

# Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES

Curso 2021/2022

**ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO**

## Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

## 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Gráfico		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	obligatoria		
Tipo de asignatura	60% presencial /40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

---

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil Profesional de la titulación

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación.

### Objetivos generales (descriptores):

- Conocer la tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual.
- Saber comunicar y representar gráficamente mediante tecnología digital aplicada al diseño gráfico.
- Intercambiar archivos entre programas y sistemas.
- Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la especialidad.
- Conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño gráfico.

Esta asignatura contribuye a la titulación, dotando al alumno de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñador gráfico.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

Es necesario tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

---

## 4. Competencias de la asignatura

### **Competencias transversales**

CT4- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

### **Competencias generales**

CG2 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG20 - 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.

### Competencias específicas

CE2- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación

visual. CE11- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE12- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

### Competencias sociales

CS1. Manifestar y demostrar interés y ganas de superación.

## 5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. Maneja, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño gráfico para comunicar ideas y conceptos.	CT4, CE11,CG20,CS1
RA2. Identifica y combina los diferentes tipos de imágenes digitales (bitmap y vectoriales) y las utiliza convenientemente según el objetivo y finalidad planteados.	CE2,CG2 ,CG20,CS1
RA3. Aplica el intercambio de archivos entre aplicaciones y sistemas, así como la integración de contenidos.	CT4,CG2,CE12,CS1
RA4 .Maqueta diferentes tipos de publicaciones para impresión o interactivas.	CE12,CS1
RA5. Genera y aplica el color digital adecuadamente.	CE12,CE11,CS1
RA6. Diseña volúmenes digitales integrándolos en el entorno gráfico, dando respuesta al objetivo planteado.	CE12,CE11,CS1
RA7. Escucha, Identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor .Modifica y resuelve, para mejora y desarrollo de su trabajo. Demuestra interés y ganas de superación. Evoluciona en su aprendizaje.	CT2,CT3,CS1

## 6. Contenidos

Se elimina el concepto y orden de UD, para que sea el profesor que imparta la asignatura, a título personal, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales, nivel del grupo y posibles coordinaciones con otras asignaturas.

Los descriptores de la asignatura contemplan los siguientes objetivos:

- Conocer la tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual.

- Saber comunicar y representar gráficamente mediante tecnología digital aplicada al diseño gráfico.
- Intercambiar archivos entre programas y sistemas.
- Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la especialidad.
- Conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño gráfico.

### **Desarrollo de los descriptores:**

#### **La Síntesis formal. Composición bidimensional**

- La Representación digital bidimensional; síntesis y generación de forma vectorial mediante la línea, la forma, el color, la textura y el espacio.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color digital según finalidad.
- Los Recursos digitales para la comunicación; efectos y filtros.
- La Representación de la información; gráfica de datos, síntesis de información, comunicación mediante dibujo, imagen y texto.
- Los Formatos e intercambio de archivos.

#### **Imagen expresiva. Collage y Texturas,**

- Concepto de imagen digital; resolución, profundidad de bits, remuestreo, formatos e intercambio de archivos.
- La representación visual; montaje de escenas con imágenes bitmap. Selecciones, Fotomontaje y collage. Modos de fusión.
- Herramientas básicas para comunicar diferentes lenguajes; uso del color, ajustes, estilos, texturas, efectos y filtros.
- La imagen como producto, el retoque fotográfico, alteración de la imagen bitmap.
- El cromatismo; crear, aplicar, igualar y ajustar el color en la imagen bitmap.
- Automatización de tareas, acciones y lotes.
- Obtención de imágenes bitmap, búsqueda de imágenes y material gráfico. Escaneo y archivos fotográficos (Raw).

#### **Diagramación de espacios para trabajos analógicos y digitales**

- Organización de la información y el espacio; composición de imágenes, texto e ilustraciones. Retículas y páginas maestras.
- Estilos de carácter y párrafo. Creación y aplicación.
- Preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión. Empaquetado.
- Interactividad. PDF interactivos.
- Formatos e intercambio de archivos.

#### **Creación de volúmenes**

- La Representación digital tridimensional; generación de volúmenes con aplicaciones específicas.
- La comunicación a través del volumen.
- La Integración del volumen en contextos gráficos.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color, materiales, texturas e iluminación.
- Formatos e intercambio de archivos.

#### **Búsqueda de información/Internet**

- El uso adecuado de Internet en la búsqueda de información relevante y útil para la especialidad.
- Aplicaciones de apoyo, comunicación y soporte (Drive Behance, Isuu, Brigde, Mockups, webs de descargas...)
- Bibliografía específica.

---

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

### METODOLOGÍA TEÓRICO-PRÁCTICA

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumno y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan **la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas y la responsabilidad en el trabajo.**

El alumno se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de dibujo y diseño por ordenador, como herramienta en el proceso creativo del proyecto. Se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad. Puesto que se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental, y que busca desarrollar en el alumno el “dominio de las herramientas necesarias para pensar, representar y comunicar el diseño”, la distribución de los bloques será:

- **Clases teóricas:** exposición y explicación de los conceptos y herramientas planteados para la tarea a realizar. Visualización de materiales multimedia reforzando la comprensión de la tarea.
- **Clases prácticas:** cada clase teórica terminará con una actividad práctica en el aula, de los conceptos y herramientas explicados.
- **Tutorías:** el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar sus tareas.

Entre las actividades de trabajo propuestas de carácter autónomo y no presencial destacan:

- **Trabajos prácticos:** Recopilación de información, preparación de materiales, resolución de ejercicios y tareas más complejas, donde el alumno aplicará las herramientas aprendidas bajo unas premisas establecidas por el profesor.

Para conseguir un buen proceso de enseñanza-aprendizaje se adecuará la metodología a las aptitudes del alumnado dando una respuesta individualizada en el caso de que por alguna situación permanente o transitoria se requiera de una atención educativa diferente a la ordinaria.

La guía docente refleja dos principios fundamentales:

- **Principio de Diversidad**, ofreciendo diferentes tipologías de actividades de enseñanza aprendizaje para dar respuesta a las particularidades del alumnado.
- **Principio de equidad**, para que todos consigan las mismas competencias profesionales al finalizar la asignatura. Con la finalidad de cumplir estos principios se asignan tutorías de asignatura y horas de atención al alumnado en el horario. Se llevará a cabo una Metodología Activa para lograr que el estudiante consiga los Resultados de Aprendizaje propuestos. El aprendizaje debe enfocarse como un proceso y no únicamente como una recepción y acumulación de información.

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
Clases teóricas	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA7	30h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a Exposiciones /conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA8	40h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0

Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA7	10h
Evaluación	Conjunto de pruebas (escritas y prácticas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1,RA2,RA3,RA5,RA6,RA7	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90 horas</b>

<b>Actividades de trabajo autónomo</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1,RA2,RA8	50h
Estudio práctico	Preparación de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar Durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA3,RA4,RA5,RA6,RA8	10h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		0
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60 horas</b>

<b>TOTAL</b>	<b>150 horas</b>
--------------	------------------

## 8. Recursos

Los medios que se utilizarán como apoyo a la docencia son:

### Profesor

- Recursos multimedia (cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual Moodle
- Ordenador del aula o propio

### Alumnos

- Portátiles propios y ordenadores del aula con software específico instalado
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales e imágenes) subidos al Moodle
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos completen las explicaciones teóricas

## 9. Evaluación

La evaluación no se ha de plantear específicamente en un momento determinado del curso, sino que ha de reflejar la actuación diaria del alumnado en el aula. Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias y resultados de aprendizaje seleccionados.

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
La evaluación de a asignatura se dividirá en: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios : 80%</li> <li>• Trabajo final / examen: 20%</li> </ul> *Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado. Si se tiene un apartado suspendido, no se aplican los % y se va a la convocatoria extraordinaria con el apartado correspondiente. En la nota saldrá suspendido hasta su recuperación en la c. extraordinaria.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA7,R A8

<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>

<p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase).</p> <p><b>Deberá realizar un examen teórico-práctico en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los ejercicios de clase y trabajos.</b></p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examen: 80%</li> <li>• Ejercicios y trabajos : 20%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA6,RA7</p>
<p><b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b></p>	
<p><i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i></p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Igual que la ordinaria.</p> <p>La evaluación de a asignatura se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios: 80%</li> <li>• Trabajo final / examen: 20%</li> </ul> <p>*Cada profesor decidirá si el alumno ha de realizar un examen extra de los contenidos no superados.</p> <p>*Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	<p>RA1,RA2,RA4,RA5,RA6</p>
<p><i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i></p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Aquellos alumnos que no han aparecido durante el curso y se planteen superar esta asignatura, han de presentar todos los ejercicios de clase y trabajos.</p> <p><b>Además, deberán realizar un examen teórico-práctico de todos los contenidos y aplicaciones impartidas durante el curso.</b></p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examen: 80%</li> <li>• Ejercicios de clase/trabajos: 20%</li> </ul> <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA5,RA6</p>



---

## 10. Bibliografía

### Básica:

- Apolonio, L. (2018), *Illustrator (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Caballero, N. (2009), *Photoshop (guía práctica)*. Madrid: Anaya multimedia.
- Delgado, JM. (2018), *Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.
- Gómez, F.J. (2018), *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Gómez, F.J. (2018), *In Design, Guía práctica*. Madrid: Anaya.
- Mazier D. (2018), *Illustrator CC /para PC y Mac*. Madrid: Factory.
- Mediactive (2009), *Aprender illustrator con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: S.A. Marcombo.

### Recomendados:

- Dabbs, A y Campbell, A. (2004), *Biblia del diseñador digital*. Madrid: Evergreen.
- Heller, E. (2010), *Psicología del color*. México: GG.
- Johanson, K, Lundberg, P y Ryberg, R. (2004). *Manual de producción gráfica recetas*. Barcelona: GG.
- Kane, J. (2012), *Manual de tipografía*. México: GG.
- Ward, A y Smith, C, (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.