Universidad Zaragoza

Curso : 2020/21

25133 - Taller de diseño gráfico II

Información del Plan Docente

Año académico: 2020/21
Asignatura: 25133 - Taller de diseño gráfico II
Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes
Créditos: 8.0
Curso: 4
Periodo de impartición: Anual
Clase de asignatura: Optativa
Materia: ---

1.Información Básica

1.1.Objetivos 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.

1.2.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de diseño gráfico II, enriquecerá y ampliará las compentencias que se adquieran en otras asignaturas como: Taller de diseño gráfico I, 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 maraca la ANECA determinaremos el interés de la asignatura de Taller de Diseño gráfico II en el desarrollo profesional de esta titulación:

Diseñadores gráficos.

Editores gráficos.

Investigadores y docentes en diseño.

Gestor de portales y editor de contenidos

1.3.Recomendaciones para cursar la asignatura

Taller de Diseño gráfico II, incorpora los conocimientos y aplicaciones más actuales en el diseño gráfico: las nuevas tecnologías y los diseños multimedia. Igualmente abre una perspectiva hacia el desarrollo de la propia identidad creativa y hacia la investigación en Diseño gráfico.
Taller de Diseño gráfico II aporta las competencias y conocimientos específicos de máxima actualidad, que lo capacitarán para una de las salidas profesionales con más alto grado de empleabilidad del graduado en Bellas Artes:

- Trabajar en agencias de diseño gráfico como ilustrador o como diseñador gráfico, empresas de publicidad, editoriales, prensa, diseñador freelance o director de su propia empresa de diseño, directores de arte, coordinadores de edición en museos e instituciones culturales, empresas multimedia, productoras creando grafismos o títulos de crédito, diseño publicitario y en un contexto mucho más amplio al arte digital.

- Además, dentro del contexto artístico, el alumno de Bellas Artes tarde o temprano necesitará recurrir a los conocimientos de diseño gráfico, bien para la presentación de proyectos o memorias, diseño de sus propios catálogos, cartelería e invitaciones de sus exposiciones o precisará de los conocimientos para saber solicitar a un diseñador lo que necesita.

Empleabilidad

- **Empresas**. Gracias a la consolidación del Grado en Bellas Artes y a diversos proyectos y actividades de Innovación Docente, empresas de diseño de videojuegos y de publicidad contactan con el profesorado periódicamente solicitando egresados y alumnos de los últimos cursos. Los mejores alumnos de esta asignatura realizan entrevistas a lo largo del curso.
- **Grupos de investigación de la Universidad de Zaragoza.** Diversos grupos de investigación en ingeniería y en humanidades solicitan alumnos con las asignaturas de Diseño gráfico para colaborar en sus proyectos, tanto en iniciación a la investigación como alumnos becados.

2.Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

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

Competencias generales

CG01. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

CG02. Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitirlas.

CG03. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

CG04. Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico.

CG05. Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. Desarrollar la percepción mental más allá de lo retiniano.

CG06. Capacidad de trabajar autónomamente. Desarrollar la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo artístico personal.

CG07. Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.

CG08. Capacidad de iniciativa propia y de auto-motivación.

CG09. Capacidad de perseverancia. Desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la creación.

CG15. Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

Competencias específicas

CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE20. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.

CE24. Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

CE29. Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artística. Desarrollar la comprensión y especulación de los problemas artísticos en su totalidad.

CE35. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

2.2.Resultados de aprendizaje

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

Ser capaz de proyectar, dilucidar y expresarse en el lenguaje propio de la especialidad.

Seleccionar, conocer y utilizar las tipografías sobre las propuestas presentadas con acierto y adecuación a cada problema.

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

Resolver en cada unidad temática la funcionalidad adecuada y los tipos de composiciones sobre las particularidades de maquetación.

Utilizar las herramientas propias del diseño gráfico.

Distinguir y aplicar conocimientos en cuanto a los modos de reproducción e impresión sobre las diversas técnicas de estampación y procesos de trabajo.

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.

Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

Distinguir y aplicar las fórmulas de maquetación en: revistas, diarios, catálogos, informes, libros, y utilizar softwar profesional para su realización.

Conocer y aplicar las retóricas de la imagen, sus fórmulas y variedades de composición.

Analizar en cada fase las cualidades proyectivas que parten de una propuesta visual o de una identidad corporativa, para agilizar y aplicar el modelo más adecuado a los objetivos propuestos.

Estudiar en profundidad las necesidades de un producto comercial o cultural y dotarlo de una personalidad singular que lo distinga en el mercado competitivo.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Conocimiento del diseño. El alumno es competente para desarrollar una labor profesional en empresas del sector como 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.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante debe conocer la normativa de plagio de la Universidad de Zaragoza y sus consecuencias publicadas en:

https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio

De igual modo debe conocer el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje aprobado en acuerdo de 22 de diciembre de 2010, del Consejo de Gobierno de la Universidad:

http://cud.unizar.es/docs/ReglamentodeNormasdeEvaluaciondelAprendizaje.pdf

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

Sistema de evaluación continua

Se establece un calendario de entregas periódicas, normalmente quincenales, a lo largo del curso como sistema de evaluación continua que comprenderá desde entrega:

1. Trabajo autónomo.
2. Trabajos desarrollados en el aula.
3. Recogida de muestras de trabajo.

Como la calificación obtenida por este proceso se referirá al total de la asignatura, el estudiante tendrá la posibilidad de superar la asignatura con la máxima calificación.
La evaluación continua se hará sobre un seguimiento individual del trabajo del alumno por lo que es principal la asistencia. Para optar a la evaluación continua los estudiantes deberán cubrir el 80% de asistencia.

Los estudiantes que no alcancen las competencias formuladas a través de la evaluación continua, podrán realizar una prueba de suficiencia, al final del curso, sobre los contenidos desarrollados en la asignatura.

Prueba global. Primera y segunda convocatoria

El estudiante que no opte por la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global consistirá en:

1. **Un examen** sobre los contenidos teóricos, seminarios y clases prácticas desarrolladas a lo largo del curso. Preguntas de desarrollo, cortas y/o test.
2. **Una prueba práctica** de desarrollo de un ejercicio según la propuesta planteada en la convocatoria. La prueba práctica requerirá el uso de los medios informáticos y software utilizados en el curso: Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat y otros. Así como de otro tipo de tecnología de diseño, material bibliográfico y técnico: pantones, tipómetros, etc.
3. **Entrega de trabajos**
   Los estudiantes que opten a esta prueba global deberán presentar previamente los siguientes **trabajos**:

   A. Portfolio del diseñador **digital** (página web) y en **papel** - (formato A4 encuadernado) enfocado al ámbito profesional. Además deberán entregarse todos los trabajos en el formato original en el que fueron creados, en documentos abiertos y en capas:

   El portfolio de diseño es una herramienta necesaria para la inserción laboral del alumno posteriormente en empresas de diseño gráfico, editorial, multimedia y otras, junto con su currículum vitae.

   PAUTAS para llevar a cabo el ejercicio a entregar el día del examen:

   - El portfolio **debe contener una muestra de cada categoría** del diseño gráfico, (entre 8 y 10 hojas en total, un trabajo por hoja) de entre los ejercicios realizados a lo largo del curso. (Estos trabajos pueden ser diferentes de los ejercicios de clase).

Criterios de evaluación:

Cada una de las actividades anteriormente expuestas se evaluará de manera proporcional y continua a lo largo del curso académico, en función de los siguientes criterios:

1. Conceptos asimilados (45%):

- Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
- Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura, los específicos de cada ejercicio y, consecuentemente, los generales.
- Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.

2. Habilidades adquiridas (45%):

- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Evolución del proceso de aprendizaje, criterio que debe considerarse en la medida en que los alumnos parten con diferentes niveles de conocimientos.

3. Actitud (30%):

- Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal. Realización de todos los trabajos propuestos en el curso, lo que no implica necesariamente la consecución de los objetivos.
- Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.
- Asistencia y entrega puntual de trabajos. Este criterio, sin ser prioritario, se convierte en indispensable en la medida que la falta de asistencia e inhibición de la marcha del curso suele venir acompañada de importantes mermas en el aprendizaje del alumno.

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia:

Los niveles de exigencia están relacionados con los resultados y logros en el aprendizaje demostrados a través de la actitud y respuesta del alumno/a hacia la asignatura. Se consideran tres grados de éxito evaluados siguiendo los criterios y niveles de exigencia (valorados de 0 -10) expuestos a continuación:

Aprobado (5 - 6,99): el alumno/a ha demostrado de forma apta los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa básica.
- Capacidad crítica y autocrítica básica sobre los trabajos realizados.
- Correcta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos suficientes y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Notable (7 - 8,99) : el alumno/a ha demostrado de forma considerable los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa considerable.
- Capacidad crítica y autocrítica importante sobre los trabajos realizados.
- Muy buena adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos buenos y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Muy buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Sobresaliente (9 - 10): el alumno/a ha demostrado de forma destacada los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa excelente.
- Capacidad crítica y autocrítica muy buena sobre los trabajos realizados.
- Perfecta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos impecables y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud proactiva hacia la asignatura.
- Excelente organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

4.Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1.Presentación metodológica general

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

- **Clases prácticas:**
    - Propuesta inicial del ejercicio + Clase magistral + Sesiones prácticas: brainstorming, bocetado, puesta en común + Explicaciones prácticas de programas informáticos + Entrega: corrección en grupo.

Trabajo autónomo tutelado.

Estudio de casos/ Análisis de contextos

Actividades de evaluación continua. Metodología:

Talleres de adquisición de recursos creativos, compositivos, ilustrativos. 1 sesión de clase.

- **Trabajo de campo:**

  Visitas docentes a centros, museos, editoriales, empresas de diseño gráfico o ferias.

  Visita a la redacción del Diario de Teruel. Visita a imprentas. Visita a empresas de diseño gráfico.

  Visitas a exposiciones de diseño de publicaciones, el salón del cómic, muestras de dibujo o de ilustraciones y de arte en general.

  Asistencia a congresos de Diseño gráfico, Ilustración o Tipografía.

  Invitación a profesores, profesionales y expertos a la clase que puedan aportar riqueza de experiencia profesional y diálogo con el alumno.
- **Seminario. Reflexiones, comentario, puesta en común.**
- **Tutorías en grupo.**
- **Clase magistral:**

  Clase teórica con los contenidos específicos de la asignatura.
- **Actividades de innovación docente:** orientadas a la mejora de la práctica docente tras la evaluación cualitativa de cursos previos. Contempla aspectos de motivación, implicación, calidad de los resultados, empleabilidad, acción social, investigación u otros.

Todas las actividades, independientemente de su metodología, conllevarán a la realización de un ejercicio evaluable.

4.2.Actividades de aprendizaje

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

Las actividades desarrolladas en el aula de manera orientativa (puede variar según el ritmo de trabajo de cada curso o los proyectos de innovación docente):

1. Investigación documental y presentación en el aula acerca de un diseñador actual.
2. Análisis de textos para una teoría del diseño gráfico.
3. Portfolio personal digital y en papel.
4. Diseño de presentaciones, mapas mentales y memorias. Design Thinking
4. Cartel y Arte.
5. Imagen para artículos de prensa
6. Diseño del libro digital
7. Diseño multimedia y videojuegos.
8. Diseño audiovisual. Títulos de crédito.
9. Branding

Otras actividades:

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

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.

4.3.Programa

1. Presentación
   1. Presentación de la asignatura
   2. Sistemas de evaluación
   3. Presentación del profesor
   4. Presentación de la Bibliografía

1. Teoría del diseño gráfico II
    1. De los años 60 a la actualidad
    2. Diseñadores gráficos actuales. Tendencias.
    3. Cambios e influencias en el entorno empresarial y socioeconómico
    4. Análisis de textos para una conceptualización del Diseño gráfico

1. Portfolio personal del diseñador e ilustrador analógico/digital
    1. Curriculum Vitae. Contenidos, redacción, organización y estrategias.
    2. El portfolio como herramienta de difusión de proyectos gráficos en el entorno laboral.
    3. Orientado a la creación de una plataforma online de difusión de la obra artística propia, de diseño, de ilustración, etc.
    4. Ejemplos
    5. Diseño de la marca propia
2. El diseñador como empresario.
    1. Encuentros con empresas de diseño gráfico y publicidad.
3. Diseño de proyectos, memorias y presentaciones.
    1. Revisión a los TFG que abordan el tema del diseño gráfico, ilustración, el libro, etc., en la titulación.
    2. Conceptualización. Mapas mentales y presentación de ideas.
    3. Recursos para la encuadernación de memorias y proyectos.
    4. Recursos de maquetación de proyectos, memorias y catálogos.
4. Proyecto artístico y diseño gráfico. Del diseño considerado como una de las Bellas Artes
    1. Procesos en diseño gráfico
    2. El diseño gráfico como obra
        1. Diseño, Arte y Tecnología
        2. Diseño y espacio público
        3. Diseño gráfico y serigrafía

1. Investigación en diseño. Nuevas perspectivas.
2. Diseño editorial multimedia:
3. Diseño del libro digital
    1. Tipologías
    2. Posibilidades de diseño
    3. Concepto de libro
    4. Proyecto creativo
4. Diseño gráfico en prensa con incorporación de tecnología multimedia
    1. Tipologías
    2. Posibilidades de diseño: Análisis de prensa diseño e ilustración.
    3. Taller de conceptos + Taller de recursos creativos + Taller de Animación
5. Diseño de juegos. Diseño de videojuegos
    1. Diseño. Tipologías
    2. Metodología
    3. Estructuración
    4. Tecnología sin programación

1. Diseño en el ámbito audiovisual:
    1. Títulos de crédito: Saul Bass.
    2. Grafismo digital, cabeceras, cortinillas, etc.
2. Branding. Imagen de marca y de producto. Trabajo en equipo.
3. Señalética.
4. Diseño gráfico de apps
    1. Cuestiones básicas para la creación de Apps en el entorno Apple (iPhone y IPad).
    2. Ejemplos y prácticas guiadas a partir de diversos tipos de aplicaciones móviles

(*El orden de realización del programa puede variar según aspectos de continuidad con el curso anterior, los proyectos de innovación docente del curso y/o coordinación transversal/vertical con otras asignaturas de la titulación).

4.4.Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

- Ejercicios de diseño gráfico a raíz de lo explicado en clase de entrega quincenal.
- Ejercicios de reflexión, o de documentación bibliográfica de entrega en el día.

En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las habilidades básicas de diseño gráfico bajo la orientación del profesor.

4.5.Bibliografía y recursos recomendados