

## 25133 - Taller de diseño gráfico II

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2024/25

**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 de la asignatura

La asignatura tiene como objetivo principal el desarrollo de la creatividad en el ámbito del diseño gráfico. Como objetivos secundarios: conocer el diseño actual y el que ha sido significativo a lo largo de la historia y proporcionar las herramientas básicas para el desarrollo de un trabajo a nivel profesional.

La asignatura sirve de formación sólida en el plan de la titulación ya que proporciona conocimientos y capacidades para desenvolverse en el ámbito profesional: desde la creación catálogos y material para exposiciones, diseño editorial: libros, revistas y otros formatos, diseño multimedia y para redes, portfolio personal... Como para el desarrollo profesional en empresas de diseño especializadas y en centros educativos.

ODS: 3. Salud y bienestar; 4. Educación de calidad; 5. Igualdad de género y 12. Producción y consumo responsables.

Es recomendable el conocimiento de programas informáticos: Adobe Photoshop, Procreate o similares.

### 2. Resultados de aprendizaje

El estudiantado, 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 y diseño.
- 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 tramas que comprenden las cuatricromías para evitar el moiré.
- Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

### 3. Programa de la asignatura

#### **Bloque 1. Metodología y proceso creativo en diseño**

Design Thinking. Temporalización. Profundización en casos metodológicos. Recursos para desarrollar la creatividad.

Apoyo al TFG. Recursos y ejemplos.

#### **Bloque 2. Diseñadores. Referentes**

Principales diseñadores en el panorama actual.

Diseñadores icónicos a lo largo de la historia.

### Bloque 3. Recursos para la creación en diseño

Talleres de recursos para la creación de la imagen: Idea y concepto.

Talleres de recursos de ilustración y fotografía: digitales y analógicos.

Tipografía: tipología y usos. Medios digitales. Creación.

Artes finales: procesos, impresión y gestión del color.

### Bloque 4. Programas informáticos

Principalmente: Adobe color, Adobe InDesign, Adobe Acrobat.

Otros que conviene conocer previamente: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y/o Procreate.

### Bloque 5. Diseño aplicado

Teoría y práctica: diseño editorial: libros en sus tipologías. Ilustrado, catálogo, novela, otros. Revista y prensa escrita, diseño de contenidos para redes, introducción a la interacción en diseño, branding, diseño de prototipos para marcas, campaña comercial, investigación y juego en diseño, otros soportes. Algunos trabajos se desarrollan como casos reales o proyectos de innovación educativa.

## 4. Actividades académicas

- **Clases teóricas.** Exposición de contenidos por parte del profesor/a.
- **Clases prácticas.** De carácter teórico-práctico para la adquisición de determinadas destrezas. Se llevan a cabo en el taller.
- **Clases de problemas.** Resolución de casos en la mayoría reales vinculados a proyectos de innovación educativa.
- **Presentación de trabajos.** Individual o en grupo. Puede incluir o no la defensa pública de los mismos.
- **Actividades de evaluación.** pruebas escritas u orales, con carácter individual o de grupo, indicadoras de los conocimientos adquiridos. Se incluyen actividades presenciales de evaluación formativa y sumativa.
- **Trabajo en grupo.** Sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asesoramiento y orientación cuando lo necesitan.
- **Participación** en visitas técnicas, charlas, conferencias, mesas redondas, proyecciones, exposiciones, etc. y/o prácticas de campo
- **Tutorías presenciales** en el aula, el alumno recibe el asesoramiento para la resolución de un ejercicio concreto.

## 5. Sistema 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.
2. 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.
3. 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.

### Prueba global. Primera y segunda convocatoria

El estudiantado 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. Puntuación sobre la nota final: 35%
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. Puntuación sobre la nota final: 25%
3. **Entrega de trabajos** Puntuación sobre la nota final: **40%**  
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).

### **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:**

- 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:**

- 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.

---

NOTAS:

*El plagio conlleva la NO superación de la asignatura.*

*El uso de IA generativa en los proyectos se realizará siempre de forma explícita y coordinada con el docente. Si no se informa y se detecta el uso de IA, penalizará en la evaluación del correspondiente trabajo de forma proporcional a su uso.*

PRUEBA GLOBAL

*Todo el estudiantado tendrá derecho a presentarse a la prueba global para superar la asignatura o para mejorar la calificación obtenida. El estudiantado que concurra al examen deberá presentarse puntualmente el día y la hora indicada en la convocatoria, en el caso contrario se considerará como "No Presentado".*

SEGUNDA CONVOCATORIA

*La evaluación en segunda convocatoria, a la que tendrá derecho todo el estudiantado que no haya superado la asignatura, se llevará a cabo mediante una prueba global que tendrá lugar en el periodo establecido en el calendario académico, a tal efecto, por el Consejo de Gobierno.*

## **6. Objetivos de Desarrollo Sostenible**

4 - Educación de Calidad

5 - Igualdad de Género

12 - Producción y Consumo Responsables