

Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

25814 - Diseño gráfico y comunicación

Guía docente para el curso 2011 - 2012

Curso: 2, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Anna Maria Biedermann** anna@unizar.es
- **Nora Ramos Vallecillo** noramos@unizar.es
- **David Ranz Angulo** dranz@unizar.es
- **Jorge Jose Sierra Perez** jsierra@unizar.es
- **Juan Antonio Laguéns Samperi** laguens@unizar.es
- **José Antonio Pinos Quílez** jpinos@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Esta asignatura parte de cero en cuanto a conocimientos de diseño gráfico, aunque se recomienda haber superado las asignaturas Taller de Diseño I y Taller de Diseño II con el fin de tener adquirida una metodología de trabajo en proyectos de diseño proyectual.

De un mismo modo es importante conocimientos anteriores de programas informáticos relacionados con diseño gráfico, como pueden ser software de edición de imágenes, de dibujo vectorial o maquetación.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Las actividades que se realizan en la asignatura, en su mayor parte, son ejercicios prácticos con duraciones que oscilan entre 3 y 5 semanas cada uno. Teniendo la mayor carga de trabajo entre las semanas 7 y 13.

En estos ejercicios se ponen en práctica los conocimientos vistos en las clases magistrales que se realizan semanalmente.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:

Es capaz de conocer, comprender y analizar de forma crítica el papel del diseño gráfico en los mensajes visuales dentro de los diferentes entornos en los que se mueve la profesión del diseñador industrial.

2:

Es capaz de trabajar y aplicar sus conocimientos, tanto teóricos como prácticos de las distintas especialidades, en los ejercicios y proyectos propuestos mediante las distintas herramientas clave mostradas para su desarrollo profesional.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura Diseño Gráfico y Comunicación tiene el objetivo principal de ser una herramienta complementaria al trabajo del estudiante, y en un futuro diseñador industrial.

Comunicar es uno de los fines de todo ejercicio proyectual y creativo, y haciéndolo de una manera meditada y adecuada agiliza la comprensión.

El diseñador industrial puede llegar a tener entre sus tareas profesionales trabajos gráficos como complemento a los proyectos de desarrollo de producto realizados.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura forma parte del segundo cuatrimestre de 2º curso, junto con las de Aspectos Económicos y Empresariales del Diseño, Estadística y Fiabilidad del Producto, Electricidad y Electrónica y Creatividad. Se ha previsto un trabajo de módulo que integre a las cinco asignaturas.

En el trabajo de módulo, la asignatura se encarga de aportar a los alumnos los conocimientos para lograr una presentación gráfica efectiva del conjunto del proyecto. Así como de dotar de una imagen del marca al producto diseñado, investigando y analizando desde un punto de vista del branding el mercado al que pertenece el producto.

A lo largo del curso se realizan ejercicios y proyectos que versan sobre temas gráficos como diseño por ordenador, ilustración, composición, branding, packaging, etc.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Diseño Gráfico y Comunicación tiene el objetivo principal de ser una herramienta complementaria al trabajo del estudiante, y en un futuro diseñador industrial.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

Comunicar información de manera más eficiente

2:

Optimizar recursos en una presentación gráfica

3:

Utilizar los elementos básicos del diseño gráfico transmitiendo un mensaje

- 4:** Gestionar los recursos disponibles
- 5:**
 - Organizar y planificar
- 6:**
 - Analizar y sintetizar información
- 7:**
 - Tomar decisiones
- 8:**
 - Comunicar oralmente y gráficamente
- 9:**
 - Trabajar en equipo
- 10:**
 - Trabajar por la calidad y la mejora
- 11:**
 - Desarrollar soportes gráficos con el manejo del ordenador.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La asignatura es de carácter obligatorio y cursada en el segundo cuatrimestre de 2º curso. En este momento los alumnos han interiorizado una metodología de trabajo en otras asignaturas con perfil proyectual como Taller de Diseño I y Taller de Diseño II.

La asignatura dota a los alumnos de los conocimientos necesarios para que su calidad de presentación en los diferentes soportes gráficos utilizados en sus estudios sea alto.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- 1:**
 - Ejercicios prácticos que engloban los aspectos teóricos en las clases magistrales y que se afianzan en las sesiones prácticas semanales.
 - Ejercicio práctico en el manejo de programas informáticos.
 - Ejercicio práctico con tipografía, evaluando de la misma manera los requerimientos compositivos.
 - Ejercicio práctico sobre imagen corporativa y packaging.
 - Ejercicio práctico sobre branding.
- 2:**
 - Examen teórico-práctico en formato test en el que se evaluarán los aspectos más generales vistos durante el curso.

Distribución del trabajo asignado a las actividades

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La metodología usada en la asignatura fomenta el trabajo continuo del alumno, aplicando los contenidos teóricos en los diferentes ejercicios y proyectos desarrollados en las sesiones prácticas.

En las sesiones teóricas con todo el grupo se realizan exposiciones de los aspectos más generales e importantes del diseño gráfico, utilizando ejemplos reales para que los alumnos identifiquen factores similares en los ejercicios que realizan en la asignatura.

En las sesiones prácticas, con grupos de 25 alumnos, se explican contenidos más prácticos y se revisan los ejercicios con el propio alumno, dotando a las sesiones prácticas de cierto dinamismo.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:	Semana	Teoría	Práctica	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 6	Tipo 7	Tipo 8	Valor
1		Introducción al diseño gráfico	Prácticas Illustrator Inicio Ejercicio 01						
2		Elementos básicos del diseño gráfico	Prácticas Illustrator Tutoría Ejercicio 01 Inicio Ejercicio 02						
3		Tipografía	Prácticas Indesign Entrega Ejercicio 01 Tutoría Ejercicio 02						5%
4		Color	Tutoría Ejercicio 02						
5		Composición, maquetación y retículas.	Entrega Ejercicio 02 Inicio Ejercicio 03						20%
6		Herramientas del diseño gráfico	Tutoria Ejercicio 03						
7		Aplicaciones del diseño gráfico	Tutoría ejercicio 03						
8		Aplicaciones del diseño gráfico	Tutoría ejercicio 03						
9		Aplicaciones del diseño gráfico	Tutoría ejercicio 03						

10	Aplicaciones del diseño gráfico	Entrega ejercicio 03 Inicio ejercicio 04						25%
11	Branding	Tutoría ejercicio 04						
12	Técnicas de impresión	Tutoría ejercicio 04 Inicio Diseño gráfico aplicado a producto (PROYECTO)						
13	Metodología del proyecto de diseño gráfico	Entrega ejercicio 04 Tutoría PROYECTO						20%
14	Teoría de la comunicación	Tutoría PROYECTO						
15	Teoría de la comunicación	Tutoría PROYECTO						
16	Visita imprenta	Entrega PROYECTO						30%
total			15	45	70	15	5	

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Desarrollo del programa de la asignatura

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Ambrose, Gavin. Formato : m. Tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego [...] o indicando la longitud y anchura de la plana / Gavin Ambrose, Paul Harris . - 1^a ed. Barcelona : Parramón, 2004
- Ambrose, Gavin. Imagen : f. Apariencia óptica de algo producida en un espejo o a través de una lente, etc. / Gavin Ambrose, Paul Harris . - 1^a ed. Barcelona : Parramón, 2006
- Ambrose, Gavin. Impresión y acabados : f. Proceso de producción de material impreso : m. Proceso de finalización de la fabricación o decoración del material impreso / Ambrose, Harris . - 3^a ed. en castellano Barcelona : Parramón, 2011
- Ambrose, Gavin. Layout / Ambrose Gavin, Paul Harris Barcelona : Parramon, 2005
- Ambrose, Gavin. Retículas : estructura o patrón de líneas que se utiliza como guía para situar los elementos de un diseño / Ambrose, Harris . - 1^a ed. en español Barcelona : Parramón, 2008
- Ambrose, Gavin. Tipografía : f. Calidad o forma de letra con que está impresa una obra / Gavin Ambrose, Paul Harris . - 1^a ed. Barcelona : Parramón, 2005
- Contreras Medina, Fernando R.. Diseño gráfico, creatividad y comunicación / Fernando R. Contreras, César San Nicolás Romera Madrid : Blur Ediciones, D.L. 2001
- Hampshire, Mark. Papel : opciones de manipulación y acabado para diseño gráfico / Mark Hampshire + Keith Stephenson Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2008
- Heller, Steven. La anatomía del diseño : influencias e inspiraciones del diseño gráfico contemporáneo / Steven Heller, Mirko Ilić. - 1^a ed. en lengua española Barcelona : Blume, 2008
- Lidwell, William. Principios universales de diseño / William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler ; traducción, Remedios Diéguez Diéguez . - 1^a ed. en lengua española Barcelona : Blume, 2005
- Lupton, Ellen. Diseño gráfico : nuevos fundamentos / Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips ; [versión castellana, Álvaro Marcos] Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2009
- Pelta, Raquel. Diseñar hoy : temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003) / Raquel Pelta Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2007
- Poynor, Rick. No más normas : diseño gráfico y posmoderno = no more rules / Rick Poynor México [etc.] : Gustavo Gili , 2003

- Pozo Puértolas, Rafael. *Diseño y producción gráfica : introducción al diseño gráfico, la industria gráfica y la producción de proyectos gráficos* / Rafael Pozo Puértolas . - Reed. ampl. Barcelona : CPG, 2008
- Tena Parera, Daniel. *Diseño gráfico y comunicación*/ Daniel Tena Parera; prólogo de José María Ricarte Bescós Madrid : Pearson educación, D.L. 2004