

25133 - Taller de diseño gráfico II

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

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.

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 11: Ciudades y comunidades sostenibles;
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 11:

11.3 De aquí a 2030, aumentar la urbanización inclusiva y sostenible y la capacidad para la planificación y la gestión participativas, integradas y sostenibles de los asentamientos humanos en todos los países.

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 II, enriquecerá y ampliará las competencias 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 marca 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 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.

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

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.

Utilizar las herramientas propias del diseño gráfico.

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

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

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

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

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 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. 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.

Evaluación CONTINUA		
Tipo	Técnicas	Instrumentos / pruebas
Diagnóstica	Observación directa	Escalas de observación

	Intercambios orales Ejercicios prácticos	Diario de trabajo Escalas de actitudes
Formativa	Intercambios orales Ejercicios prácticos	Rúbricas analíticas 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

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).

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

- 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:

- **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...

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 referentes.
2. Análisis de textos para una teoría del diseño gráfico.
3. Portfolio personal digital, en papel y redes sociales.
4. Proyectos creativos desde el diseño gráfico. Design thinking, mapas mentales, memoria y desarrollo.
4. Diseño gráfico, creatividad y ámbito artístico.
5. Diseño editorial. Libros, catálogos y prensa.
7. Diseño multimedia e interacción.
8. Diseño audiovisual. Títulos de crédito.
9. Branding. Identidad, storytelling, imagen de marca y marketing digital.

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.

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.	Presencial: Ejecución y <u>resolución</u> de ejercicios y problemas con la supervisión del profesor.	9
		No presencial: Trabajo <u>autónomo</u> 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.	Presencial: Presentación del <u>proyecto</u> ante la clase. Escucha activa y participación.	9
		No presencial: Elaboración de <u>materiales</u> , presentación, estructura y ensayos.	10
AF05. Actividades de evaluación:	pruebas escritas u orales, con carácter individual o de grupo, indicadoras de los conocimientos adquiridos. Se incluyen aquí actividades presenciales de evaluación formativa y sumativa.	Presencial: Desarrollo de <u>actividades</u> de evaluación en el aula.	9
		No presencial: Desarrollo de <u>actividades</u> 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.	Presencial: Inicio del trabajo <u>procesual</u> guiado. Resolución de dudas. Puesta en común del trabajo realizado	3
		No presencial: Desarrollo del <u>trabajo procesual</u> 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.	Presencial: Toma de <u>apuntes</u> .	3
		No presencial: Revisión de <u>apuntes</u> . Elaboración de resúmenes u otros trabajos.	3
AF09. Prácticas de campo:	prácticas no sistemáticas que suelen requerir un desplazamiento fuera del campus.	Presencial: Asistencia puntual a la <u>práctica</u> con materiales y herramientas adecuados, práctica artística dirigida.	3
		No presencial: Ejecución y <u>resolución</u> 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.	Presencial: Asistencia y <u>participación</u> en la visita. Toma de apuntes o notas.	3
		No presencial: Realizar <u>comentario</u> 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.	Presencial: Asistencia y participación en la visita. Toma de apuntes o notas. Planteamiento de dudas.	2
		No presencial: 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

4.3. Programa

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

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

1. Teoría del diseño gráfico II
 1. Diseñadores gráficos actuales. Tendencias. Referentes.
 2. Cambios e influencias en el entorno empresarial y socioeconómico
 3. 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
 6. Estrategias de marketing digital. Redes sociales.
2. Diseño gráfico y ámbito laboral.
 1. Encuentros con empresas de diseño gráfico y publicidad.
3. Diseño de proyectos en Diseño gráfico: concepto, discurso, 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 presentación de memorias y proyectos.
 4. Recursos de diseño y 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 actual en diseño gráfico. Nuevas perspectivas.

2. Diseño gráfico urbano: elaboración de cartografías multimedia (imagen, sonido, animación?).
 3. Señalética.
 4. Branding. Imagen Trabajo en equipo.
 1. Estrategia de marketing
 5. Diseño gráfico editorial:
 1. Diseño del libro analógico/digital/interactivo:
 1. Idea. Diseño. Tipologías
 2. Posibilidades de diseño
 3. Concepto de libro
 4. Proyecto creativo
 2. 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
 6. Diseño de juegos analógico /digital /interactivo:
 1. Idea. Diseño. Tipologías
 2. Los lenguajes del juego. Narrativas.
 3. Interacciones y juegos digitales ("serious games" y videojuegos).
1. Diseño en el ámbito audiovisual:
 1. Títulos de crédito: Saul Bass.
 2. Grafismo digital, cabeceras, cortinillas, etc.

(*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

La asignatura Taller de Diseño gráfico II 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.

- 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.

Calendario. Aunque el orden y las fechas pueden variar en función de las necesidades educativas de los alumnos, de proyectos de innovación docente o de otras propuestas, el planteamiento general de la asignatura desglosado a lo largo del curso sería el siguiente:

Semana 1. Diseño de un logotipo personal. Trabajo autónomo.

Semana 2. Búsqueda de referentes en Diseño gráfico. Trabajo autónomo.

Semana 3. Portfolio personal desde el diseño gráfico. Diseño en el aula y trabajo autónomo.
Semana 4. Portfolio online desde el diseño gráfico: redes. Diseño en el aula y trabajo autónomo.
Semana 5. Estrategias de marketing digital. Diseño en el aula y trabajo autónomo.
Semana 6. Apoyo al TFG. Ideas y mapas mentales. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 7. Apoyo al TFG. Recursos y presentaciones. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 8. Diseño y maquetación: memorias, catálogos y proyectos. Trabajo con Indesign aula y trabajo autónomo.
Semana 9. Diseño y maquetación: memorias, catálogos y proyectos. Trabajo con Indesign aula y trabajo autónomo.
Semana 10. Diseño y maquetación: memorias, catálogos y proyectos. Trabajo con Indesign aula y trabajo autónomo.
Semana 11. Diseño gráfico como obra. Propuestas. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 12. Diseño gráfico como obra. Propuestas. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 13. Diseño gráfico urbano. Cartografías multimedia. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 14. Diseño gráfico urbano. Cartografías multimedia. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 15. Diseño gráfico urbano. Cartografías multimedia. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 16. Señalética. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 17. Branding. Trabajo en grupo, en el aula y autónomo.
Semana 18. Branding. Trabajo en grupo, en el aula y autónomo.
Semana 19. Branding. Trabajo en grupo, en el aula y autónomo.
Semana 20. Diseño gráfico editorial. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 21. Diseño gráfico editorial. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 22. Diseño gráfico editorial. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 23. Diseño gráfico editorial. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 24. Diseño de juegos. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 25. Diseño de juegos. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 26. Diseño en el ámbito audiovisual. Cortinillas y títulos de crédito. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.
Semana 27. Diseño en el ámbito audiovisual. Cortinillas y títulos de crédito. Trabajo en el aula y trabajo autónomo.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25133>