



Grado en Bellas Artes 25132 - Taller de diseño gráfico I

Guía docente para el curso 2010 - 2011

Curso: 3, Semestre: 0, Créditos: 8.0

Información básica

Profesores

- **Silvia María Hernández Muñoz** silviahm@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Silvia Hernandez Muñoz

Taller de Diseño Gráfico I es una asignatura que se enmarca dentro de un temario mucho más amplio en las Bellas Artes, enfocada de manera correcta, inicia al estudiante al mundo del diseño gráfico y le proporciona las herramientas para entender y poner en práctica el modo de pensar del diseñador y los proyectos que se realizan.

En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las habilidades básicas de diseño gráfico bajo la orientación del profesor y se realizan proyectos de diseño de comunicación institucional y comercial.

Actividades y fechas clave de la asignatura

- Actividades de evaluación continua.
- Visitas docentes.
- Conferencias.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

- 1:**
Ser capaz de proyectar, dilucidar y expresarse en el lenguaje propio de la especialidad.
- 2:**
Seleccionar, conocer y utilizar las tipografías sobre las propuestas presentadas con acierto y adecuación a cada problema.
- 3:**

Conocer tanto los caracteres tipográficos como a sus creadores, sus aspectos formales y sus circunstancias de origen.

- 4:** Resolver en cada unidad temática la funcionalidad adecuada y los tipos de composiciones sobre las particularidades de maquetación.
- 5:** Utilizar las herramientas propias del Diseño Gráfico.
- 6:** Distinguir y aplicar conocimientos en cuanto a los modos de reproducción e impresión sobre las diversas técnicas de estampación y sus procesos de trabajo.
- 7:** Dominar con rapidez perceptiva la variedad de los tramados, selección de los colores, gamas y pantones y la disposición de los grados de inclinación de cada una de tramas que comprenden las cuatricromías para evitar el moiré.
- 8:** Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.
- 9:** Distinguir y aplicar las fórmulas de maquetación en: revistas, diarios, catálogos, informes, libros, y utilizar softwar profesional para su realización.
- 10:** Conocer y aplicar las retóricas de la imagen, sus fórmulas y variedades de composición.
- 11:** Analizar en cada fase las cualidades proyectivas que parten de una propuesta visual o de una identidad corporativa, para agilizar y aplicar el modelo mas adecuado a los objetivos propuestos.
- 12:** Estudiar en profundidad las necesidades de un producto comercial o cultural y dotarlo de una personalidad singular que lo distinga en el mercado competitivo.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

BLOQUE I. ASPECTOS GENERALES

Tema 1. Creatividad. Recursos y estrategias

Tema 2. Comunicación

Tema 3. Composición

Tema 4. Historia del diseño gráfico

Tema 5. Medios y fuentes de consulta

Tema 6. Artes finales

Tema 7. Contacto con el cliente y otros

BLOQUE II. DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

Tema 8. Tipografía. Historia, tipología y aplicaciones

Tema 9. Los signos en la historia, las marcas en el pasado. Identidad Corporativa

Tema 10. El cartel

Tema 11. El cartel contemporáneo. Formatos actuales del cartel clásico

Tema 12. Diseño editorial y de publicaciones periódicas

Tema 13. El packaging

Tema 14. El diseño en el cine

Tema 15. Otras aplicaciones de diseño gráfico.

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:

- Analizar y desarrollar los principios de las formas gráficas de la comunicación visual. Sus elementos: signos, iconos y símbolos y sus instrumentos: tipografía e ilustración.
- Analizar y desarrollar los principios de las formas tridimensionales en su relación comercial. Materiales, duplicidad, contenido.
- Estudiar la tecnología en que se desarrollan los diseños actuales. Tanto grafismos como objetuales.
- Aportar una formación estrictamente funcional sobre la formación de imágenes y objetos.
- Conocer la función del diseño.
- El diseñador en la sociedad. El análisis de las funcionalidades del diseño. La evolución de sus técnicas, materiales y conceptos históricos.
- Conocer los procedimientos formales
- Conocer los procedimientos técnicos del diseño.
- Investigación, documentación y análisis de los datos internos y externos del encargo. Evaluación y selección. Realización de trabajos finales.
- Observación y práctica de los principios internos así como de los principios externos de la forma del diseño. Relación de la forma con su entorno y con su propia estructura.
- Entender el papel significativo del diseño en nuestra cultura.
- Dominio del diseño por medio de diferentes programas informáticos y con procedimientos manuales, realización de bocetos a mano.
- Dominio de la forma, color, proporciones, medidas, otros.
- Conocimiento de todas las técnicas tradicionales y modernas de impresión.
- Dominio de programas informáticos de tratamiento de imagen.
- Profundización en la creatividad personal a través del diseño.
- Formación histórica. Diseñadores clásicos y actuales, análisis conceptual.

Competencias Generales que aporta la asignatura:

- (7) Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística en particular.
- (9) Conocimientos de los métodos de producción y técnicas artísticas.

(12) Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.

(14) Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.

(30) Capacidad de perseverancia.

(32) Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

(42) Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte.

(43) Habilidad para establecer sistemas de producción.

(49) Conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Competencias específicas

a. Resolver problemas del diseño gráfico utilizando el lápiz de grafito con destreza, aplicando de manera correcta la línea, el sombreado y el volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales. Desarrollo Conceptual del Producto de Diseño

b. Aplicación de recursos adquiridos en otras asignaturas de la titulación como: ilustración o animación.

c. Interpretar la necesidad del cliente y crear mensajes publicitarios, utilizando herramientas de software para diseñar y retocar imágenes.

d. Capacidad para llevar a cabo un proyecto.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de diseño gráfico I, enriquecerá y ampliará las competencias que se adquieran en otras asignaturas como: Dibujo, Fotografía, Audiovisuales, Grabado, Ilustración, Infografía y otras. Al mismo tiempo que supone una herramienta imprescindible para otras asignaturas como Proyectos I y Proyectos II, atendiendo a cuestiones de conceptualización, presentación y comunicación.

Partiendo de los perfiles profesionales que marca la ANECA determinaremos el interés de la asignatura de Taller de Diseño gráfico I en el desarrollo profesional de esta titulación:

Diseñadores gráficos.

Editores gráficos.

Investigadores y docentes en diseño.

Gestor de portales y editor de contenidos

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

1: Desarrollar sus propias ideas, dominar el diseño, y aplicar los conocimientos adquiridos en el sector profesional. Es competente para desarrollar su actividad en estudios de diseño, imprentas, editoriales, y en el sector publicitario tanto trabajando en empresas como de modo autónomo.

2: Aplicar y dominar el diseño correctamente.

3:

- En su capacidad para el análisis y la síntesis.
- Conocimientos específicos de la profesión.
- Diseño y planificación de proyectos.
- Capacidad para generar nuevas ideas.
- Capacidad para la organización, planificación y gestión de la información.
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Capacidad de trabajo en equipo interdisciplinar comunicación oral y escrita.
- Capacidad para trabajar en un contexto internacional atendiendo a la diversidad y multiculturalidad.
- Capacidad crítica y autocrítica.
- Resolución de problemas.
- Capacidad de aprender.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.

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

Conocimiento del diseño. El alumno es competente para desarrollar una labor profesional en empresas del sector como estudios de diseño, imprentas, grupos editoriales, empresas de publicidad, diseño de productos y otras empresas del sector. El alumno es capaz de realizar correctamente proyectos de diseño, desde entidades corporativas, dípticos, trípticos, cartelería, folletos, diseño y maquetación de libros, catálogos, etc. Domina los medios informáticos necesarios para desarrollar los trabajos anteriores. El alumno es capaz de aplicar su creatividad artística individual en los trabajos realizados. El alumno domina los medios de difusión, publicidad, repercusión social y comunicación.

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

A. Sistema de evaluación continua. Componentes de corrección

1. Calificación que exprese fielmente los conocimientos demostrados, y en segundo lugar, que el alumno entienda, con claridad, su consistencia y de esta forma, el mismo impulse una superación en futuros ejercicios.
2. Generalmente esta línea de apreciaciones conducirán la evaluación por unas vías de control sobre cuatro factores prácticos de formación en el alumno:

I. Aptitud, Metodología, Conocimiento y Sensibilidad

II. Actitud y el espíritu de trabajo.

B. Evaluación no presencial. Se realizará un único examen de carácter escrito que constará de tres horas. Los contenidos del examen podrán ser tanto de los temas impartidos en las clases teóricas como seminarios y

clases prácticas desarrollados a lo largo del curso.

2:

A- Criterios de evaluación continua:

- La manifestación de haber adquirido los conocimientos tanto técnicos como formales.
- Progresos en la expresividad personal a partir del diseño.
- La aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad.
- Consecución de los objetivos y el programa de la asignatura.
- Ejecución y limpieza en la resolución de los ejercicios y limpieza del espacio de trabajo en el aula.
- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos.
- Conocimiento de los programas informáticos elementales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Implicación en la asignatura.
- Asistencia a clase y entrega de los trabajos.
- Nivel de superación y esfuerzo personal. Aprovechamiento del alumno, adaptación, motivación, creatividad, actitud, interés, habilidades, maestría y progreso técnico, ambición intelectual y adecuación de los resultados a las propuestas.

3:

B. Criterios de evaluación no presencial

El proceso docente se desarrolla en régimen de enseñanza presencial. El alumno que no asista a clase deberá presentarse a la prueba final de la asignatura, que se realizará en junio, donde deberá entregar todos los trabajos de diseño realizados en clase, y superar el examen final.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

La asignatura desarrolla los contenidos teóricos y prácticos de forma paralela y complementaria.

- **Teórica**, por medio de clases magistrales apoyadas con muestras de materiales reales, con fotocopias, diapositivas y vídeos. Visitas de profesionales y visitas a empresas del sector.
- **Práctica**, mediante ejercicios que hagan al alumno incorporar su propia experiencia de las teorías expuestas.

El curso se desarrollará mediante:

- Explicación de **conocimientos teóricos esenciales**.
- Planteamientos de ejercicios-tipo **simulación de casos reales**.
- Corrección mediante **puesta en común de todos los trabajos realizados**.
- Y **resolución de dudas**.

Se motivará al alumnado para que participe activamente en el aula, consultando dudas y proponiendo prácticas y aplicaciones de los ejercicios.

- La asignatura se basará en teoría y práctica diaria sobre los contenidos impartidos.
- Creatividad personal a través de los trabajos de diseño realizados.
- Lenguaje tecnológico, creativo y experimental.
- Tutorías individuales. Trabajos en equipo. Exposiciones y Concursos.

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:

Actividad 1.a y 2.a semana: 1. Investigación documental y presentación en el aula acerca de un diseñador histórico.

Actividad 3.a y 4.a semana: 2. Cartel tipografía /logotipo ilustración tipográfica

Actividad 5.a y 6.a semana: 3. Etiqueta de producto

Actividad 7.a y 8.a semana: 4. Diseño de logotipo

Actividad 9.a y 10.a semana: 5. Realización de Identidad Corporativa

Actividad 11.a y 12.a semana: 6. Tríptico sobre Artes Finales

Actividad 13.a y 14.a semana: 7. Diseño de revista

Actividad 15.a y 16.a semana: 8. Diseño de una línea editorial

Actividad 17.a y 18.a semana: 9. Cubierta de libro

Actividad 19.a y 20.a semana: 10. Cartel objeto encontrado

Actividad 21.a y 22.a semana: 11. Cartel recurso retórico

Actividad 23.a y 24.a semana: 12. Valla publicitaria

Actividad 25.a y 26.a semana: 13. Creatividad con tipografía

Actividad 27.a y 28.a semana: 14. Planteamiento de un proyecto gráfico personal

2:

Otras actividades:

- Creación de obra propia a través de las técnicas gráficas.
- Tutorías individuales y seminarios monográficos específicos.
- Actividades complementarias.

3:

Visitas docentes:

- Visita de Exposiciones y Museos relacionados con la asignatura.
- Visitas a empresas relacionadas con la asignatura. Periódico, imprentas, empresas de diseño, museos y otros.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNO (especificar horas)

Horas presenciales				No presenciales
Gran grupo.	Prácticas	Seminarios, etc.	Tutorías ECTS	<i>trabajo autónomo del alumno</i>
5	3	1	1	15

CRONOGRAMA SEMANAL

Hp. Horas presenciales

Hnp. Horas no presenciales.- Tutorías, seminarios y trabajos que el alumno deber realizar en casa.

	Gran grupo		Prácticas		Seminarios etc.		Tutorías ECTS		Actividad		Actividad		Exámenes <i>Actividad de evaluación</i>		Temas
Anual	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	
1ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		1
2ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
3ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
4ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
5ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
6ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
7ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
8ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		2
9ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
10ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
11ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
12ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
13ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
14ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
15ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		3
16ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
17ª Semana	2		1,5		0,25		0,25						4,8		
18ª Semana	1		1,5		0,25		0,25						4,8		
19ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
20ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		4
21ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
22ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
23ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
24ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
25ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8		
26ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
27ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
28ª Semana	1		0,5		0,25		0,25						4,8		
TOTAL HORAS	56		14		7		7						134,4		
TOTAL EN ECTS	5,6		1,4		0,7		0,7						8,96		

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada