

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-2019

Guía docente de

Tecnología Digital Gráfica

Especialidad de Diseño Gráfico

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas
 Guía docente de la asignatura **Tecnología Digital Gráfica**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	1 ^{er} curso, 2 ^o semestre
Nº créditos	4
Departamento	Informática y Audiovisuales
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodrigo Herranz, Mar	mrodrigo@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodrigo Herranz, Mar	mrodrigo@esdmadrid.es	1ºA
Aparicio de Santiago, Carlos Eugenio	caparicio@esdmadrid.es	1ºB

4. Presentación de la asignatura

Tecnología Digital Gráfica es una asignatura obligatoria de la especialidad de Diseño Gráfico la cual completa los contenidos de la asignatura de formación básica Tecnología Digital, cursada en el 1^{er} semestre.

En la primera parte de la asignatura se continuará trabajando con aplicaciones gráficas vectoriales, a un nivel más avanzado. Se pretende sentar una base más sólida en este sentido, dada la importancia que este tipo de aplicaciones tienen en cualquiera de los ámbitos en que el futuro diseñador gráfico se pueda desenvolver, desde la gráfica impresa a la interactiva o video. (Software: Adobe Illustrator)

Se impartirán asimismo los conocimientos básicos del software de maquetación y publicación InDesign para apoyar con base de software a las asignaturas de tipografía. (Software: Adobe InDesign)

Por último nos introduciremos en el mundo 3d, ya que la labor del diseñador gráfico no ha de limitarse únicamente a un entorno de dos dimensiones. Spots publicitarios, videoclips, efectos visuales, presentaciones corporativas, cabeceras, cortinillas de publicidad, bumpers, son claros ejemplos de las aplicaciones que los gráficos dinámicos en 3d tienen actualmente en el mundo de la comunicación audiovisual, ya sea tv, cine o publicidad.

A un nivel básico, nos introduciremos en el modelado tridimensional, conversión de gráficos 2d en 3d, texturizado, ambientación de escenas, motion graphics... (Software: Cinema4D)

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Recomendable haber cursado y aprobado la asignatura de formación básica Tecnología Digital.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
12CG 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.
14CG Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
19CG Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
22CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Conseguir destrezas avanzadas en las herramientas vectoriales que requiere la profesión
CEG2 Adquirir habilidades básicas en las herramientas informáticas de diseño gráfico tridimensional

6. Resultados del aprendizaje

<p>Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demostrar destrezas avanzadas en el manejo de aplicaciones gráficas vectoriales. 2. Demostrar destrezas básicas en el software de maquetación y edición electrónica. 3. Experimentar de forma autónoma las posibilidades que ofrece el software para llegar a las soluciones propuestas. 4. Gestionar adecuadamente la información disponible en internet. 5. Dominar la interfaz del software de diseño 3d. 6. Convertir gráficos 2d en 3d. 7. Crear modelos tridimensionales mediante las técnicas de modelado y texturizado.
--

8. Desarrollar proyectos básicos de motion graphics tridimensionales.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Software de Ilustración y diseño vectorial. Nivel avanzado.	Tema 1. Diseño vectorial avanzado
	Tema 2. Infografías
II.- Edición y publicación electrónica	Tema 3. Fundamentos de maquetación
III.- Aplicaciones gráficas en 3D	Tema 4. Modelado y texturizado 3d
	Tema 5. Configuración de la escena (escenario, luces y cámaras)
	Tema 6. Introducción al motion graphics 3d

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicios prácticos resueltos en clase (5 en el primer bloque de contenido, 1 en el segundo y 4 en el tercer bloque)
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno – Proyectos (uno en cada bloque de contenidos)

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	44
Preparación de pruebas (a)	20
Otras actividades formativas (a)	4
Realización de pruebas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	20
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	28
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Las clases teórico-prácticas estarán encaminadas a explicar las técnicas concretas del software. Los alumnos seguirán de forma dirigida las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo.

Las prácticas individuales son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera autónoma. Con ellas se comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia.

El aula virtual dará soporte complementario a las clases presenciales, en ella se organizan los contenidos y tareas de la asignatura, permitiendo además un flujo de comunicación ágil entre alumnos y profesor.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Las clases teórico-prácticas estarán encaminadas a explicar las técnicas concretas del software. Los alumnos seguirán de forma dirigida las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo.

Las prácticas individuales son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera autónoma. Con ellas se comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia.

El aula virtual dará soporte complementario a las clases presenciales, en ella se organizan los contenidos y tareas de la asignatura, permitiendo además un flujo de comunicación ágil entre alumnos y profesor.

11.2. Criterios de evaluación

Las clases teórico-prácticas estarán encaminadas a explicar las técnicas concretas del software. Los alumnos seguirán de forma dirigida las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo.

Las prácticas individuales son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera autónoma. Con ellas se comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia.

El aula virtual dará soporte complementario a las clases presenciales, en ella se organizan los contenidos y tareas de la asignatura, permitiendo además un flujo de comunicación ágil entre alumnos y profesor.

11.3. Criterios de calificación

Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:

- Ejercicios prácticos: 90%. Se considerará obligatoria la entrega de al menos el 80% de los ejercicios. Cada ejercicio no entregado restará un punto a la nota final. Los ejercicios entregados fuera de plazo obtendrán como máximo una calificación de 5.
- Participación activa en el Aula y en clase.

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.

Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria.

Se darán calificaciones de cada ejercicio individualmente a lo largo del curso para facilitar la recuperación de los mismos y desarrollar de una manera efectiva la evaluación continua.

Si el alumno o no ha podido presentar los ejercicios en la fecha solicitada, podrá presentarlos hasta la fecha que se señale en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha inicial conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	45
Proyectos personales	45
Participación activa	10
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba práctica. 4 horas	100
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba práctica. 4 horas	100
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	45
Proyectos personales	45
Asistencia y participación activa	10
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Aulas de informática con 20 equipos.

<p>Red ADSL y WIFI</p> <p>Sistema de almacenamiento en la nube (Dropbox)</p> <p>En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura</p> <p>http://esdmadrid.net/aula/</p>

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Aprender Illustrator CS6 con 100 ejercicios prácticos</i>
Autor	VV.AA.
Editorial	Marcombo, 2012
Título	<i>Illustrator CS6. Libro de formación oficial de Adobe Systems</i>
Autor	Adobe Press
Editorial	Anaya Multimedia (Diseño y Creatividad), 2012
Título	<i>Information Graphics</i>
Autor	VV.AA.
Editorial	Taschen, 2012
Título	<i>Cinema 4D R12 (medios digitales y creatividad)</i>
Autor	VV.AA.
Editorial	Anaya Multimedia (Diseño y Creatividad), 2011

12.2. Bibliografía complementaria

12.3. Direcciones web de interés

Comunidad creativa	www.domestika.org
Comunidad creativa	www.creativosonline.org
Revista diseño	www.monografica.org
Diseño	www.itsnicethat.com
Sitio oficial Adobe	http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html
Sitio oficial C4d	http://www.maxon.net/es

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Tutoriales	http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html
------------	---

Illustrator	http://www.gusgsm.com/algunas_tecnicas_adobe_illustrator
	http://www.creativebloq.com/digital-art/illustrator-tutorials-1232697
Tutoriales C4d	http://www.cinema4dtutorial.net/
	http://www.digitaltutors.com/software/CINEMA-4D-tutorials
	http://greyscalegorilla.com/blog/tutorials/10-best-cinema-4d-tutorials-from-amateur-media/

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Carlos Eugenio Aparicio de Santiago
Horario de atención a alumnos (si procede)	Cita previa
Correo electrónico	caparicio@esdmadrid.es
Departamento	Medios informáticos aplicados al diseño-
Categoría	Profesor interino
Titulación Académica	Licenciado y Máster en Bellas Artes, Máster en Pedagogía
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Diseñador UI y Full Stack Dev. Con experiencia de más de 6 años en el campo del desarrollo.

Nombre y apellidos	Mar Rodrigo Herranz
Horario de atención a alumnos (si procede)	Bajo cita previa
Correo electrónico	marrodrigo@hotmail.com
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes. UCM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Tecnología digital en las cuatro especialidades

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

En función del nivel general del grupo ya que es diverso puede haber adaptaciones de contenido.

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA

2º SEMESTRE

PROFESORES: CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO – MAR
RODRIGO HERRANZ

CURSO: ESPECIALIDA
PRIMERO D: DISEÑO
GRÁFICO

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8
BLOQUE	SOFTWARE DE ILLUSTRACIÓN Y DISEÑO VECTORIAL						EDICIÓN Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA	
TEMA	TEMA 1 TÉCNICAS DE DISEÑO VECTORIAL				TEMA 2 INFOGRAFÍAS		TEMA 3 MAQUETACIÓN	
	PRESENTACIÓN	TRAZOS Y PINCELES	DISEÑO CON RETÍCULAS	EFFECTOS				
ACTIVIDAD	PRESENTACIÓN	EJERCICIO	EJERCICIO	EJERCICIO	PROYECTO		EJERCICIO	EJERCICIO
METODOLOGÍA	Evaluación inicial	Ejercicios libres utilizando las técnicas gráficas vistas en clase. Se comenzarán en el aula guiadas por el profesor y se finalizarán en casa.			Ejercicio libre, utilizando técnicas anteriores y otras fruto de la investigación del alumno.		Ejercicios pautados sobre principios básicos de maquetación	
COMPETENCIAS	3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2							

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA

CURSO: PRIMERO

2º SEMESTRE

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

PROFESORES: CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO – MAR RODRIGO HERRANZ

SEMANA	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	EDICIÓN Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA	APLICACIONES GRÁFICAS EN 3D								PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
TEMA	TEMA3 MAQUETACIÓN	TEMA 4. MODELADO 3D	TEMA 5. MATERIALES Y AMBIENTACIÓN		TEMA6. MOTION GRAPHICS						
ACTIVIDAD	REALIZACIÓN DE PDF INTERACTIVO	EJERCICIOS	EJERCICIOS		EJERCICIO	PROYECTO FINAL					
METODOLOGÍA	Maquetación libre	Resolución de ejercicios de modo independiente del alumno.	Seguimiento guiado paso a paso	Resolución de ejercicios de modo independiente del alumno.	Seguimiento guiado paso a paso	Ejercicio libre Motion Graphics					
COMPETENCIAS		3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2 CEG3 CEG4 CEG4									