



**GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y
GRÁFICO**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DIGITAL I: DISEÑO VECTORIAL

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Diseño Digital I: Diseño Vectorial
Código:	39006
Curso:	1º
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dra. Noelia Báscones Reina
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesore:

Dra. Noelia Báscones

Datos de contacto:

noelia.bascones@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

HORARIO Noelia Báscones: Martes y miércoles de 13.15 a 14.30 h.

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Las propias del Título

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre dibujo e informática.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Ciencias Aplicadas y Tecnologías. Constituye una asignatura de formación obligatoria y pertenece a la rama de Artes y Humanidades.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Diseño Digital I: Diseño Vectorial se imparte en el 1º curso y junto con otras asignaturas que complementan la materia (Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, de 1º cuatrimestre, aportan las capacidades necesarias para el entendimiento de la forma y el espacio y su traslación a el lenguaje digital) y por otro lado Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes con la que se complementa a la hora de realizar trabajos e ilustraciones digitales más elaboradas. La

materia pretende que los estudiantes comprendan las características de las herramientas digitales de las que dispone como soporte técnico de trabajo.

Los alumnos aprenderán a trabajar con las herramientas indispensables para su formación como diseñador.

Constituye una base de conocimiento elemental sobre los principales programas informáticos aplicados al diseño gráfico para su posterior aprendizaje en asignaturas más complejas como son las de Taller de Proyectos.

Una parte importante de la vida profesional del graduado en Diseño Multimedia y Gráfico tiene como objeto de trabajo el uso de estas herramientas digitales de trabajo para obtener una formación completa y un desarrollo de las capacidades expresivas a través de la tecnología.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
CG1. El alumno aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.	CG1. Expresarse adecuadamente tanto de forma oral y escrita demostrando la comprensión y conocimiento sobre la materia.
CG2. Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).	CG2. Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos aprendidos sobre las diferentes técnicas y procesos.
CG3. Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.	CG3. Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas gráficas planteadas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1. Hará uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos.	CE1. Utilizar el diseño vectorial como herramienta de trabajo en la elaboración de proyectos gráficos.

<p>CE2. Utilizará aplicaciones vectoriales de software eficaz y creativamente.</p> <p>CE3. Digitalizará y manipulará objetos o imágenes de manera eficaz y creativa.</p> <p>CE4. Usará las aplicaciones de diseño tipográfico eficaz y creativamente.</p>	<p>CE2. Utilizar correctamente las diferentes herramientas de Illustrator de forma eficaz y creativa.</p> <p>CE3. Aplicará los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios gráficos.</p> <p>CE4. Saber utilizar correctamente las diferentes aplicaciones tipográficas de Illustrator de modo creativo y eficaz.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE ILLUSTRATOR.

Se dará a conocer el entorno del programa y su espacio de trabajo.

- 1.1. Conocer la pantalla de ILLUSTRATOR (barras de menú, barras de comandos y barras de propiedades, regla, navegador del documento, barra de estado, barra de desplazamiento y paleta de colores)
- 1.2. Preparar un documento nuevo. Tamaño y diseño de página.
- 1.3. Caja de Herramientas (selección, forma, zoom, mano alzada, formas geométricas, contornos y rellenos).

TEMA 2. EL DIBUJO EN ILLUSTRATOR.

- 2.1. Dibujo con formas geométricas básicas.
- 2.2. Reglas guías y cuadrícula.
- 2.3. Trazados y curvas Bézier.

TEMA 3. OPERACIONES CON OBJETOS.

- 3.1. Herramientas de visualización.
- 3.2. Operaciones con objetos.

TEMA 4. TRABAJAR CON COLOR.

- 4.1. Panel Muestras.
- 4.2. Muestras de color.
- 4.3. Muestras de degradado.
- 4.4. Herramienta Malla de Degradado.

TEMA 5. TRABAJO CON TEXTO.

Se estudiarán las posibilidades de la herramienta texto así como sus diferentes aplicaciones en la creación y diseño de portadas, trípticos, y carteles.

- 5.1. Formatos de carácter y párrafo.

- 5.2. Operaciones con texto.
- 5.3. Trabajar con texto y gráficos.

TEMA 6. PINCELES Y MUESTRAS DE PATRÓN.

Se mostrarán las diferentes opciones del trabajos con los pinceles de Illustrator. Se conocerán los distintos tipos de muestras de patrón y las posibles aplicaciones de los rellenos de patrón.

- 6.1. Pinceles.
- 6.2. Tipos de Relleno de patrón.

TEMA 7. COLOREAR IMÁGENES. VECTORIZACIÓN Y COLOREADO DE DISEÑOS.

Se darán a conocer herramientas para el coloreado de imágenes. Mostrar las técnicas de vectorización y coloreado de ilustraciones aplicadas al diseño gráfico asistido por ordenador.

- 7.1. Pintura Interactiva.
- 7.2. Como vectorizar una imagen escaneada.

TEMA 8. FILTROS Y EFECTOS

Se estudiarán los diferentes herramientas para transformar un trazado mediante filtros y efectos como la sombra paralela o los efectos 3D.

- 8.1. Filtros.
- 8.2. Efectos 3D.
- 8.3. PACKAGING. Mostrar las pautas básicas para el desarrollo de un packaging.

TEMA 9. PREPARACIÓN DE ARCHIVOS

PROYECTO FINAL.

Partiendo de los conocimientos adquiridos con el programas de diseño vectorial, Illustrator y trabajaremos del diseño de una identidad corporativa (Logotipo, papelería, cartel, tríptico y packaging) aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el curso.

En este proyecto se tendrá en cuenta todo el desarrollo desde el proceso creativo hasta el arte final.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DEE ILLUSTRATOR.	Febrero
TEMA 2. EL DIBUJO EN ILLUSTRATOR.	Febrero
TEMA 3. OPERACIONES CON OBJETOS.	Marzo
TEMA 4. TRABAJAR CON COLOR.	Marzo

TEMA 5. TRABAJO CON TEXTO.	Marzo
TEMA 6. PINCELES Y MUESTRAS DE PATRÓN.	Abril
TEMA 7. COLOREAR IMÁGENES. VECTORIZACIÓN Y COLOREADO DE DISEÑOS.	Abril
TEMA 8. FILTROS Y EFECTOS	Abril
TEMA 9. PREPARACIÓN DE ARCHIVOS PROYECTO FINAL.	Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clase teórica	Lección magistral	CG1, CG2, CG3,	15		15
Tutorías (para grupos de trabajo)	Aprendizaje basado en problemas	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,	15		15
Clases prácticas (prácticas, experimento)	Estudio de casos	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,	28		28
Examen		CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,	2		2
Estudio y trabajo autónomo (elaboración de informes y trabajos de revisión)	Aprendizaje basado en problemas Estudio de casos Aprendizaje basado en proyectos	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,		50	50
Estudio y trabajo en grupo (trabajo en grupo)	Aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,		20	20
		CG1, CG2, CG3		15	15

Estudio autónomo (examen)	Estudio, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE4,			
Tutoría (planteamiento y resolución de dudas)	Contrato de aprendizaje Aprendizaje basado en problemas	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4,		5	5

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Actitud	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%
Ejercicios prácticos	Se tendrá en cuenta el grado de ajuste al esquema y principios planteados + exposición oral o escrita de los trabajos realizados. La notas final de Ejercicios prácticos será la nota media obtenida de cada una de las actividades propuestas durante el curso.	60%
Proyecto Final Grupal	El proyecto Final Grupal será evaluado en base a los siguientes parámetros: <ul style="list-style-type: none"> • IDEA (Imagen de marca + campaña) • TÉCNICA (utilización del software) • AF (acabados y preparación de artes Finales) • PIEZA FINAL (maquetas y acabados de piezas físicas) • DOSSIER y DEFENSA (presentación oral y escrita) 	30%
IMPORTANTE	<p>EVALUACIÓN ORDINARIA Para hacer media entre dichas partes es imprescindible tener una calificación igual o mayor a 5 en cada una de ellas.</p> <p>EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar todos los trabajos que no hayan sido aprobados o presentados en convocatoria</p>	

ordinaria. Así mismo si no han presentado la parte de proyecto grupal deberán realizar el proyecto final de forma individual.

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

TUTORÍAS ACADÉMICAS:

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

El alumno debe presentar todos los trabajos prácticos propuestos durante el curso no admitiéndose entregas fuera del plazo indicado.

Para poder hacer media entre las diferentes calificaciones, el alumno debe obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las partes que forman los elementos evaluables de la asignatura:

1. Ejercicios prácticos (60% de la calificación final)
2. Proyecto final grupal (30% de la calificación final).

En las actividades de evaluación presenciales la asistencia obligatoria es un criterio de evaluación. El alumno deberá tener un porcentaje de asistencia superior al 80%.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar todos los trabajos que no hayan sido aprobados o presentados en convocatoria ordinaria. Así mismo si no han presentado la parte de proyecto grupal deberán realizar el proyecto final de forma individual.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Paz González, F. / Delgado Cabrera, J. M. (2012). *Adobe Illustrator CS6. Manual imprescindible. Madrid*. Ed. Anaya Multimedia S. A.

De Montes De Oca, Álvaro (2009). *Cs4 curso de creación gráfica: con photoshop, illustrator e indes ing cs4*. Infor books ediciones.

VV.AA. (2012). *Illustrator CS6*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Williamsjohn Tollett, R. (2013). *Aprender Illustrator CS6*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Bibliografía complementaria

Harris, J. Withrow, S. (2010). *Ilustración Vectorial Los secretos de la Creación Digital de Imágenes*. Barcelona. Ed. Promopress

VV.AA. (2011). *200 Best Illustrators Worldwide 2011/12*. Ed. Lurzer's Archive.

11.- OBSERVACIONES

La copia, el plagio o el uso indebido de imágenes y referencias (ausencia de fuentes, citas de autores, etc.) puede ser motivo de la pérdida de evaluación en convocatoria ordinaria.

ASISTENCIA A CLASE

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE. Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la

convocatoria extraordinaria.