Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2019/2020

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			

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO,** se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño.**

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 los conocimientos y metodologías tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñador gráfico.

3. Conocimientos previos recomendados

Es necesario tener unos 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 motivación, entusiasmo, esfuerzo y ganas de aprender.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
RA1.Maneja, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño gráfico para comunicar ideas y conceptos.	CT4, CE11,CG20
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
RA3. Aplica el intercambio de archivos entre aplicaciones y sistemas, así como la integración de contenidos.	CT4,CG2,CE12
RA4 .Maqueta diferentes tipos de publicaciones para impresión o interactivas.	CE12
RA5.Aplica y genera el color digital adecuadamente.	CE12,CE11
RA6.Diseña volúmenes digitales, para poder visualizarlos e integrarlos gráficamente.	CE12,CE11
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 aprender.	CT2,CT3,CS1
RA8. Investiga sobre diferentes aplicaciones y recursos de diseño relevantes para su especialidad y argumenta su posible aplicación.	CT4,CG10,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 y del nivel del grupo.

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,

- La representación visual; montaje de escenas con imágenes bitmap.
- Las herramientas básicas para comunicar diferentes lenguajes; tonalidades, ajustes, texturas, efectos y filtros.
- El fotomontaje.
- El cromatismo; creación, aplicación y ajuste de color en la imagen bitmap.
- Los recursos de software para automatizar tareas.
- Los formatos e intercambio de archivos.
- La búsqueda activa y correcta de imágenes y material gráfico.

Diagramación de espacios para trabajos analógicos y digitales

- La organización de la información y el espacio; composición de imágenes/texto/ilustraciones.
- La preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión e interactivos.
- La Interactividad.
- Los Formatos e intercambio de archivos.

Creación de volúmenes

- La Representación digital tridimensional; generación de volúmenes con aplicaciones específicas.
- La Comunicación a través del volumen; obtención de vistas.
- La Integración del volumen e contextos gráficos.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color, materiales, texturas e iluminación.
- Los 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.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

METODOLOGIA 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 esa clase.
- 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 aplicara las herramientas aprendidas bajo unas premisas establecidas por el profesor.

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
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 grupal en grupos 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 (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	RA1,RA2,RA3,RA5 ,RA6,RA7	10h
		SUBTOTAL	90 horas

Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1,RA2,RA8	54h
Estudio práctico	*Preparación en grupo 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	6h
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*		0
		SUBTOTAL	60 horas

TOTAL	150 horas

8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

Profesor

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

Alumnos

- Portátiles y ordenadores del aula con software especifico 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.

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1. **Ejercicios prácticos, guiados y planteados por el profesor**, resultado de la explicación de las diferentes herramientas del software correspondiente. ***Estos ejercicios se evaluarán pero no se calificarán. Será imprescindible su presentación en la fecha y forma establecida, para optar a la calificación de las tareas complejas y el examen. Si no es así, el alumno ira a la convocatoria extraordinaria.*** *CRITERIOS:* • La observación por parte del profesor de la actitud y asistencia del alumnado en clase. • El cumplimiento de las condiciones básicas del proceso de elaboración (indicadores). • La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (procesos y herramientas). • La calidad técnica y formal del acabado. • Entrega de ejercicios y tareas en las fechas estipuladas y de la forma concretada. • Se revisará y corregirá la tarea a través del tiempo dedicado a ello en tutorías y otros tiempos establecidos por el profesor. Se espera que el alumno/a corrija y modifique, demostrando su interés y esfuerzo en mejorarlo.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA7
2. **Realización de ejercicios y tareas concretas y más complejas**, (basados en planteamientos ficticios o reales), para aplicar y desarrollar las herramientas y contenidos aprendidos, respetando los condicionantes finales del proyecto. Estas tareas pueden formar parte del trabajo autónomo del alumno. El alumno puede aportar todo aquello que enriquezca el proyecto. La utilización de internet en la búsqueda de recursos útiles para la especialidad, puesta en común. Se utilizara el tiempo de tutorías para revisión y control del trabajo. Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en los apartados 2 y 3. Los trabajos serán calificados de 0 a 10. ***Calificación del 30%*** *CRITERIOS:* • La observación por parte del profesor de la actitud y asistencia del alumnado	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA7, RA8

en clase. • El cumplimiento de las condiciones básicas del proceso de elaboración. Las tareas contaran con una rúbrica donde se indicara el valor que el profesor da a cada apartado. El alumno tendrá acceso a dicha rúbrica. • La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (herramientas) • La calidad técnica y formal del acabado. • La creatividad y originalidad del planteamiento (trabajos libres) • El diseño, la conciencia crítica para autoanalizar y autoevaluar los resultados obtenidos. • La autonomía a la hora de solucionar posibles problemas y dudas que van surgiendo en la realización de un trabajo. • La inquietud por aprender más. • Que la entrega de ejercicios y tareas sea correcta en la fecha estipulada y de la forma concretada. • El profesor revisará y corregirá la tarea a través de las tutorías. Se espera que el alumno/a corrija y modifique, demostrando su interés y esfuerzo en mejorarlo.	
3.* Pruebas de control y exámenes** El profesor puede realizar tantas pruebas de control y exámenes, teóricos y prácticos que *considere* dentro del semestre. Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada una de los apartados 2 y 3. Las pruebas serán calificadas de 0 a 10. ***Calificación del 70% (teóricos 20%, prácticos 50%).Si no se realizara examen teórico, el práctico valdría un 70%. *A criterio del profesor el alumno recuperará en la convocatoria extraordinaria solo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6,RA7,
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua pero puede asistir a clase. **Deberá realizar un examen teórico-práctico** de todos los contenidos abordados a lo largo del curso. Previamente tendrá que entregar todos los trabajos propuestos en la asignatura tanto los guiados como los libres. *Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero si se evaluarán. Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada uno de los apartados.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA6,RA7

La calificación será la siguiente: 1. **Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso / 20%** 2. **Examen teórico-práctico *(teórico 20%, práctico 60%)*** *A criterio del profesor el alumno recuperara solo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.	
9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los instrumentos y los criterios de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria, solo cambian los porcentajes de calificación. El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso. *Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero si se evaluarán. Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada uno de los apartados. <u>La calificación será la siguiente:</u> 1. **Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso */ 10%*** 2. **Examen teórico-práctico *(teórico 20%, práctico 70%)*** *A criterio del profesor el alumno recuperara solo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.	RA1,RA2,RA4,RA5,RA6
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso. **Si no presenta los ejercicios *(los guiados y los libres),* no tiene derecho al examen y por tanto no podrá aprobar la asignatura.** Será necesario para aplicar los porcentajes, obtener un mínimo de 5 en cada uno de los apartados. <u>La calificación será la siguiente:</u> 1. **Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso */ 10%***	RA1,RA2,RA3,RA5,RA6

3. **Examen teórico-práctico *(teórico 20%, práctico 70%).El examen será más extenso y completo que en la evaluación ordinaria y continua.***	

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, FJ. (2018), *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)* .Madrid: Anaya Multimedia.
- Gómez, FJ. (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.

Páginas web

- https://www.mundomanuales.com/manuales/4879.pdf
- https://www.rhino3d.com/es/tutorials

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.