

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV

GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2018-2019

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	1º	Semestre <i>Semestre</i>	1º
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Castellano
Matèria <i>Materia</i>	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	EE AA SS. Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Ilustración Aplicada				
Centre <i>Centro</i>	ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE ALCOI				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencias Aplicadas y Tecnología				
Professorat <i>Profesorado</i>	María Amparo Martínez Vidal				
e-mail <i>e-mail</i>	martinezva@easdalcoi.com				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Descripción sumaria de la asignatura

El objetivo de la asignatura es dotar al alumno de las herramientas, conocimientos y actitudes que le permitan encontrar soluciones eficaces mediante:

- Uso de los dispositivos, aplicaciones adecuadas y la correcta gestión de la información digital con el objeto de abordar con garantía distintas soluciones gráficas aplicadas a la ilustración y al diseño textil.
- Uso de las herramientas de dibujo y retoque digital para la investigación, creación y transferencia de las producciones gráficas aplicadas a la ilustración y al diseño textil.

Descriptores ISEA

- La Tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual.
- Comunicación y representación gráfica mediante tecnología digital aplicadas a la especialidad.

- Intercambio de archivos entre programas y sistemas.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Objetivos generales:

- Conocer, trabajar y proyectar con los programas Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign.
- Conocer los distintos formatos con los que trabaja un profesional de la materia y sus características y aplicaciones.
- Trabajar con composiciones bidimensionales con dibujo vectorial y pre impresión.
- Representar la plasticidad virtual con un editor de mapa de bits y pre impresión II.
- Proyectar con herramientas de diseño editorial y autoedición (maquetación de textos).

1.2 Coneixements previs
Conocimientos previos

- Se recomienda que el alumnado tenga un nivel básico de informática, manejar sin dificultad el sistema operativo de un ordenador así como los dispositivos básicos de entrada y salida de información.
- Se recomienda que el alumnado curse la asignatura Diseño básico, Fundamentos científicos del diseño y Dibujo y técnicas gráficas (1er semestre).

2 Competències de l'assignatura <i>Competencias de la asignatura</i>		
Competencias transversales		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CT 2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	Mucho
CT 4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	Mucho
Competencias generales		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CG 2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	Mucho
CG 10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	Bastante
CG 20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.	Mucho
Competencias específicas		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CE 9	Dominar los recursos grafico-plásticos de la representación bidimensional y tridimensional.	Bastante

3 Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>														
RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>				COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>										
Resultados de aprendizaje				COMPETENCIAS TRANSVERSALES				COMPETENCIAS GENERALES			COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
				CT 2	CT 4			CG 2	CG 10	CG 20		CE 9		
RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.				X	X			X		X		X		
RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para comunicar.				X	X			X		X		X		
RA 3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.				X				X	X	X				
RA 4. Estar informado para poder detectar y entender los cambios tecnológicos y culturales.				X				X		X				
RA 5. Tener control sobre la capacidad expresiva y simbólica de los mensajes creados en clase y qué relación mantienen con el soporte o canal donde se transmiten.				X				X	X	X				
RA 6. Dominar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).				X	X			X	X	X		X		

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
<i>Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,...</i> <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	<i>Planificació temporal</i> <i>Planificación temporal</i>
UD I: Introducción a las técnicas y lenguajes digitales aplicados al diseño textil y la ilustración.	Fechas previstas
<p>Tema 1. Utilización de los diversos sistemas informáticos y sus aplicaciones.</p> <p>Tema 2. Comunicación visual con función informativa y descriptiva.</p> <p>Tema 3. Comunicación visual con función persuasiva. La retórica visual y el mensaje persuasivo.</p>	10 h. presenciales (8 teoría + 2 tutoría) + 10 h. trab. autónomo. Del 19 al 28 de septiembre del 2018 aprox.
UD II: Illustrator. Edición de gráficos vectoriales.	Fechas previstas
<p>Tema 4. La imagen vectorizada.</p> <p>Tema 5. Síntesis y generación de formas mediante la línea, el color, la textura y el espacio.</p> <p>Tema 6. Repetición y combinación de formas.</p> <p>Tema 7. Utilización de texto, imágenes e ilustraciones.</p> <p>Tema 8. Filtros y efectos.</p> <p>Tema 9. Preparación de documentos para la impresión.</p>	20 h. presenciales (4 teoría + 12 prácticas + 4 tutoría) + 19 h. trab. autónomo. Del 3 al 31 de octubre del 2018 aprox.
UD III: InDesign. Herramientas de diseño editorial y presentaciones interactivas (PDF interactivo).	Fechas previstas
<p>Tema 10. Páginas maestras.</p> <p>Tema 11. Paginación.</p> <p>Tema 12. Importación de texto e imágenes.</p> <p>Tema 13. Cajas de texto vinculadas.</p> <p>Tema 14. Estilos de carácter.</p> <p>Tema 15. Estilos de párrafo.</p> <p>Tema 16. Maquetación con retículas.</p> <p>Tema 17. Jerarquía tipográfica.</p> <p>Tema 18. Tablas de contenido (índice).</p> <p>Tema 19. Métodos de presentación rápidos: paso de diapositivas y PDF interactivo.</p>	31 h. presenciales (5 teoría + 20 prácticas + 6 tutoría) + 30 h. trab. autónomo. Del 2 al 30 de noviembre del 2018 aprox.
UD IV: Photoshop. Edición de imágenes y retoque digital.	Fechas previstas

<p>Tema 20. Manipulación de imágenes de mapa de bits.</p> <p>Tema 21. Capas y máscara de capas.</p> <p>Tema 22. Selecciones y canales.</p> <p>Tema 23. Modos de color (RGB, CMYK, duotono).</p> <p>Tema 24. Ajustes de la imagen, texturas, efector y filtros.</p> <p>Tema 25. Preimpresión: resoluciones y formatos de intercambio.</p>	<p>20 h. presenciales (3 teoría + 11 prácticas + 2 tutoría + 4 evaluación) + 3 h. trab. autónomo. Del 5 al 21 de diciembre del 2018 y del 9 al 18 de enero del 2019 aprox.</p>
--	--

5 Activitats formatives

Actividades formativas

5.1 Activitats de treball presencials

Actividades de trabajo presenciales

TIPUS DE SESSIÓ TIPO DE SESIÓN	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje		Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball (en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
	Mètode aplicat Método aplicado	Descripció activitat Descripción actividad		
Classes teòriques Clases teóricas	Classes magistrals. Clases magistrales.	Exposición de contenidos por parte del/la profesor/a basados en las técnicas y herramientas propias de cada programa informático y su aplicación en la ilustración y el diseño textil. Dichas clases magistrales se desarrollarán al principio del proceso de trabajo correspondiente a cada programa informático y su relación en horas será de 5 horas para cada uno de los programas. También introducimos en este apartado las 5 horas correspondientes a la primera semana de curso en donde se exponen los contenidos generales de la UD1.	R4, R5	17 horas
	Mètode aplicat Método aplicado	Descripció activitat Descripción actividad		
Classes pràctiques Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas.	Sesiones de trabajo en las que el estudiante realizará prácticas relacionadas con los contenidos de la materia y en las que tendrá que aplicar los conocimientos adquiridos en las clases teóricas y que además vendrán reforzados por los ejercicios correspondientes al trabajo autónomo del estudiante.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	30 horas
	Aprendizaje basado en proyectos.	Se realizarán al menos tres prácticas, una al finalizar el contenido correspondiente a cada uno de los tres programas (Illustrator, InDesign y Photoshop) que tendrán carácter de proyecto y que se evaluará de forma distinta al resto de prácticas, puesto que tendrá mayor grado de complejidad técnica y tendrá contenido conceptual y creativo.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	14 horas
	Mètode aplicat Método aplicado	Descripció activitat Descripción actividad		
Tutorias Tutorías	Atención individual y a pequeño grupo.	Periodo de instrucción y orientación realizado por la profesora/tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3	14 horas
	Mètode aplicat Método aplicado	Descripció activitat Descripción actividad		
Avaluació Evaluación	Presentación del proyecto.	EL alumnado expondrá y presentará una última práctica más completa al finalizar el contenido de cada uno de los tres programas informáticos vistos. En estas tres prácticas se evaluará, además de la destreza adquirida en el manejo de las herramientas, su correcta aplicación en el campo del diseño y su originalidad y carácter creativo.	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4	6 horas
SUBTOTAL				81 horas

5.2 Activitats de treball autònom <i>Actividades de trabajo autónomo</i>				
TIPUS DE SESSIÓ <i>TIPO DE SESIÓN</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>		Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Treball autònom individual <i>Trabajo autónomo individual</i>	Aprendizaje basado en problemas.	Se realizarán en cada una de las Unidades Didácticas ejercicios prácticos que permitirán al alumnado adquirir destreza en cuanto al uso de las herramientas propias de cada programa. Dichos ejercicios tendrán un carácter meramente técnico y serán previos a las prácticas planteadas con carácter más especializado y profesional.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	40 horas
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
<i>Estudio práctico en grupo</i>	Trabajo de investigación sobre últimas tendencias en diseño gráfico interactivo.	Investigación a través de internet (imágenes, vídeos, manuales, proyectos, trabajos de investigación teórica y conceptual sobre el diseño, el diseño textil, la ilustración, etc...).		
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Aprendizaje basado en experiencias culturales.	Asistencia y participación en actividades culturales como talleres, exposiciones, representaciones, congresos, conferencias, etc...	RA 3, RA 4, RA 5	9 horas
SUBTOTAL				69 horas
TOTAL				150 horas

6 Sistema d'avaluació i qualificació

Sistema de evaluación y calificación

6.1 Instruments d'avaluació

Instrumentos de evaluación

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
<ul style="list-style-type: none"> Seguimiento diario tanto de la asistencia como de la actitud del estudiante ante sus tareas. 	R4	10%
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas con distintos software, que harán referencia al contenido teórico/práctico desarrollado por la profesora durante el curso. 	R1, R2	50%
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas en las que los/as estudiantes puedan desarrollar sus inquietudes creativas y convertir ideas o conceptos en expresiones gráficas enfocadas al diseño textil y la ilustración. 	R3, R5	10%
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas rápidas que fomentan la destreza en el manejo de las distintas herramientas digitales. 	R1, R2, R4, R5, R6	20%
<ul style="list-style-type: none"> Pequeños proyectos en los cuales los/as estudiantes mostrarán las competencias adquiridas en cuanto a los distintos programas informáticos que se desarrollan en esta asignatura. 	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10%

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

Criterios de evaluación y fechas de entrega

Consideraciones generales:

- Los trabajos prácticos sumarán el 80% (60% prácticas + 20% proyectos).
- La actitud del estudiante representará el 20% de la calificación final, obviamente teniendo en cuenta la asistencia a clase y la puntualidad, además de demostrar una actitud receptiva, educada y responsable. La profesora expondrá al inicio de la asignatura un listado de normas de convivencia que todos deberemos cumplir.
- La calificación del estudiante queda vinculada a su asistencia regular, siguiendo los siguientes criterios:
 - El sistema de evaluación/calificación se aplicará cuando el estudiante haya mostrado una asistencia, al menos, del 80% (10 faltas como máximo).
 - Cuando la asistencia es menor del 80% (más de 10 faltas de asistencia), el estudiante, además de entregar todas las prácticas realizadas durante el curso y el proyecto final, deberá realizar un examen en convocatoria ordinaria.
 - En la calificación final sólo se aplicará el No Presentado (NP) a aquellos estudiantes que no hayan asistido a clase nunca o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo y no hayan realizado el examen. Al resto se le aplicará la media ponderada que corresponda a las notas obtenidas en los distintos trabajos y pruebas realizadas.
- Los resultados obtenidos por los estudiantes en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
 - La mención de Matrícula de Honor (MH) podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

Criterios de evaluación:

- Requisitos actitudinales (20% nota final):
 - Asistencia y puntualidad.
 - Participación en el aula.
 - Llevar al día las actividades propuestas.
 - Se recomienda que el estudiante haga entrega de los trabajos en las fechas marcadas y que se cumplan las premisas propuestas por la profesora, tanto respecto a las características formales, estéticas y conceptuales, como al tipo de formato digital en el que se presentará.
 - Actitud positiva y motivadora.
- Los criterios de evaluación que conforman los trabajos prácticos son los siguientes (60% nota final):
 - Correcta formalización según las premisas propuestas.
 - Adecuación de las herramientas a los contenidos.
 - Actitud creativa y carácter expresivo.
 - Correcta expresión escrita. No se aceptará ningún trabajo práctico con faltas de ortografía y respecto a la parte escrita de los trabajos se seguirán las siguientes pautas de evaluación: en una página escrita, cada 5 faltas de ortografía restarán 1 punto en la puntuación final del trabajo o proyecto y si con la totalidad de las páginas se suman más de 20 faltas de ortografía se procederá a no evaluar el trabajo escrito.
 - Cumplimiento con las fechas de entrega, tanto de las prácticas realizadas (la profesora proporcionará al iniciar la asignatura un calendario con las fechas de entrega de cada uno de los trabajos realizados durante el tiempo que dura la asignatura) como de la maquetación y presentación pública de los mismos (semana de exámenes).
 - Se evaluará la actitud motivadora del estudiante ante las propuestas de trabajo.
 - Algunos trabajos se expondrán de forma oral y con una presentación digital, por lo tanto, en este caso, se evaluará la capacidad comunicadora del estudiante.
- En los 3 proyectos realizados (20% nota final), además de los ítems anteriormente citados en los criterios de evaluación actitudinales y en los trabajos prácticos, se contemplarán los siguientes:
 - Proceso de trabajo estructurado y coherente.
 - Aplicación de las herramientas, recursos y estrategias estudiadas.
 - Resultado final original, creativo y adecuado el proyecto de diseño desarrollado.
 - Adecuación de las herramientas a los contenidos.
- En el examen teórico/práctico en convocatoria ordinaria y extraordinaria:
 - Dominio de los conocimientos teóricos para la resolución de las prácticas propuestas.
 - Adecuación de los recursos en el desarrollo práctico.
 - Originalidad y creatividad.

Fechas de entrega:

Las fechas de entrega se fijarán al inicio de la presentación de cada actividad, siempre con el tiempo necesario para su correcto desarrollo.

6.3 Sistemas de recuperación *Sistemas de recuperación*

- Para superar esta asignatura, el estudiante debe:
 - Presentar y tener una nota de 5 o superior en la media ponderada de todas las prácticas realizadas durante el curso (60%).
 - Presentar y tener una nota de 5 o superior en los 3 proyectos propuestos (20%).
 - No tener más de 10 faltas de asistencia sin justificar.
- Si alguno de los tres puntos anteriormente citados no se cumplen, para superar la asignatura en convocatoria ordinaria (del 22 al 26 de enero) el estudiante debe:
 - Presentar y tener una nota de 5 o superior en la media ponderada de todas las prácticas realizadas durante el curso (30%).

- Presentar y tener una nota de 5 o superior en los 3 proyectos propuestos (20%).
 - Tener una nota de 5 o superior en el examen teórico/práctico propuesto (50%).
- Si no se cumplen estos tres requisitos en convocatoria ordinaria, los estudiantes pueden presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio que tendrá las mismas características que la convocatoria ordinaria (prácticas+proyecto+examen). En la fecha prevista se entregarán las prácticas, se presentará los 3 proyectos y se realizará el examen.

7 Bibliografía

Bibliografía

Bibliografía básica

- Mediaactive. Aprender Illustrator CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.
- Mediaactive. Aprender Photoshop CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.
- Mediaactive. Aprender Indesign CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.

Bibliografía complementaria

- Ambrose Harris. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. España, Barcelona: Parramón Ediciones.
- Arnheim, R. (1988). *El poder del centro*. Madrid: Alianza Editorial.
- Baker, G. H. (1999). *Análisis de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dabner David. (2005). *Diseño, maquetación y composición*. España, Barcelona: Blume.
- Dondis, D. A. (1980). *La sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí Enric. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía*. España, Barcelona: Editorial Actar.
- Pawlik, J. (1996). *Teoría del color*. Barcelona: Paidós.
- Royo Javier. (2004). *El diseño digital*. Barcelona: Paidós.
- Sahara Timothy. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- VV AA. (2005). *La Biblia del diseñador digital*. España, Madrid: Editorial Taschen.
- VV AA. (2013). *Los fundamentos del diseño interactivo*. España, Barcelona: Editorial Blume.
- VV AA. (2011). *Manual de producción gráfica: recetas*. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- VV AA. (2002). *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. España, Barcelona: Editorial Campgràfic.
- Wong, W. (1996). *Fundamentos del diseño*. España, Barcelona: Gustavo Gili.

Enlaces (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

- <http://helpx.adobe.com/indesign.html>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html>
- <http://helpx.adobe.com/dreamweaver.html>
- <http://helpx.adobe.com/muse.html>
- <http://helpx.adobe.com/after-effects.html>
- <http://helpx.adobe.com/premier.html>
- <http://helpx.adobe.com/animator.html>
- <http://helpx.adobe.com/audition.html>
- <http://disseny cv.es/>
- <http://graffica.info/>
- <http://gusgsm.com/>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html/>
- <http://helpx.adobe.com/indesign.html/>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html/>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html/>
- <http://maquetadores.blogspot.com.es/>
- <http://paginamaqueta.blogspot.com.es/>
- <http://quintatinta.com/>
- <http://tipografiadigital.net/>