

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

## **DISEÑO GRÁFICO**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Arte		
Denominación de la asignatura:	Diseño Gráfico		
Código:	50046		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Pendiente de contratación		
Profesor/a:	Pendiente de contratación		
Grupos:	4º ANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail:
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Teoría del color y la luz
Aconsejables:
No se requieren

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>
Módulo: Optatividad / Materia: Arte
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
<p>En la asignatura de Diseño Gráfico se adquirirán competencias y habilidades necesarias para la composición y creación visual de elementos Gráficos, así como los principios fundamentales que rigen la Teoría de la Imagen y la creación de signos y símbolos.</p> <p>Está relacionado con materias como Teoría del color, e indirectamente con historia y tradición artística. E indirectamente con la introducción al Dibujo y la Pintura</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
<p>El diseño gráfico es parte esencial de la generación de elementos visuales en la producción y publicitación de un producto de animación. Desde la generación de la identidad corporativa de un proyecto, hasta la generación de dossier, páginas web, posters publicitarios, interfaz de juegos o menús de aplicaciones interactivas, el diseño gráfico resulta una herramienta que complementa enormemente la actividad gráfica de una producción animada.</p>

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital.</p> <p>CE3 - Conocer los fundamentos básicos de la fotografía y la imagen en el diseño de contenidos de animación digital y productos audiovisuales.</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE24 - Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Comprender la influencia de la composición, la simbología y el color</p> <p>Emplear herramientas digitales para el diseño de elementos dentro de una producción en animación digital</p> <p>Definir aspectos visuales de elementos publicitarios de un proyecto de animación determinado</p> <p>Analizar las herramientas y técnicas tradicionales de diseño y su aplicación al entorno digital</p> <p>Aplicar los conocimientos de composición y pintura digital a la realización de menús e interfaz para producciones animadas digitales</p> <p>Crear efectos visuales con diferentes técnicas e intencionalidades artísticas para obtener resultados de alto nivel técnico y artístico.</p> <p>Dotar de significación visual a la identidad corporativa de un proyecto de animación</p> <p>Conocer los principios de composición visual y diseño a lo largo de la historia del arte visual.</p>

# 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

## **Tema 1 : Aspectos estructurales de la imagen**

- 1.1 punto, línea y plano
- 1.2 Masas y siluetas
- 1.3 Gestalt y percepción

## **Tema 2 : Fundamentos de composición gráfica**

- 2.1 Composición y retículas
- 2.2 Sistemas de agrupación y combinación
- 2.3 Interacción de elementos gráficos

## **Tema 3: Identidad Corporativa**

- 3.1 Creación de signos, iconos, símbolos
- 3.2 Logotipos y simbología

## **Tema 4: Historia y evolución del Diseño Gráfico.**

- 4.1 Relación de los personajes con su entorno.
- 4.2 Relación del color entre varios personajes.
- 4.3 Paleta de color.
- 4.4 Técnicas de coloreado.

## **Tema 5: Tipografía**

- 5.1 Fuentes completas y tipología
- 5.2 Internacionalización (i18n)
- 5.3 Diseño y modificación de fuentes

## **Tema 6: Componentes de Diseño**

- 6.1 Máscaras
- 6.2 Motivos
- 6.3 Patrones
- 6.4 Filtros y Efectos

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1 y 2	Febrero
Tema 3	Febrero
Tema 4	Marzo
Tema 5	Abril
Tema 6	mayo

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	23	0	23
Prácticas externas		0	7	7
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15

Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	75	75
		53	97	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios semanales / quincenales	Solo se seguirán dos criterios: <b>Presentado y No Presentado</b> . Los requisitos mínimos son: Aplicar los conceptos teóricos vistos.	80%
Practica final	Los requisitos mínimos para <b>aprobar</b> son: Aplicación correcta de conceptos teóricos. Los requisitos para <b>obtener más nota</b> son: Presentación, creatividad, técnicas usadas.	20%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de las prácticas o ejercicios semanales o quincenales para poder aprobar la asignatura.
- Se entregará una práctica al final del curso que aglutine todos los conocimientos aprendidos en la asignatura.
- Se debe aprobar la práctica final y haber entregado el 80% de las prácticas para aprobar la asignatura.

- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- En la convocatoria extraordinaria se deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

#### DISEÑO

- Wucius, Wong, *Fundamentos del diseño*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Hofmann, Armin, *GraphicDesign Manual, Principles and practice*, Zürich, Niggli AG, 2004

#### USABILIDAD

- D. Saunders, Kevin y Novak, Saunders, *GameDevelopment Essentials: Game Interface Design*. DElmarCengageLearning. 2013
- Krug, Steve. *No me hagas pensar*. Prentice hall. 2006

### Bibliografía recomendada

#### DISEÑO

- Elam, Kymberly, *Gridsystemsprinciples of organizingtype*, New York, Princeton Architecturalpress, 2004
- Müller Brockmann, Josef, *Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Dondis, Donis A., *La Sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Albers, Josef, *La interacción del color*, Madrid, Alianza Editorial, 2003
- Samara, Timothy, *El diseñador como chef*, GG, Barcelona 2010

#### USABILIDAD

- Johnson, Jeff. *DesigningwiththeMind in Mind: Simple Guide toUnderstandingUser Interface Design Rules*. Elsevier. 2010.
- Cairo. Alberto. *El Arte Funcional*. Alamut. 2011
- IDN. *InteractiveDesignIssue: Perfectingthose air-to-surfacemissiles*. Vol 19, num 5

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de ordenadores.



**MATERIALES:**

Proyector.  
Tabletas gráficas.

**SOFTWARE:**

Adobe Creative Suite (Photoshop+Illustrator+Indesign+Dreamweaver+Flash+Edge)