

GRADO EN MEDIOS AUDIOVISUALES

104131 - DISEÑO GRÁFICO

Información general

- Tipo de asignatura : Básica
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curso: Primero
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 6
- Profesorado:
 - Elena Gabriela Fraj Herranz <efraj@tecnocampus.cat>
 - Natàlia Quílez Cepero <nquilez@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Castellano
- Catalán

Competencias que se trabajan

Específica

- E1_Diseñar y programar las interfaces gráficas de portales web estáticos o dinámicos, de aplicaciones interactivas y de videojuegos siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.
- E10_Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.

Básicas y Generales

- G2_ Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que se suele demostrar por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- G5_ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Transversal

- T2_ Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Descripción

El diseño gráfico como materia básica de expresión artística tiene un abanico de ramas que se suelen manifestar prioritariamente en diferentes ámbitos clásicos de profesionalización. En este sentido, si bien la asignatura presenta cierta amplitud, también este alcance propicia un enfoque global a través de actuaciones diversificadas de creación y proyectació, y en que sus contenidos trabajan varias estrategias de ideación.

Estas propuestas de trabajo implican la utilización de sistemas y recursos de representación gráfica en el que las nuevas tecnologías van integradas como parte implícita en los procesos reales de diseño y como recurso propio de investigación y representación y también como herramientas indispensables para abordar su concepción y práctica proyectual de manera introductoria y a lo largo de el proceso creativo.

Por lo tanto, se trata de una materia que equilibra conocimientos intelectuales y experiencias intuitivas a la vez que proporciona una formación técnica, artística y de gestión con el objetivo de formar profesionales capacitados para diseñar y desarrollar sistemas de comunicación integrando conceptualización y producción de forma coherente.

Partiendo de estas premisas se hace una introducción teórica y práctica al diseño gráfico aplicado a los medios audiovisuales. Se estudian y analizan los conceptos fundamentales situados en los contextos culturales y sociales en los cuales se inscriben haciendo especial hincapié en la relación entre el gráfico y el audiovisual. El objetivo es desarrollar la creación gráfica orientada hacia la integración en entornos audiovisuales, desde el cine, la televisión e internet. En este sentido, se utilizan herramientas de tratamiento digital de la imagen gráfica y de representación ilustrativa, aplicadas a las diferentes vertientes gráficas del diseño: fotomontajes, composición gráfica, ilustración, logotipos, grafismos televisivos, títulos de crédito al cine y diseño web. En resumen, se hace un recorrido por las bases del diseño gráfico, la comunicación, las aplicaciones del diseño, el diseño publicitario y la imagen digital que dota al estudiantado de las herramientas fundamentales en el ámbito teórico y práctico para poder desarrollar todo tipo de actividades audiovisuales vinculadas a la representación gráfica. Finalmente, los conocimientos obtenidos también están orientados a la consecución de nuevas propuestas tanto en el ámbito de la innovación e investigación académica como en el profesional.

Resultados de aprendizaje

Resultados relacionados con la asignatura:

- RA1 Dominar el diseño gráfico y sus principios para el desarrollo y dirección de proyectos: composición, tipografía y color.
- RA2 Proponer un diseño haciendo especial uso de las connotaciones del lenguaje audiovisual.
- RA3 Conocer y aplicar los principios básicos del diseño gráfico para la creación de productos audiovisuales, esto es, para la multimedia, la televisión, y el cine.
- RA4 Generar propuestas gráficas creativas e innovadoras.
- RA5 Definir la intervención del/de la diseñador/a gráfico/adentro de la producción audiovisual.
- RA6 Analizar y expresar el contenido en términos de forma, técnica, funcionalidad y finalidad de informaciones visuales.

Resultados complementarios:

- RAC7 Conocer los sistemas de la propiedad intelectual y las licencias abiertas en el campo del diseño gráfico y en las imágenes en general.
- RAC8 Adquirir habilidades y conocimientos del funcionamiento de los software de creación gráfica Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
- RAC9 Redactar la memoria de un proyecto con la terminología y estructura específicas.
- RAC10 Esbozar gráficamente y en diferentes técnicas, las primeras ideas de un proyecto.
- RAC11 Incorporar la perspectiva feminista al mundo del diseño gráfico

Metodología de trabajo

40h presenciales en el aula dedicadas a:

- Sesiones de clase expositivas basadas en la explicación del/de la profesor/a.
- Conferencias.
- Presentaciones de temas por parte de los/las alumnos/as.
- Debates, análisis y reflexión, foros.

20h presenciales dedicadas a:

- Prácticas realizadas en aulas de informática para profundizar en los conceptos explicados en las clases teóricas y seminarios mediante su aplicación a casos reales.

81h no presenciales en el aula dedicadas al aprendizaje autónomo:

- Realización de trabajos individuales o en grupo.

9h no presenciales en el aula dedicadas al aprendizaje dirigido:

- Tutorías no presenciales para las cuales el/la alumno/a dispondrá de recursos telemáticos como el correo electrónico y los recursos de la intranet del Tecnocampus.

Todos los conceptos teóricos se expondrán en clases de teoría (grupos grandes). En estas clases y a discreción de la profesora también se resolverán ejercicios puntuables. Aun así también se podrá pedir a los estudiantes y sin previo aviso actividades/pruebas de evaluación de carácter puntuable y de seguimiento de máximo 25 minutos de duración para constatar, tanto por parte de los estudiantes como por parte de la profesora, un logro de los diferentes temas tratados en las dichas clases de teoría.

Los conceptos de carácter más práctico se trabajarán al laboratorio (grupos pequeños). En las sesiones programadas se darán las herramientas necesarias para poder resolver estas actividades, a pesar de que se espera que el estudiante y estudiante las finalice más allá de las horas de laboratorio, pues, en el tiempo necesario de aprendizaje autónomo.

Dentro de las horas de aprendizaje autónomo se consideran las horas que el alumno/a dedica a hacer una lectura de los apuntes de la clase teórica correspondiente, la realización de ejercicios y de trabajos propuestos fuera del aula, el estudio de manuales necesarios para poder hacer las prácticas, redacción de los informes y memorias de las prácticas y trabajos, resolución de cuestionarios de autoaprendizaje y el estudio y preparación de los exámenes parciales.

Para cada contenido, se ampliará la bibliografía (básica y complementaria), referencias web (materiales gráficos, bancos de imágenes, de tipografía, etc.) así como se proveerá al estudiante de artículos e informaciones/guías de revistas especializadas a consultar con regularidad.

Contenidos

Título contenido 1: PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Dedicación: 44 h. Grupo grande/teoría: 12 h

Grupo pequeño/laboratorio: 8 h

Actividades dirigidas: 2 h
Aprendizaje autónomo: 22 h
Descripción

En este contenido se trabaja:

- 1.1. Introducción al diseño gráfico.
- 1.2. Breve recorrido histórico.
- 1.3. Percepción visual
- 1.4. Imagen y ilustración.
- 1.5. Forma y composición.
- 1.6. Color.
- 1.7. Tipografía.
- 1.8. La identidad gráfica.
- 1.9. La propiedad intelectual en las imágenes.

Actividades vinculadas Clase de explicación teórica con ejemplos prácticos a analizar.

Título contenido 2: LA CREATIVIDAD

Dedicación: 15 h Grupo grande/teoría: 4 h

Actividades dirigidas: 1 h

Aprendizaje autónomo: 10 h

Descripción

En este contenido se trabaja:

- 2.1 Introducción a la creatividad.
- 2.2. Definición del proyecto: "briefing".
- 2.3. Elaboración gráfica de ideas.
- 2.4. Técnicas y métodos creativos.

Actividades vinculadas Clase de explicación teórica con ejemplos prácticos a analizar.

Título contenido 3: LA TELEVISIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO

Dedicación: 36 h. Grupo grande/teoría: 9 h

Grupo pequeño/laboratorio: 5 h

Actividades dirigidas: 2 h

Aprendizaje autónomo: 20 h

Descripción

En este contenido se trabaja:

- 3.1. Introducción al diseño gráfico televisivo.
- 3.2. Diseño conceptual: dimensión estético-comunicativa de la composición digital televisiva.
- 3.3. Diseño de contenidos a la televisión: La identidad corporativa de un canal de televisión, la continuidad y las autopromociones. Diseño de caretas de programas. Diseño de chyrons y tipografía adecuada. Escenografía, atrezzo y decorados virtuales.
- 3.4. Análisis de los ámbitos de trabajo de un departamento de diseño audiovisual en una televisión.

Actividades vinculadas Clase de explicación teórica con ejemplos prácticos a analizar.

Título contenido 4: EL CINE Y EL DISEÑO GRÁFICO

Dedicación: 33 h. Grupo grande/teoría: 9 h

Grupo pequeño/laboratorio: 4 h

Actividades dirigidas: 2 h

Aprendizaje autónomo: 18 h

Descripción

En este contenido se trabaja:

- 4.1. Introducción al diseño gráfico cinematográfico.
- 4.2. Diseño conceptual, diseño visual, diseño de contenidos al cine.
- 4.3. La identidad corporativa de una productora.
- 4.4. Los motion graphics en el cine
- 4.5. Diseño de escenarios y decorados. Los efectos especiales en el cine.
- 4.6. La promoción gráfica en la producción cinematográfica.

Actividades vinculadas. Clase de explicación teórica con ejemplos prácticos a analizar.

Título contenido 5: EL WEB Y EL DISEÑO GRÁFICO

Dedicación: 30 h. Grupo grande/teoría: 6 h

Grupo pequeño/laboratorio: 3 h

Actividades dirigidas: 1 h

Aprendizaje autónomo: 20 h

Descripción

En este contenido se trabaja:

- 5.1. Introducción al diseño gráfico de aplicaciones interactivas.
- 5.2. Breve evolución histórica de las interfaces gráficas de usuario.
- 5.3. Retículos en pantallas.
- 5.4. Tipografía para interactivos. Arquitectura de la información.

5.5. Diseño web para empresas audiovisuales

5.6. Diseño gráfico en narraciones interactivas web.

5.7. Diseño gráfico en las redes sociales y bloques. Uso de plantillas: limitaciones y posibilidades de personalización.

Actividades vinculadas. Clase de explicación teórica con ejemplos prácticos a analizar.

Actividades de aprendizaje

Actividades de aprendizaje autónomo:

1. Proyecto Crom: Analizar y expresar el contenido estético-simbólico de una información visual teniendo en cuenta los elementos conceptuales, visuales y de relación así como la función práctica. (Actividad individual)

- Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA4
- Competencias: G2, G5

2. Diseño gráfico a la televisión: Creación de una marca corporativa. Organizar la información en lo referente a la arquitectura gráfica y visual alrededor de un canal de televisión, con su identidad gráfica, entendiendo la creatividad aplicada y los sistemas de comunicación que comporta el diseño corporativo, Institucional y de empresa, realizando un proyecto de análisis (marca existente) y creación (marca nueva) y un Manual de Identidad Corporativa. Como actividad transversal se tiene que incluir metodologías de creatividad: elaboración de briefings, moodboards, tests, lluvia de ideas y elaboraciones gráficas con diferentes metodologías. (Actividad en grupo)

- Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RAC8, RAC9, RACC10
- Competencias: E1, E10, G2, T2

3. Diseño gráfico en el cine: Diseño de un Cartel / Títulos de apertura. Diseño de una nueva versión de un cartel cinematográfico por una película existente. Se tienen que aplicar metodologías del taller de creatividad: elaboración de briefings, moodboards, tests, lluvia de ideas y elaboraciones gráficas con diferentes metodologías. Se tiene que elaborar una memoria escrita que recoja el análisis visual de el cartel previo y la nueva propuesta justificada desde los elementos del diseño conceptuales, visuales, de relación y prácticos. (Actividad individual)

- Resultados de aprendizaje: RA1, RA3, RA4, RA6, RAC8, RAC9, RAC10, RAC11
- Competencias: E10, G2

4.Examen final. Examen final individual. Se realiza un examen donde se evalúan los conocimientos de los contenidos 1,2, 3, 4 y 5. Esta prueba consta de una parte de cuestiones sobre conceptos asociados a los objetivos de aprendizaje de la asignatura, y de un conjunto de ejercicios de aplicación. Los estudiantes disponen de 2 horas para la realización de la prueba en el periodo de exámenes finales establecido por el jefe de estudios.

- Resultados de aprendizaje: RA1, RA3, RA5, RA6, RAC7, RAC8, RA11
- Competencias: E1, E10, G2, G5

Prácticas al laboratorio (individuales):

Realización de pequeños ejercicios prácticos con software informático de creación gráfica.

- Creación y estudio de elementos gráficos conceptuales, visuales y de relación.
- Creación de identidades gráficas.
- Tipografías: usos, expresión, maquetación.
- Relaciones compositivas entre imagen y texto.
- Color. Funcionalidad, cultura y los efectos de los colores.
- Creación de una ilustración mediante collage
- El workflow entre diseño gráfico y la postproducción de video en el contexto del entorno audiovisual.
- Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RAC8, RAC7, RA4, RA5
- Competencias: E1, E10, G2, G5

Sistema de evaluación

EVALUACIÓN

La asignatura se evalúa a partir de tres bloques:

- 1. Actividades de aprendizaje:** 3 actividades definidas en el apartado correspondiente (45% de la nota final)
- 2. Asistencia a las sesiones presenciales del laboratorio** y realización de las prácticas (15% de la nota final)
- 3. Examen final** (40% de la nota final)

Descripción general del examen

Examen final individual. Se realiza un examen donde se evalúan los conocimientos de los contenidos 1,2, 3, 4 y 5. Esta prueba consta de una parte de cuestiones sobre conceptos asociados a los objetivos de aprendizaje de la asignatura, y de un conjunto de ejercicios de aplicación. Los estudiantes disponen de 2 horas para la realización de la prueba en el periodo de exámenes finales establecido por el jefe de estudios.

Se considera necesaria una dedicación adicional de 18 horas de aprendizaje autónomo para preparar el examen.

Para poder hacer media entre todas las partes se tienen que haber aprobado cada una de ellas. Con más de 2 faltas de asistencia a las prácticas sin justificar (justificadas según la Normativa del centro) la asignatura estará suspendida sin derecho a recuperación.

Normas de realización de las actividades

Para cada actividad, se informará de la normativa a seguir, y de las condiciones particulares que las rijan. La realización de las prácticas es obligatoria. Se valorará la puntualidad en la entrega de las diferentes actividades de la siguiente manera:

- No se aceptarán formatos diferentes del requerido
- No se aceptarán trabajos fuera de plazo

-No se aceptarán trabajos no entregados en el campus digital.

Cualquiera de estas tres incidencias, repercutirá automáticamente en la calificación (no evaluado, es decir, contabilización 0 respecto a la calificación final de la suma de las diferentes actividades). Si no se realiza alguna de las actividades de prácticas o de seguimiento, se considerará no evaluada.

Dado el contenido de la asignatura, se valorará la creatividad a partir de una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos concretados en la metodología de trabajo, la correcta organización de la información, los esbozos preparativos, la investigación de soluciones innovadoras, la pulcritud y claridad gráfica en el resultado de las actividades y de los diferentes trabajos de seguimiento, así como, en los mismos parciales.

Actividad evaluadora en periodo de recuperación

Para poder acceder a la recuperación se tienen que haber realizado las tres partes evaluables: 1. Actividades de aprendizaje, 2. Asistencia a las sesiones presenciales del laboratorio y 3. Examen final.

Si la parte suspensa es el examen la recuperación consiste en la realización de un nuevo examen de las mismas características que el examen de la evaluación ordinaria.

Si la parte suspensa son las Actividades de aprendizaje se han de volver a repetir bajo las orientaciones del profesor/a.

Las ponderaciones de las 3 partes evaluables son las mismas que a la evaluación ordinaria

En caso de obtener un No Presentado en cualquier de las partes (examen final / actividades de aprendizaje) no se puede acceder a la recuperación.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- BAINES, Phil i HASLAM, Andrew. Tipografía. Función, Forma y Diseño. Barcelona: G.Gili, 2002.
- BEIRUT, Michael. Fundamentos del Diseño Gráfico. Madrid: Infinito, 2001.
- BERGSTRÖM, Bo. Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de Comunicación Visual. Barcelona: Promopress, 2009
- CAPELLA, Juli i ÚBEDA, Ramón. COCOS. Copias y coincidencias. En defensa de la innovación en el diseño. Barcelona: Electa, 2003.
- CHAVES, N.. La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. 3ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- DELGADO, JM. PAZ, F.. Illustrator CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009.
- FRUTIGER, A.. Signos, Símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HELLER, E.. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HORTON, Sarah; LYNCH, Patrick J. Web Style Guide, 4th Edition: Foundations of User Experience Design. 2016
- KANE, J.. Manual de Tipografía. 2ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- LARREA, Q., PÉREZ, X.. Marcas & Trademarks Mex.. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- LESSIG, Lawrence. Por una cultura libre. Editorial Traficantes de Sueños. 2005
- LUPTON, Ellen. Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- LUPTON, Ellen; COLE PHILLIPS, Jennifer. Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Editorial Gustavo Gili. 2016
- LYNCH, Patrick. Manual de Estilo Web. Madrid: G.Gili, 2004
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: G.Gili, 1987.
- NIVE FLÓREZ CALDERÓN, Blanca. Guía para diseñar una marca. Editorial. Lemoine. 2013
- PENDER, Key. El color digital en el diseño gráfico. Guipúzcoa: ANtza, 2003.
- PRING, Roger. www.color. Barcelona: G.Gili, 2001.
-

RÀFOLS, R., COLOMER, A. Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili, 2012

- ROYO, Javier. Diseño Digital. Barcelona: Paidós, 2004.
- SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1999.
- WONG, W.. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- ZEEGEN, L.C. Principios de la nueva ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Complementarios

Bibliografías

- BAYLEY, Stephen. La guía Conran del Diseño. Madrid: Alianza, 1992
- BRARDA, María Cecilia. Motion Graphics Design: la dirección creativa de branding de TV. Editorial Gustavo Gili. 2016
- CLAZIE, I.. Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo on line. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- DELGADO, JM.. Photoshop CS5. Madrid: Anaya Multimedia, 2010
- DONDIS, Donis, A.. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- FRUTIGER, A.. El libro de la Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- LUPTON, Ellen. Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- MARCUS, George H.. What is Design Today?. New York: Harry Abrams Publishers, 2002.
- RIVERS, C.. Nueva impresión tipográfica. BARCELONA: GUSTAVO GILI, 2012.
- WONG, W.. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.