

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

Curso 2017-2018

Guía docente de
Tecnología Digital Gráfica
Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 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 y grupo a los 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.

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

En la segunda parte 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

Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:

1. Demostrar destrezas avanzadas en el manejo de aplicaciones gráficas vectoriales.
2. Demostrar destrezas básicas en el manejo de software de maquetación.
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 contenidos y 4 en el segundo 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

Evaluación inicial: Se realizará un diagnóstico inicial del nivel del estudiante, bien de manera oral o a través de una encuesta.

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 80% 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 no superen el curso por evaluación continua, deberán presentarse al examen de la convocatoria extraordinaria.

La convocatoria ordinaria será exclusivamente para aquellos alumnos que han perdido la evaluación continua.

11.2. Criterios de evaluación

Se valorará en el estudiante:

- Demuestra las destrezas y habilidades técnicas suficientes en el dominio del software.
- Propone u ofrece nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor.
- Sabe aprovechar los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición.
- Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas.
- Entrega puntualmente los ejercicios requeridos.

11.3. Criterios de calificación

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

- Asistencia y participación activa 10%
- Ejercicios prácticos: 90%.

La calificación obtenida será de 0 a 10, con expresión de un decimal.

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

| Instrumentos de evaluación | Ponderación % |
|-----------------------------------|---------------|
| Prácticas guiadas | 45 |
| Proyectos personales | 45 |
| Asistencia y 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 % |
|--------------------------------------|---------------|
| Pruebas prácticas (duración 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 % |
|--------------------------------------|---------------|
| Pruebas prácticas (duración 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.
 Red ADSL y WIFI
 Sistema de almacenamiento en la nube (Dropbox)
 En el aula virtual se encuentran disponibles los diferentes materiales didácticos de la asignatura
<http://esdmadrid.net/aula/>

s12.1. Bibliografía general

| | |
|-----------|---|
| Título | <i>InDesign CS6. Libro de formación oficial de Adobe Systems</i> |
| Autor | Adobe Press |
| Editorial | Anaya Multimedia (Diseño y Creatividad), 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 Illustrator | http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html |
| | 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) | Bajo cita previa |
| Correo electrónico | caparicio@esdmadrid.es |
| Departamento | Medios Informáticos y Audiovisuales |
| Categoría | Profesor Interino de Medios Informáticos para el diseño |
| Titulación Académica | Licenciado y Máster en Bellas Artes. UCM |
| Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura | Tecnología digital, Grafica Multimedia y Gráfica Interactiva |

| | |
|---|---|
| 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

| |
|--|
| |
|--|

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 8**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA

CURSO: : 2017-2018

SEMESTRE: 2º SEMESTRE

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

PROFESORES: CARLOS APARICIO, MAR RODRIGO

| SEMANA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|--------------|---|--------------------|---------------------|--------------------|-------------|----------|--|--------------------|----------------------------------|
| BLOQUE | I.- Software de Ilustración y diseño vectorial. Nivel avanzado. | | | | | | II.- Edición y publicación electrónica | | |
| TEMA | Tema 1. Diseño vectorial avanzado | | Tema 2. Infografías | | | | Tema 3. Fundamentos de maquetación | | PROYECTO VECTORIAL PARA IMPRENTA |
| ACTIVIDAD | TEÓRICA Y PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | PRÁCTICA | PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA |
| METODOLOGÍA | Evaluación inicial | EJERCICIO 1 | EJERCICIO 2 | EJERCICIO 3 | EJERCICIO 4 | | EJERCICIO 5 | | PROYECTO VECTORIAL PARA IMPRENTA |
| COMPETENCIAS | 3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2 | | | | | | | | |

Cronograma Semanas 9 a 18

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA

CURSO: 2017-2018

SEMESTRE: 2º SEMESTRE

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

PROFESORES: CARLOS APARICIO, MAR RODRIGO

| SEMANA | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
|--------------|---|----------|---|----------|--|----------|--|------------------|-----------------------|
| BLOQUE | III.- Aplicaciones gráficas en 3D | | | | | | Entrega de proyecto final y examen final | Examen ordinario | Examen extraordinario |
| TEMA | Tema 4. Modelado y texturizado 3d | | Tema 5. Configuración de la escena (escenario, luces y cámaras) | | Tema 6. Introducción al motion graphics 3d | | | | |
| ACTIVIDAD | TEÓRICA Y PRÁCTICA | PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | PRÁCTICA | TEÓRICA Y PRÁCTICA | PRÁCTICA | | | |
| METODOLOGÍA | EJERCICIO 6 | | EJERCICIO 7 | | PROYECTO MOTION GRAPHICS | | | | |
| COMPETENCIAS | 3CT 4CT 15CT 2CG 12CG 19CG 11CEP 9CEM 11CEI 12CEP 10CEM 9CEI CEG2 | | | | | | | | |