

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

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Comunicación Gráfica para el Diseño de  
Interiores**

Especialidad de Diseño de Interiores

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Comunicación Gráfica para el Diseño de Interiores**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa específica
Materia	Tecnología aplicada al diseño de interiores
Especialidad	Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 2º 3º 4º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Marco Pascual, Lourdes	lmarco@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Marco Pascual, Lourdes	lmarco@esdmadrid.es	1 grupo / tarde

### 4. Presentación de la asignatura

Hoy día, la tecnología constituye un aspecto fundamental del perfil profesional del Diseñador de Interiores a la hora de comunicar su proyecto. Desde el planteamiento inicial de la idea hasta el resultado final, los medios digitales le sirven de herramienta tanto para el desarrollo como para la presentación de su proyecto a terceros. El objetivo de esta asignatura es dotar al alumno de un mejor conocimiento y manejo de las diversas aplicaciones desarrolladas para el trabajo del diseñador, integrando adecuadamente los elementos técnico-gráfico-plásticos en el proceso comunicativo del proyecto de interiores.

Por tanto, serán objetivos generales de esta asignatura tanto el conocimiento y aprovechamiento individual de cada aplicación, como su utilización en el desarrollo y comunicación de un proyecto.

Esta Guía se entiende como un proceso dinámico y flexible para obtener el necesario Feed-Back que todo proceso de enseñanza-aprendizaje requiere. Se podrán realizar las adaptaciones y modificaciones necesarias que dicho proceso requiera.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Se recomienda haber cursado y aprobado las asignaturas de Tecnología Digital de 1º (1º semestre) y Tecnología Digital para diseño de interiores de 1º (2º semestre).

### 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
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.
9CT Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14CT Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones.
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
3CG Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
12CG Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar los procesos y productos del diseño.
16CG Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
4CEI Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
6CEI Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
10CEI Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
11CEI Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
CEI3 Utilizar el soporte digital como un vehículo de comunicación y expresión, en el que puede confluir el uso de varias aplicaciones
CEI4 Componer de manera equilibrada y rítmica.

### 6. Resultados del aprendizaje

Al terminar con éxito la asignatura, los estudiantes serán capaces de:

- Manejar las principales herramientas de retoque y montaje de imágenes.
- Dominar los principios básicos del dibujo vectorial en 2D.
- Organizar sus trabajos mediante el uso de las capas.

- Dominar las posibilidades del color en el tratamiento de imágenes digitales.
- Conocer y saber usar correctamente los principios básicos de la tipografía y el diseño gráfico.
- Componer de manera equilibrada y rítmica.
- Crear y gestionar presentaciones estáticas y dinámicas.
- Expresar y comunicar ideas y proyectos, empleando los recursos adecuados.
- Demostrar una correcta concepción, planificación y desarrollo de los proyectos.
- Gestionar correctamente la interrelación de los distintos programas informáticos.
- Aplicar una metodología adecuada, necesaria para el trabajo con ordenador.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- CONCEPTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO	Tema 1. Principios básicos del diseño gráfico. Forma. Tipografía.
	Tema 2. La imagen y el color.
	Tema 3. Técnicas de generación de ideas.
	Tema 4. Naming y bocetado.
II.- DIBUJO VECTORIAL	Tema 5. El dibujo vectorial en Illustrator. Entorno y herramientas básicas.
	Tema 6. Illustrator. Transformación y combinación de objetos. Identidad Corporativa
	Tema 7. Illustrator. Organización de objetos. Color. Manual de identidad.
III.- RETOQUE IMAGEN	Tema 8. El retoque de imágenes en Photoshop. Entorno y herramientas básicas.
	Tema 9. Photoshop. Retoque y montaje de imágenes. Capas. Canales
	Tema 10. Photoshop. Tono. Modos de fusión. Filtros y efectos.
VI.- MAQUETACIÓN	Tema 11. Maquetación. Tipografía y retículas.
	Tema 12. Maquetación con InDesign. Entorno y herramientas básicas.
	Tema 13. InDesign. Imágenes y gráficos vectoriales. Salida a imprenta y dispositivos
V.- COMUNICACIÓN	Tema 14. Comunicar. Herramientas y estilos de comunicación

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

<b>Tipo de actividad:</b>
<b>Ejercicios prácticos:</b> Trabajos de desarrollo en el aula bajo la supervisión del profesor. Contarán con un tiempo determinado de ejecución y versarán sobre aplicaciones concretas de herramientas o procesos de trabajo. (Bloques

I-II-III-IV-V).
<b>Prácticas individuales:</b> Ejercicios que se iniciarán en el aula bajo indicaciones del profesor, en las cuales se desarrollarán y profundizarán los temas aprendidos. Estos ejercicios se terminarán fuera del aula en sesiones de trabajo individual y se entregarán a través del aula virtual. (Bloques I-II-III-IV-V).
<b>Proyectos personales:</b> Se podrá requerir la entrega de propuestas personales, tales como la presentación de un proyecto realizado de forma autónoma e individual en el que se hayan aplicado las técnicas aprendidas durante el curso.
<b>Recuperación de actividades:</b> Se establecerá una fecha para entregar las prácticas no superadas, ya sea por baja calificación o por no haber sido entregadas en fecha.
<b>Examen convocatoria ordinaria:</b> Sólo para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura a través del proceso de entregas de prácticas obligatorias o porque hayan perdido el derecho a la evaluación continua.
<b>Examen convocatoria extraordinaria:</b> Para aquellos alumnos que no hayan superado la convocatoria ordinaria.

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	40
Preparación de pruebas (a)	20
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	4
Realización de pruebas (a)	8
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	18
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	30
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>120</b>

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

<p>Se utilizarán los recursos del aula virtual para la organización de contenidos y tareas, así como favorecer la comunicación entre alumnos y profesor.</p> <p>La metodología en el aula seguirá la siguiente estructura:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clases teóricas enfocadas a transmitir la información introductoria a cada bloque temático. Se utilizará el cañón proyector para la visualización de los contenidos.</li> <li>2. Clases teórico-prácticas dedicadas a explicar las herramientas específicas correspondientes a cada bloque temático. Se utilizará el cañón-proyector para la visualización de los contenidos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor, que consistirán en la realización de un trabajo dado. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo.</li> <li>3. Clases prácticas que consistirán en una serie de ejercicios cuya finalidad será afianzar y aplicar los conocimientos adquiridos e investigar en las posibilidades del software aprendido. Estos ejercicios tendrán un mayor grado de creatividad, que muevan al alumno a la búsqueda de soluciones a los problemas planteados, como forma de promoción del autoaprendizaje.</li> <li>4. Trabajo individual del alumno que comprenderá: la realización de ejercicios específicos para realizar/terminar encasa y la visualización de tutoriales relacionados con los temas de cada bloque temático. Se complementarán las clases teóricas y prácticas con el visionado de webs/tutoriales relacionados con los temas y herramientas tratadas</li> </ol>
--

en clase, consulta de manuales y descarga de recursos.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

El instrumento de evaluación serán los ejercicios prácticos entregados, en los que el alumno demostrará sus destrezas y habilidades así como la adquisición de las competencias de la asignatura. El sistema de evaluación, según contempla el marco del espacio europeo de educación superior, es la evaluación continua. En este sentido la asistencia a clase es obligatoria y aquellos alumnos cuya asistencia estuviera por debajo del 70% perderían esta condición. Se valorará la asistencia no como mera presencia en el aula sino principalmente la participación activa, asimismo se tendrán en cuenta factores como la puntualidad, atención a las explicaciones y actitud respetuosa en el aula hacia compañeros y profesor. Se realizará una observación sistemática de las actitudes personales del alumno, su forma de organizar el trabajo, entrega ordenada de ejercicios, bien clasificados y correctamente nombrados. Al finalizar cada bloque de contenidos se requerirá la realización de un proyecto-trabajo individual de una dificultad mayor, donde el alumno deberá demostrar que ha alcanzado las competencias requeridas en cada uno de los bloques temáticos.

Los alumnos que pierdan la evaluación continua, así como los que sin haber perdido ésta, no alcancen el nivel requerido, deberán presentarse a un examen final, de carácter práctico, en las convocatorias ordinaria y/o extraordinaria.

### 11.2. Criterios de evaluación

- Será condición indispensable para aprobar el curso el haber presentado todos los trabajos propuestos en las fechas programadas y haber conseguido una valoración positiva en los mismos.
- La no presentación de algún trabajo o la evaluación negativa de los mismos impedirá el aprobado. Se exige, como método de recuperación, la realización o corrección de los ejercicios incompletos o no entregados. Deberán ser presentados durante el periodo de recuperación establecido, el cual será publicado en el aula virtual y en clase.
- Para la evaluación de las actividades se tendrá en cuenta:
  - Nivel de resolución del ejercicio planteado.
  - Utilización de las herramientas específicas para la realización del ejercicio.
  - Uso coordinado de herramientas y/o software anteriormente aprendidos.
  - Esfuerzo en la realización bien hecha y el trabajo bien acabado y presentado.
  - Adquisición de hábitos de trabajo e investigación, esforzándose por superar los resultados de sus propios trabajos de manera constante.
  - Entrega de los ejercicios en las fechas programadas.
- Se estima en un 70% el porcentaje de asistencia mínimo para el derecho a la evaluación continua.
- Aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura a través del proceso de evaluación continua deberán presentarse

### 11.3. Criterios de calificación

Los ejercicios prácticos y prácticas individuales podrán calificarse de forma numérica (de 1 a 10, con aproximación decimal) o bien como apto/no apto, completo/incompleto dependiendo del carácter de cada ejercicio. Para la calificación final de la asignatura, se utilizará el sistema de calificación numérico de 1 a 10, con aproximación decimal.

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios prácticos (Bloques I-II-III-IV-V)	30
Prácticas individuales (Bloques I-II-III-IV-V)	30
Examen final teórico-práctico	30
Asistencia a clases (todo el semestre)	10
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 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 teórico-práctica. Semana 17 (Bloques I-II-III-IV-V)	100
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 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 %
Ejercicios prácticos y prueba escrita. Semana 17 (Bloques I-II-III-IV-V)	100
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 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 %
Ejercicios prácticos (Bloques I-II-III-IV-V)	30
Prácticas individuales (Bloques I-II-III-IV-V)	30
Examen final teórico-práctico	30
Asistencia a clases (todo el semestre)	10
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

- Aula de Medios Informáticos: puesto de profesor + 16 puestos de alumnos.
- Software instalado con licencias educativas.
- Red informática: adsl y wifi.
- Cañón proyector + pantalla.
- Aula virtual: esdmadrid.net/aula

### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>Photoshop CS6. Técnicas de Retoque y Montaje</i></b>
Autor	DELGADO, José María
Editorial	Anaya Multimedia, 2012
Título	<b><i>Illustrator CS6. Libro de formación oficial de Adobe Systems</i></b>
Autor	Adobe Press
Editorial	Anaya Multimedia (Diseño y Creatividad), 2012
Título	<b><i>InDesign CS6. Libro de formación oficial de Adobe Systems</i></b>
Autor	Adobe Press
Editorial	Anaya Multimedia (Diseño y Creatividad), 2012
Título	<b><i>Aprender integración entre Photoshop, Illustrator e InDesign con 100 ejercicios prácticos</i></b>
Autor	MEDIAactive
Editorial	Marcombo, 2012

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>Bases del Diseño Gráfico</i></b>
Autor	SWANN, Alan
Editorial	Gustavo Gili, 2009
Título	<b><i>Retórica tipográfica</i></b>
Autor	CARRERE, Alberto
Editorial	Universidad Politécnica de Valencia - servicio de publicación, 2009
Título	<b><i>Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos</i></b>
Autor	MÜLLER-BROCKMANN, Josef
Editorial	Gustavo Gili, 2012
Título	<b><i>Manual de producción gráfica. Recetas</i></b>
Autor	JOHANSSON, Kaj / LUNDBERG, Peter / RYBERG, Robert
Editorial	Gustavo Gili, 2011
Título	<b><i>Diseño gráfico: Nuevos Fundamentos</i></b>
Autor	Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips
Editorial	Gustavo Gili, 2016

### 12.3. Direcciones web de interés

www.domestika.org	Comunidad creativa
www.creativosonline.org	Comunidad creativa
www.monografica.org	Revista diseño
www.itsnicethat.com	Diseño

#### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos


#### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Lourdes Marco Pascual
Horario de atención a alumnos (si procede)	Bajo cita previa
Correo electrónico	lmarco@esdmadrid.es
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño/Medios Informáticos
Categoría	Profesora interina
Titulación Académica	Grado en Diseño Gráfico por la ESDMadrid. Máster en Diseño de Experiencia de Usuario por la Universidad Internacional de la Rioja.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesora Interina del cuerpo de profesores de artes plásticas y diseño, especialidad Medios Infográficos, desde el año 2018. Investigadora en el Grupo de investigación GING en la Universidad Politécnica de Madrid, con intereses en IoT, accesibilidad web y diseño de interacción.

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Ninguna información relevante que aportar.
--

#### 15. Cronograma

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Comunicación Gráfica para el Diseño de Interiores

CURSO: 2018-19

SEMESTRE: 1er Semestre

ESPECIALIDAD: Diseño de Interiores

PROFESOR/A: Lourdes Marco Pascual

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- CONCEPTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO					II.- DIBUJO VECTORIAL			III.- RETOQUE IMAGEN
TEMA	Tema 1. Principios básicos del diseño gráfico. Forma. Tipografía.	Tema 2. La imagen y el color.	Tema 3. Técnicas de generación de ideas.	Tema 4. Naming y bocetado.		Tema 5. El dibujo vectorial en Illustrator. Entorno y herramientas básicas.	Tema 6. Illustrator. Transformación y combinación de objetos. Identidad Corporativa	Tema 7. Illustrator. Organización de objetos. Color. Manual de identidad.	Tema 8. El retoque de imágenes en Photoshop. Entorno y herramientas básicas.
ACTIVIDAD	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica
METODOLOGÍA	Ejercicio 1: Iteraciones. Exploración de la tipografía y la forma			Ejercicio 2: Dossier "Mi identidad personal como diseñador de interior". Naming y bocetos		Ejercicio 3: Manual de identidad. Identidad personal vectorizada. Aplicación de la marca.			Ejercicio 4: Retocar imágenes. Retocar infografías 3D.
COMPETENCIAS	1CT-3CT-4CT-9CT-13CT-14CT-2CG-3CG-10CG-12CG-16CG-4CEI-6CEI-10CEI-11CEI-CEI1-CEI2-CEI3-CEI4					1CT-3CT-4CT-13CT-14CT-2CG-10CG-12CG-4CEI-10CEI-11CEI-CEI2-CEI3			

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Comunicación Gráfica para el Diseño de Interiores

CURSO: 2018-19

SEMESTRE: 1er Semestre

ESPECIALIDAD: Diseño de Interiores

PROFESOR/A: Lourdes Marco Pascual

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	III.- RETOQUE IMAGEN		VI.- MAQUETACIÓN			V.- COMUNICACIÓN			
TEMA	Tema 9. Photoshop. Retoque y montaje de imágenes. Capas. Canales	Tema 10. Photoshop. Tono. Modos de fusión. Filtros y efectos.	Tema 11. Maquetación. Tipografía y retículas.	Tema 12. Maquetación con InDesign. Entorno y herramientas básicas.	Tema 13. InDesign. Imágenes y gráficos vectoriales. Salida a imprenta y dispositivos	Tema 14. Comunicar. Herramientas y estilos de comunicación	Entrega de proyecto final y examen final	Examen ordinario	Examen extraordinario
ACTIVIDAD	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica	Teórica y práctica			
METODOLOGÍA	Ejercicio 4: Retocar imágenes. Retocar infografías 3D.		Ejercicio 5: Folleto para exposición. Maquetación modo libro y para dispositivos. Preparación para imprenta.						