

25132 - Taller de diseño gráfico I

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 25132 - Taller de diseño gráfico I

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 8.0

Curso: 3

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 imagen.
- 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.
- Aportar una formación estrictamente funcional sobre la formación de imágenes y objetos.
- Conocer la función del diseño gráfico.
- 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 gráfico.
- 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 y sistemas informáticos propios del diseño gráfico.
- Profundización en la creatividad personal a través del diseño gráfico.

- Formación histórica. Diseñadores clásicos y actuales, análisis conceptual.

ODS

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro:

Objetivo 3: Salud y bienestar;

Objetivo 4: Educación de calidad;

Objetivo 5: Igualdad de género;

Objetivo 12: Producción y consumo responsables.

Tanto en la consecución de los objetivos y contenidos del programa como mediante la incorporación de actividades de innovación docente y colaboración con entidades externas se trabajará para la consecución de las siguientes metas:

Metas del objetivo 3:

3.d Reforzar la capacidad de todos los países, en particular los países en desarrollo, en materia de alerta temprana, reducción de riesgos y gestión de los riesgos para la salud nacional y mundial

Metas del objetivo 4:

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

4.a Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos.

Metas del objetivo 5:

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo

Metas del objetivo 12:

12.5 De aquí a 2030, reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención, reducción, reciclado y reutilización

1.2. 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 asignaturas como: Ilustración, Infografía, Dibujo, Fotografía, Audiovisuales y Grabado, entre otras. Al mismo tiempo que supone una herramienta imprescindible para asignaturas como Metodología de proyectos.

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 gráfico.

Gestor de portales y editor de contenidos.

Profesiones relacionadas con la gestión del arte.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

La asignatura *Taller de Diseño Gráfico I*, no exige conocimientos que no se expliquen en la propia asignatura, aunque sí se tiene en cuenta que el alumno habrá cursado o estará cursando la asignatura obligatoria de 2.º curso: *Imagen y lenguaje audiovisual*. Al inicio de curso se realizará un repaso, si lo consideramos necesario, del programa Adobe Photoshop, considerando que algunos aspectos ya se explican en dicha asignatura y además en *Infografía* y en *Introducción al diseño*, teniendo en cuenta que el alumno puede no haber cursado estas últimas dos asignaturas ya que son optativas.

Se tratarán los contenidos de Adobe Photoshop aplicados al diseño gráfico y se instruirá en los programas específicos de diseño como Adobe InDesign, Adobe Illustrator y Adobe Acrobat.

Se recomienda cursar la asignatura a aquellos alumnos que quieran obtener competencias profesionalizantes dentro del ámbito artístico.

En la asignatura se trabajan recursos relevantes relacionados con el ámbito artístico como la creatividad, la conceptualización, la resolución graficoplástica de imágenes y la comunicación. Además de recursos útiles como la elaboración de catálogos artísticos, cartelería, portfolios profesionales y conocimientos propios del ámbito editorial necesarios para coordinar la elaboración y producción de catálogos en museos, exposiciones, entre otros. También los relacionados con la práctica en diseño gráfico como ámbito creativo.

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 transmitir las.
- 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.
- Estudiar en profundidad las necesidades de un producto comercial o cultural y dotarlo de una personalidad singular que lo distinga en el mercado competitivo.
- 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.
- Resolver en cada unidad temática la funcionalidad adecuada y los tipos de composiciones sobre las particularidades de maquetación.
- Utilizar las herramientas y sistemas informáticos propios del Diseño Gráfico.
- Conocer y aplicar las retóricas de la imagen, sus fórmulas y variedades de composición.
- Distinguir y aplicar las fórmulas de maquetación en: revistas, diarios, catálogos, informes, libros, y utilizar software profesional para su realización.
- 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.
- Distinguir y aplicar conocimientos en cuanto a los modos de reproducción e impresión sobre las diversas técnicas de estampación y sus 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 las tramas que comprenden las cuatricromías para evitar el moiré.
- Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Conocimiento del diseño gráfico. El alumno es competente para desarrollar una labor profesional en empresas del sector como estudios de diseño gráfico, 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 identidades 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

1. 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.
3. 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.
4. 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. Las muestras de asistencia se tomarán en el momento que el docente considere. No obstante se recuerda que la asistencia incluye la puntualidad a la entrada y salida de las clases.

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.

Evaluación CONTINUA			
Tipo	Técnicas	Instrumentos / pruebas	Por
Diagnóstica	Observación directa	Escalas de observación	
	Intercambios orales	Diario de trabajo	
	Ejercicios prácticos	Escalas de actitudes	
Formativa	Intercambios orales	Rúbricas analíticas	
	Ejercicios prácticos	Exposición, diálogo, debate, cuestionario Proyectos, tareas, mapa mental, análisis de casos, portfolio, ensayo.	
Sumativa	Rúbrica de evaluación	<u>Rúbrica analítica</u>	
		<u>Rúbrica global</u>	
		TOTAL	

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**:

Portfolio del diseñador en **papel** (formato A4 encuadrado) **y en formato digital** (en los documentos originales en los que se han realizado los trabajos y en formato .pdf) ? enfocado al ámbito profesional:

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 ejercicios diferentes en total, un trabajo por hoja) de entre los contenidos trabajados en la asignatura. (Estos trabajos pueden ser diferentes de los ejercicios de clase, no obstante se requerirá el mismo rigor formal y conceptual que al resto de ejercicios de la asignatura).

Evaluación GLOBAL			
Tipo	Técnicas	Instrumentos / pruebas	Por
Sumativa	Pruebas escritas	Prueba de desarrollo Pruebas objetivas	
	Ejercicios prácticos	Tareas Portfolio	
		TOTAL	

- 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:

- 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:

- 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.

Niveles de exigencia

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:

- **Clase magistral:**
Clase teórica con los contenidos específicos de la asignatura.
- **Clases prácticas:**
Trabajo autónomo tutelado.
Estudio de casos/ Análisis de contextos
Actividades de evaluación continua. Metodología:
Propuesta inicial del ejercicio + Clase magistral + Sesiones prácticas: brainstorming, bocetado, puesta en común + Explicaciones prácticas de programas informáticos + Entrega: corrección en grupo.
Talleres de adquisición de recursos creativos, compositivos, ilustrativos. 1 sesión de clase.
- **Trabajo autónomo:** fuera de las horas de docencia de la asignatura. Corresponde a 1 crédito =10 horas presenciales de 15 h de trabajo autónomo. Puede realizarse en el aula previa reserva. El trabajo autónomo fuera del aula del alumno será supervisado en horas de tutoría o de trabajo tutelado en la asignatura.
- **Seminario. Reflexiones, comentario, puesta en común.**
- **Tutorías en grupo.**
- **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.
- **Proyectos de innovación docente.** Diferentes metodologías según la tipología del proyecto.

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...

1. Investigación documental y presentación en el aula acerca de un diseñador de las vanguardias artísticas.
2. Búsqueda de referentes de diseño gráfico y presentación.
2. Ilustración de tipografía.

3. Cartel/Diseño de encargo.
4. Cartel y Arte. Diseño gráfico como línea creativa.
5. Diseño de periódico-revista/Retícula.
6. Imagen/infografía para artículos de prensa.
7. La cubierta del libro.
8. Diseño de una línea editorial.
9. El catálogo de exposición.
10. Diseño y retórica visual.
11. Branding.
12. Packaging.
13. Portfolio de diseño.
14. Planteamiento de un proyecto gráfico personal

Metodología docente			
Actividad	Técnicas docentes	Trabajo del estudiante	Horas
AF01. Clases teóricas:	exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesorado. Puede incluir desarrollo de ejemplos mediante trabajos previos, ejemplos en la pizarra o con ayuda de métodos audiovisuales.	<u>Presencial:</u> Toma de apuntes, planteamiento de dudas, aportaciones personales.	18
		<u>No presencial:</u> Estudio de la materia. Búsqueda de material documental en relación al tema.	18
AF02. Clases prácticas:	actividad formativa de relación teórico-práctica para la adquisición de determinadas destrezas; entre ellas puede estar la manipulación de instrumental, la actividad práctica, el manejo de software específico o el reconocimiento de materiales. Generalmente se llevan a cabo en ámbito propio, como laboratorio o taller.	<u>Presencial:</u> Asistencia puntual al taller con materiales y herramientas adecuados, práctica artística dirigida.	21
		<u>No presencial:</u> Repaso y práctica de los contenidos aprendidos en clase. Trabajo autónomo con los programas y realización de ejercicios según las indicaciones del profesor.	22
AF03. Clases de problemas:	exposición y realización de ejercicios, problemas tipo y casos prácticos. Planteamiento de problemas diversos y, en algunos casos, entrega por parte del estudiante de los problemas planteados.	<u>Presencial:</u> Ejecución y resolución de ejercicios y problemas con la supervisión del profesor.	9
		<u>No presencial:</u> Trabajo autónomo con los programas y realización de ejercicios según las indicaciones del profesor.	22
AF04. Presentación de trabajos:	exposición de informes y trabajos asignados con carácter individual o en grupo. Puede incluir o no la defensa pública de los mismos.	<u>Presencial:</u> Presentación del proyecto ante la clase. Escucha activa y participación.	9
		<u>No presencial:</u> Elaboración de materiales, presentación, estructura y ensayos.	10
AF05. Actividades de evaluación:	pruebas escritas u orales, con carácter individual o de grupo, indicadoras de los conocimientos	<u>Presencial:</u> Desarrollo de actividades de evaluación en el aula.	9

	adquiridos. Se incluyen aquí actividades presenciales de evaluación formativa y sumativa.	<u>No presencial</u> : Desarrollo de actividades de evaluación de forma autónoma.	22
AF07. Trabajo en grupo:	sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asesoramiento y orientación cuando lo necesitan.	<u>Presencial</u> : Inicio del trabajo procesual guiado. Resolución de dudas. Puesta en común del trabajo realizado	3
		<u>No presencial</u> : Desarrollo del trabajo procesual en cada una de sus tres fases.	10
AF08. Charlas, conferencias, mesas redondas, proyecciones, exposiciones, etc.:	asistencia a eventos de esta naturaleza que, por su categoría cultural o educativa, el o la docente considera relevantes.	<u>Presencial</u> : Toma de apuntes.	3
		<u>No presencial</u> : Revisión de apuntes. Elaboración de resúmenes u otros trabajos.	3
AF09. Prácticas de campo:	prácticas no sistemáticas que suelen requerir un desplazamiento fuera del campus.	<u>Presencial</u> : Asistencia puntual a la práctica con materiales y herramientas adecuados, práctica artística dirigida.	3
		<u>No presencial</u> : Ejecución y resolución de ejercicios y problemas con la supervisión del profesor.	6
AF10. Participación en visitas técnicas:	consisten en visitas a instalaciones, empresas, explotaciones, instituciones o salas, entre otras, relacionadas con los contenidos de la asignatura. Normalmente se completan con una actividad no presencial consistente en la elaboración de un cuestionario, memoria o informe.	<u>Presencial</u> : Asistencia y participación en la visita. Toma de apuntes o notas.	3
		<u>No presencial</u> : Realizar comentario de texto sobre la visita y entregar para su revisión.	6
AF11. Tutorías presenciales:	tanto las de carácter individual como las realizadas en grupo servirán para asesorar, resolver dudas, orientar, realizar el seguimiento de trabajos o de los conocimientos adquiridos, entre otros.	<u>Presencial</u> : Asistencia y participación en la visita. Toma de apuntes o notas. Planteamiento de dudas.	2
		<u>No presencial</u> : Preparación de materiales, revisión de dudas, trabajo autónomo, comprobación de la resolución de dudas. Elaboración de ejercicios propuestos a raíz de la tutoría.	1
		TOTAL	200
		<u>Presencial</u> :	80
		<u>No presencial</u> :	120

Otras actividades:

- Actividades de Innovación Docente.
- 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

La asignatura Taller de Diseño gráfico I tiene 26,6 semanas anuales. Son 8 créditos que se imparten durante 3 h semanales según el calendario publicado.

Presentación

1. Presentación de la asignatura
2. Proyecto de Innovación Docente
3. Sistemas de evaluación
4. Presentación del profesor
5. Presentación de la bibliografía

DISEÑO GRÁFICO TEORÍA:

1. De las vanguardias a los años 60.
2. Diseñadores gráficos actuales. Tendencias.
3. Análisis de textos para una conceptualización del Diseño Gráfico

DISEÑO GRÁFICO PRÁCTICA: Metodología de trabajo.

- Documentación. Bocetos. Trabajo autónomo fuera del aula. Proceso creativo. Recursos: dibujo, fotografía, otros. Tratamiento digital. Artes finales. Prácticas reales. Ejercicios en tiempo limitado, acabados y resultados.

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO I. PROGRAMA DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. El protodiseño de las vanguardias artísticas y su influencia en el Diseño Gráfico.

2. Referentes del diseño gráfico actual

3. Tipografía

1. Nociones e historia de la tipografía
2. Caligrafía
3. Taller de Recursos gráficos: Lettering
4. Tipografía experimental

4. El cartel de encargo. Concursos y clientes. Tendencias gráficas. Acabado profesional.

5. Procesos. Impresión, artes finales y gestión del color

Introducción a la imagen Digital

6. Taller de recursos para la creación de la imagen.

7. Diseño editorial I: publicaciones periódicas

- i. Tipología de publicaciones: Periódicos / Revistas
- ii. Diseño gráfico: Referentes.
- iii. La portada y su estructura: jerarquía visual de los elementos.
 - i. Diseño de cabecera
 - ii. La dirección de arte y la fotografía para portada.
 - iii. Un sistema gráfico para las cubiertas de libros.
- iv. Composición de la página
 1. La retícula compositiva y la estructuración de contenidos
 2. Diseño de pautas globales: páginas maestras, Tipografía aplicada, imágenes y color.

3. Composición de textos complejos y estilos.
- v. Ritmo y secuencia del proyecto: artículos, reportajes, secciones, índice, publicidad, etc.
- vi. Arte final y preparación para preimpresión digital/off-set
 1. Esquema de continuidad o discontinuidad en la periodicidad editorial
 2. Impresión del prototipo/maquetas del proyecto

8. Taller de creación de imagen conceptual para artículos de prensa.

9. Diseño editorial II: libros y editoriales

1. Del libro impreso al libro de arte
2. Taller de recursos gráficos: encuadernaciones.

10. Diseño y retórica

1. Las metáforas.
2. Los conceptos.

11. Branding

1. Identidad visual
 1. *Naming*, marca y aplicación tipográfica
 2. Símbolos
 3. Identidad visual

12. Packaging

- i. Taller de recursos.
- ii. Envases: tipologías.
- iii. Imágenes y tipología de producto. Fondos, títulos, colores, atención.

13. Portfolio en diseño gráfico

- i. Idea, estrategias
- ii. Currículum
- iii. Portfolio online y en papel

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

La asignatura Taller de Diseño gráfico I tiene 26,6 semanas anuales. Son 8 créditos que se imparten durante 3 h semanales según el calendario publicado.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNO (*especificar horas*)

1 crédito = 10+15 horas Asignatura de 8 créditos = **80 horas presenciales en la asignatura que pueden ser de teoría y/o práctica + 120 horas de trabajo autónomo no presenciales**

Hp: Horas presenciales

Hnp: Horas no presenciales que se necesitan para preparar, estudiar? lo realizado en las horas presenciales o porque la actividad la realiza de forma autónoma el alumno.

1. Actividades de trabajo autónomo:

- Ejercicios de diseño gráfico a raíz de lo explicado en clase de entrega semanal/quincenal.

2. Actividades de aprendizaje de aula:

- Bocetos, 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

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25132>