

ESNE

Centro adscrito a
Universidad
Camilo José Cela

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

Diseño Digital I: Diseño Vectorial

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

Módulo Ciencias Aplicadas y Tecnología

Créditos ECTS

6

Denominación de la Asignatura

Diseño Digital I: Diseño Vectorial

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

39007

Profesor

Dra. Noelia Báscones

Curso

Primero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Segundo

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Dra. Noelia Báscones

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.

Datos de Contacto

noelia.bascones@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título

Aconsejables

Conocimientos básicos sobre dibujo e informática.

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que 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.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas

CG0 - Hablar bien en público.

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

Competencias específicas

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura

- Expresarse adecuadamente tanto de forma oral y escrita demostrando la comprensión y conocimiento sobre la materia.
- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos aprendidos sobre las diferentes técnicas y procesos.
- Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas gráficas planteadas.
- Hacer uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos.
 - Usar aplicaciones vectoriales de software eficaz y creativamente.
 - Digitalizar y manipular objetos o imágenes de manera eficaz y creativa
 - Usar las aplicaciones de diseño tipográfico eficaz y creativamente.
- Aplicará los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios gráficos.
- Saber utilizar correctamente las diferentes aplicaciones tipográficas de Illustrator de modo creativo y eficaz.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Esta asignatura pretende acercar al estudiante al uso del diseño vectorial como herramienta de producción de proyectos gráficos.

- El dibujo vectorial: uso de las distintas herramientas.
- Trabajar con documentos. Dibujar líneas y formas básicas. Dibujo y edición de trazados complejos.
- Trabajar con color digital. Transformar objetos. Trabajar con texto. Trabajar con imágenes de mapa de bits.

Temario desarrollado

Tema 1. Introducción al Entorno de Illustrator.

- 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 Vectorial.

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

Tema 3. Operaciones básicas 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.

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. Métodos de coloreado.

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. Muestras de degradado.
- 7.2. Herramienta Malla de Degradado.
- 7.3. Pintura Interactiva.

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.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
1. Introducción al entorno de Illustrator	1

2. El dibujo Vectorial	2
3. Operaciones Básicas con Objetos	3-4
4. Trabajar con Color	5-6
5. Trabajo con Texto	6-8
6. Pinceles y Muestras de Patrón	9-10
7. Métodos de Coloreado	11-12
8. Filtros y Efectos	13-14
9. Preparación de Archivos	15

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos realizados a lo largo del curso
- Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Lección Magistral. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p>Método expositivo. Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.</p>	CG0, CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	40	-	40
<p>Clases Prácticas Formato Taller. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Discusión de casos reales. Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación</p>	CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	20	20	40
<p>Tutoría. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	10		10

<p>Trabajo autónomo. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	<p>CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>
---	--	--	----------	-----------	-----------

Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
<p>Asistencia Participativa</p>	<p>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.</p>	<p>10%</p>
<p>Ejercicios Prácticos</p>	<p>Se tendrá en cuenta el grado de ajuste al esquema y principios planteados en la utilización de herramientas de trabajo asignadas a cada actividad así como la exposición oral o escrita de los trabajos realizados.</p> <p>La nota final de Ejercicios prácticos será la nota media obtenida de cada una de las entregas de actividades propuestas durante el curso.</p>	<p>60%</p>

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%
-----------------------	--	-----

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La calificación final de la asignatura será la media resultante de las diferentes partes correspondientes con los ejercicios prácticos y el proyecto final grupal. Para hacer media entre dichas partes es imprescindible tener una calificación igual o mayor a 5 en cada una de ellas.

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 en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

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.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Harris, J. Withrow, S. (2010). *Ilustración Vectorial Los secretos de la Creación Digital de Imágenes*. Barcelona. Ed. Promopress.
- VV.AA. (2013). *Illustrator CC (Diseño y Creatividad)*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Bibliografía complementaria

- Klanten , R. & Hellige, H. (2011). *Illustrators Unlimited: The Essence of Contemporary Illustration*. Ed. Die Gestalten Verlag
- VV.AA. (2005). *La biblia del diseñador digital*. Alemania: Editorial Taschen.
- Paz González, F. / Delgado Cabrera, J. M. (2012). *Adobe Illustrator CS6. Manual imprescindible*. Madrid. Ed. Anaya Multimedia S. A.
- VV.AA. (2012). *Illustrator CS6*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.
- WilliamsjohnTollett, R. (2013). *Aprender Illustrator CS6*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Webgrafía

- Página de consulta: www.adobe.com/illustrator

Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa 1convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.