

**GUÍA DOCENTE**  
 Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	Tipografía				
Créditos ECTS	2	Curso	1º	Semestre	2º
Tipo de formación	OE		Idioma	Castellano	
Materia	Tipografía				
Título Superior	Título superior de las enseñanzas artísticas superiores				
Especialidad	Diseño Gráfico				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Marta Pina				
e-mail	pina.m@barreira.edu.es				

1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación
<p>Esta asignatura presenta la tipografía como una herramienta indispensable para el diseñador gráfico, planteando un recorrido por la historia de la tipografía y sentando la base necesaria para poder afrontar de manera efectiva futuros proyectos en esta y otras asignaturas</p> <p>Durante el curso el alumnado adquirirá los conocimientos necesarios para ser capaz de transmitir mensajes claros y directos a través de la tipografía, obteniendo los resultados esperados dentro de la comunicación.</p> <p>Esta asignatura aborda el uso de la tipografía como un recurso aplicable a cualquier campo del diseño gráfico, por lo que le será de utilidad tanto en esta y otras asignaturas como a la hora de enfrentarse a la vida laboral.</p>
1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS
No serán necesarios conocimientos previos a la asignatura.

2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA
2.1 COMPETENCIAS GENERALES
<p><b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación</p> <p><b>CG3</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica</p>

<b>2.2</b> COMPETENCIAS TRANSVERSALES
<b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
<b>2.3</b> COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<b>CE3</b> Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
<b>CE7</b> Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
<b>CE9</b> Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
<b>CE12</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

<b>3</b> RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA1</b> Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.	CT2, CE3
<b>RA2</b> Analizar y describir los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.	CG2, CG3, CT2, CE3, CE9
<b>RA3</b> Distinguir y clasificar los diferentes estilos y familias tipográficas.	CG2, CG3, CT2, CT3, CE3, CE7, CE9
<b>RA4</b> Conocer y aplicar de manera correcta las herramientas y normas de edición y maquetación.	CG2, CG3, CT2, CT3, CE3, CE7, CE9, CE12
<b>RA5</b> Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad, utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.	CG2, CG3, CT2, CT3, CE3, CE7, CE9, CE12
<b>RA6</b> Adquirir destrezas que permitan la transmisión de mensajes e ideas mediante el empleo de la tipografía.	CG2, CG3, CT2, CT3, CE3, CE7, CE9, CE12
<b>RA7</b> Obtener los conocimientos ortotipográficos básicos.	CG2, CG3, CT2, CT3, CE3, CE7, CE9, CE12

<b>4</b> CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje	
Contenidos	Planificación temporal
<b>UDI</b> Conceptos fundamentales de tipografía. <ul style="list-style-type: none"> <li>- La tipografía: definición, historia y evolución del concepto de tipografía</li> <li>- Tipografía de Edición y Tipografía Creativa: aspectos semánticos, funcionales y técnicos.</li> <li>- Terminología tipográfica.</li> <li>- Arquitectura del tipo.</li> <li>- Anatomía del tipo. Líneas de referencia.</li> <li>- Tipos y variación de caracteres.</li> <li>- Sistemas de medición.</li> </ul>	4,5 semanas aprox. (Febrero)

<p><b>UD3</b> La tipografía como recurso gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso creativo y expresivo de la tipografía.</li> <li>- Diseño de letras capitulares (36 days of type)</li> <li>- Creación y aplicación de una tipografía modular</li> </ul> <p><b>UD4</b> Composición tipográfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de herramientas adecuadas para la maquetación y composición de textos.</li> <li>- Ortotipografía y legibilidad.</li> </ul>	<p>4,5 semanas aprox. (Marzo)</p> <p>5 semanas aprox. (Abril - mayo)</p>
---	--

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Clases tutoriales	Explicación del profesor, acompañada de material visual, destinadas a proporcionar los conocimientos básicos y el manejo de herramientas propias de la materia.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	20
<b>AF2</b> Prácticas de aula	El alumnado experimentará diariamente todo lo mostrado durante las clases tutoriales.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	30
<b>AF3</b> Experiencia taller	El alumnado tendrá un acercamiento al mundo de la tipografía desde un enfoque poco convencional, a través de la práctica en el taller de Industrias Lentas (taller dedicado al Letterpress), desarrollando un proyecto grupal.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	24
<b>AF4</b> Tutorías	Seguimiento y/o refuerzo donde se resolverán dudas de cada etapa de manera individual y personalizada.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	12
<b>AF5</b> Salidas del aula	Se realizarán salidas del aula proporcionando la oportunidad de estar en contacto con talleres o estudios especializados, como para realizar visitas culturales y formativas.	RA1, RA5, RA6	8
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Estudio e investigación personal	Tiempo dedicado a la búsqueda de referentes relacionados con la materia a tratar, que sirva como base para el desarrollo de cada proyecto.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	20
<b>AF7</b>	Organización y preparación de material necesario para el desarrollo del proyecto grupal.	RA4, RA5, RA6	40
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

### Acción Divulgativa: *36daysoftype*

Esta acción consiste en la participación en el concurso internacional online de *36 days of type*. Cada alumno participa a nivel particular, añadiendo también un hashtag que haga referencia a la escuela.

### UD Innovadora: *Letra Alerta*.

Consiste en crear un perfil en Instagram donde el alumnado pueda ir colgando fotos de tipografías, carteles tipográficos o editoriales, analizándolas mediante hashtags, basándose en los contenidos que se han ido explicando en el aula.

## 7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Prácticas de aula (trabajos y memorias)	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	60%
Proyecto tipográfico grupal	RA6 RA1, RA2, RA3, RA4, RA5 RA6	40%

### 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

La entrega de trabajos o memorias se realizará en el plazo indicado, en pdf y a través de la aplicación Classroom. Las prácticas o proyectos no presentados mediarán con la nota con un valor de 0. Los trabajos presentados fuera de plazo tendrán una calificación máxima de 6 puntos.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales. La calificación final del curso solo contará con un decimal. En caso de duda, el redondeo se realizará hacia arriba o hacia abajo en función de un criterio basado en el comportamiento y la actitud en clase del alumno.

### 7.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura en convocatoria extraordinaria se realizará durante la última semana del mes de junio, tal y como establece el calendario académico. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor con anterioridad.

Para presentarse a la recuperación será requisito indispensable haber entregado todas las actividades o proyectos realizados durante el curso, con una antelación mínima de 2 días previos a la fecha de examen (se especificará vía Classroom). La nota media de todos los ejercicios debe estar por encima del 5 para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria. La prueba objetiva tendrá un valor del 40% y los trabajos entregados un 60%.

El alumnado que se presente a convocatoria extraordinaria sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales, no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

- MONTESINOS, José L / MAS HURTUNA, Montse (2009) *Manual de tipografía del plomo a la era digital*. Valencia: Campgràfic.
- JARDÍ, Enric. (2007) *22 consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán)*. Barcelona: ActarD.

## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	<b>Diseño Básico</b>				
Créditos ECTS	4	Curso	1º	Semestre	1º
Tipo de formación	FB		Idioma	Castellano	
Materia	Fundamentos del Diseño				
Título Superior	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	<b>Diseño Gráfico</b>				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Cristina Muñoz Espinosa				
e-mail	munoz.c@barreira.edu.es				

### 1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El objetivo de la asignatura de Diseño Básico es ofrecer al alumno una visión de la comunicación gráfica entendida como la interrelación de todos los elementos de la comunicación que permiten conocer y aprender a utilizar el lenguaje visual.

Diseño Básico va a crear las bases sobre las que se sustenta la comunicación visual, comunicación que a diferencia de las artes visuales está sujeta a los propósitos definidos por el cliente. Siendo la finalidad última entender ese dar forma como la necesidad de un lenguaje siempre adaptado a las necesidades y la cultura del momento.

### 1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Al tratarse de una asignatura de primer curso no se necesitan conocimientos previos, aunque se recomienda interés por el mundo de la imagen gráfica, el dibujo, el diseño... en todas sus disciplinas artísticas.

<b>2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA</b>
<b>2.1 COMPETENCIAS GENERALES</b>
<p><b>CG 1</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p><b>CG18</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.</p> <p><b>CG19</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>
<b>2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
<p><b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora .</p> <p><b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente .</p> <p><b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p>
<b>2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p><b>CE3</b> Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.</p> <p><b>CE5</b> Establecer estructuras organizativas de la información.</p> <p><b>CE6</b> Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos con la funcionalidad específica.</p>

<b>3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA 1</b> Reconocer los fundamentos teóricos y prácticos de la comunicación y la percepción visual por medio de imágenes para comunicar el mensaje.	CG1, CT2, CT8, CE3, CE6
<b>RA 2</b> Adquirir los conceptos necesarios para la comprensión y el análisis de las imágenes	CG19, CT1, CT8, CE3, CE5
<b>RA 3</b> Comprender los modos de integración de diferentes formas expresivas para producir una comunicación eficaz.	CE3, CG1, CT2, CG18
<b>RA 4</b> Reflexionar sobre la influencia de las imágenes en los espectadores, analizando el comportamiento del público ante las mismas (cómo se usan y qué efectos pueden producir).	CG18, CT1, CT8, CE6
<b>RA5</b> Transmitir discursos y mensajes mediante elementos básicos de comunicación visual, utilizando los lenguajes y herramientas adecuadas del diseño gráfico.	CG1, CT2, CE5. CE6

<b>4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje</b>	
Contenidos	Planificación temporal
<p><b>U.D. 0 Presentación de la asignatura</b> Contenidos, planificación, criterios de calificación</p> <p><b>U.D. 1 La percepción visual</b> Teorías psicofísicas y psicológicas. Teoría de la Gestalt. Influencias cognitivas y emocionales en la percepción. La psicología de la percepción y su aplicación al diseño gráfico y la publicidad.</p> <p><b>U.D. 2 Semiótica.</b> Principios básicos Principales conceptos: signo, símbolo, icono, señal. Consideraciones sintácticas, semánticas y pragmáticas. Aplicaciones a la comunicación visual y el diseño gráfico.</p> <p><b>U.D. 3 El color.</b> Teoría del color, principales conceptos. La significación del color. El color en la publicidad y el diseño gráfico.</p> <p><b>U.D. 4 La imagen I</b> Naturaleza y clasificación. Criterios y métodos de análisis. La lectura de las imágenes. Connotación y denotación. Iconicidad y abstracción.</p> <p><b>U.D. 5 La imagen II</b> Factores estéticos, éticos y cognitivos. Funciones de la imagen en el diseño gráfico y la publicidad.</p> <p><b>U.D. 6 La sintaxis de la imagen.</b> Elementos básicos. Técnicas visuales y estrategias de comunicación aplicadas al diseño gráfico.</p>	<p>Primera sesión (septiembre)</p> <p>septiembre/octubre</p> <p>octubre</p> <p>noviembre / diciembre</p> <p>diciembre</p> <p>diciembre- enero</p> <p>enero</p>

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Lecciones magistrales	Explicaciones del profesor acompañadas de material visual destinadas a proporcionar conocimiento de conceptos y terminología.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<b>AF2</b> Supuestos prácticos	Ejercicios en los que se apliquen los conceptos aprendidos de acuerdo con los supuestos que el alumnado	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	22

	pueda encontrar en su actividad profesional.		
<b>AF3</b> Visitas formativas	Formación extra en base a los contenidos de la asignatura	RA1, RA3, RA4	6
<b>AF4</b> Presentaciones orales y debates en el aula por parte de los alumnos	Participación de los alumnos en presentaciones de trabajos o en debates sobre los temas a tratar en el aula	RA4, RA5	10
<b>AF5</b> Tutorías	Tratamiento personalizado de dudas, aclaraciones o consultas.	RA2, RA4, RA5	16
<b>AF6</b> Pruebas presenciales de conocimiento	Exámenes teóricos puntuables	RA1, RA2, RA3, RA4,	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>68 horas</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Dedicación autónoma fuera del aula a los supuestos prácticos planteados (AF2).	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	18
<b>AF7</b> Estudio e investigación personal	Destinado a las pruebas de conocimiento, pero también a las exposiciones orales y debates de clase	RA1, RA2, RA3, RA4	10
<b>AF8</b> Visitas formativas	Formación personal	RA1, RA3, RA4	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>32 horas</b>
<b>TOTAL</b>			<b>100 h</b>

## **6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

La metodología de aprendizaje de la asignatura consistirá en reducir al mínimo posible el modelo magistral centrándose en metodología de aprendizaje basado en proyectos. Las explicaciones teóricas irán exclusivamente dirigidas a adquirir competencias que los alumnos pongan en práctica de manera proyectual.

La asignatura se centra en desarrollar las teorías del diseño a partir de pequeños proyectos actuales que preparen al estudiante para un entorno profesional contemporáneo, incluyendo los diversos ámbitos en los que opera el diseño gráfico. La asignatura incluye concursos y proyectos reales.

Esta metodología colaborativa ayuda a los alumnos a tener en cuenta el flujo de trabajo y organización necesario dentro de la producción de un proyecto coordinado con un equipo de trabajo.

Los alumnos presentarán sus trabajos en clase con el propósito de fomentar las habilidades de comunicación y socialización .



## 7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Prácticas de Aula	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	60%
Examen Parcial :	RA1, RA4, RA5	30%
Presentaciones y debates en el aula:	RA4, RA5	10%

### 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

La entrega de todas y cada una de las prácticas solicitadas es condición indispensable para optar a evaluación. Las entregas de todas estas actividades evaluables se realizarán a través de la plataforma digital Alexia Classroom en las fechas fijadas por el profesor en el momento de enunciar la actividad y que quedarán registradas en la plataforma. Todas las entregas se realizarán en formato digital y mediante la subida a dicha plataforma. Problemas técnicos o desconexiones de última hora no serán considerados atenuantes, en tanto que las fechas de entrega y los medios técnicos para ella serán puestos a disposición del alumnado con antelación suficiente.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales. La calificación final del curso solo contará con un decimal. En caso de duda, el redondeo se realizará hacia arriba o hacia abajo en función de un criterio basado en el comportamiento y la actitud en clase del alumno.

### 7.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura se realizará durante la tercera semana del mes de junio, tal y como establece el calendario académico. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor.

En el caso de suspender la asignatura, el alumnado deberá entregar todas las prácticas suspendidas o no presentadas, de forma presencial y en la fecha y hora de examen marcada por Dirección Académica.

El alumnado que se presente a recuperación sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

- ACASO, María El lenguaje visual. Barcelona: Grupo Planeta. 2012
- FRUTIGER, A. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona. GG 2019
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, 1974.
- DONDIS, Dondis A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980.
- ECO, U. *Tratado de semiótica general*. Lumen. Barcelona 1977.
- MARTÍNEZ – VAL, Juan. *Comunicación en el diseño gráfico*, Ed. Del Laberinto 2004
- SANZ, Juan Carlos, *El libro de la imagen*, Madrid, Alianza, 1996.

- SOLANA DONOSO, Jesús. *Diseño, arte y función*. Salvat, 1983
- SAMARA, T. *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. 2008
- MANFRED, M. *Procesos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. (1982).
- MUNARI, B. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. (1980).
- LUPTON, E., Cole, J. *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona. Edit. G.Gili. (2011).
- BERGSTRÖM, B. *Tengo algo en el ojo*. Edit. Promopress. (2009).
- AARIS, S. *Los elementos del diseño. Fundamentos del color*. Promopress.(2013).
- POULIN, R. *El lenguaje del diseño gráfico*. Promopress. (2012).

## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	Fotografía y Medios Audiovisuales				
Créditos ECTS	6	Curso	1º	Semestre	1º
Tipo de formación	Básica		Idioma	Castellano/Valenciano	
Materia	Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación				
Título Superior	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	<b>Diseño Gráfico</b>				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Román Soto Colomer				
e-mail	soto.r@barreira.edu.es				

### 1.1 OBJETIVOS GENERALES

#### y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La imagen digital, en su forma estática (fotografía) o en movimiento (vídeo), se ha constituido como un recurso fundamental en el desarrollo formativo de los diseñadores gráficos y un elemento indispensable para sus capacidades expresivas en el ámbito profesional.

El alumnado aprenderá en esta asignatura los fundamentos básicos para expresarse mediante el uso de herramientas digitales de captación de imágenes, como son las cámaras DSLR, descubriendo sus posibilidades, integrándolas en la práctica profesional del diseño gráfico y sabiendo aportar soluciones creativas y personales que transgredan los meros conocimientos técnicos. Para ello también deberá manejar los paquetes de software necesarios de edición de fotografía, vídeo y audio.

Además esta asignatura deberá integrarse de forma transversal e interdisciplinar con los conocimientos y requerimientos propios de la titulación, complementándose con otras asignaturas y proyectos, adaptando sus supuestos prácticos a los del perfil profesional de un diseñador gráfico (P. ej.: cartelería, banners, motion graphics, imagen publicitaria, etc.)

### 1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Al tratarse de una asignatura de primer curso no se necesitan conocimientos previos, aunque se recomienda interés por el mundo de la imagen y se valorará la experiencia previa en la captación y edición de fotografías y vídeos. Para realizar las prácticas será necesario disponer de una cámara reflex digital capaz de tomar fotografías y vídeo, aunque será suficiente con un modelo de gama baja.

## 2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

### 2.1 COMPETENCIAS GENERALES

**CG 2** Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación

**CG 4** Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

### 2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

**CT 14** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

**CT 15** Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

### 2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE 8** Conocer en profundidad los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

**CE 10** Aplicar los métodos de verificación para la eficiencia comunicativa

**CE 11** Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación visual.

**CE 12** Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## 3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA 1</b> Reconocer los fundamentos de la imagen digital para aplicarlos en el contexto profesional del diseño gráfico	CG2, CG4, CE8,
<b>RA 2</b> Producir imágenes fotográficas y audiovisuales dominando lenguajes y recursos variados para aplicarlas con eficiencia comunicativa.	CG2, CG4, CT14, CT15, CE10, CE11
<b>RA 3</b> Dominar con solvencia herramientas digitales y recursos tecnológicos y ponerlos en práctica de forma creativa, adaptándose a las necesidades de un producto, cliente u objetivo personal.	CG2, CG4, CT15, CE10, CE11, CE12

<p><b>RA4</b> Transmitir discursos y mensajes mediante elementos tecnológicos de creación y gestión de imágenes, utilizando los lenguajes y herramientas adecuadas.</p> <p><b>RA 5</b> Utilizar una metodología proyectual óptima, estructurando y organizando tiempos y métodos propios, para enfrentarse a supuestos profesionales propios de cualquier trabajo de comunicación creativa.</p>	<p>CG2, CT14, CT15, CE8, CE10, CE11, CE12</p> <p>CT14, CT15, CE8, CE10</p>
---	--

#### 4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje

Contenidos	Planificación temporal
<p><b>UD 0 Presentación de la asignatura</b>  → La imagen digital como elemento fundamental del diseño contemporáneo</p> <p><b>UD1 La cámara fotográfica</b>  → → Estructura y funcionamiento  → → Diafragma y velocidad de obturación  → → Distancia focal y profundidad de campo  → → Sensibilidad y balance de blancos  → → La toma fotográfica: Uso creativo</p> <p><b>UD2 La iluminación</b>  → → Luz natural y luz artificial. Combinaciones  → → Luz dura y luz suave. Contraste  → → Manejo del flash. Uso creativo  → → La luz y los materiales, acabados, texturas, volumen y color</p> <p><b>UD3 La imagen en movimiento en la era digital.</b>  → → El diseño en el contexto audiovisual  → → El vídeo en el diseño contemporáneo  → → Introducción al lenguaje audiovisual  → → Captación de vídeo  → → Software de edición de vídeo  → → Postproducción audiovisual  → → Stop Motion</p> <p><b>UD4 Expresión audiovisual</b>  → Estudio de referentes  → El proyecto personal. Expresión libre  → El plan de producción y el guion técnico</p>	<p>Primera sesión (septiembre)</p> <p><b>Octubre (aprox. 4 semanas)</b></p> <p><b>Noviembre (aprox 4 semanas)</b></p> <p><b>Diciembre (aprox. 3 semanas)</b></p> <p><b>Enero (aprox. 3 semanas)</b></p>

#### 5 ACTIVIDADES FORMATIVAS

<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Clases teóricas/ tutoriales	Explicaciones del profesor acompañadas de material visual destinadas a proporcionar conocimiento de conceptos y terminología, así como herramientas tecnológicas	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<b>AF2</b> Prácticas de aula	Sencillas prácticas autoconcluyentes para poner en práctica herramientas básicas vistas en las clases tutoriales	RA1, RA2, RA3, RA4	25
<b>AF3</b> Actividad proyectual	Desarrollo complejo de proyectos para poner en práctica las múltiples herramientas, recursos y lenguajes aprendidos. Puede ser individual o en grupo	RA2, RA3, RA4, RA5	35
<b>AF4</b> Tutorías de seguimiento	Seguimiento personalizado de las etapas, contenidos y objetivos de la actividad proyectual.	RA2, RA3, RA4, RA5	10
<b>AF5</b> Presentaciones	Discusión y dudas sobre herramientas. Presentaciones orales de trabajos. Análisis y debate de referentes audiovisuales y multimedia.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Tiempo dedicado a completar de forma autónoma, fuera del aula, las tareas correspondientes a la actividad proyectual (AF2, AF3)	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	40
<b>AF7</b> Estudio e investigación personal	Búsqueda autónoma de referentes y fuentes de inspiración y motivación. Preparación de las presentaciones y debates en aula (AF5)	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

<b>6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA</b>
<p>La metodología de aprendizaje de la asignatura consistirá en reducir al mínimo posible el modelo magistral centrándose en metodología de aprendizaje basado en proyectos. Las explicaciones teóricas irán exclusivamente dirigidas a adquirir competencias que los alumnos pongan en práctica en las distintas tareas prácticas.</p> <p>Dichos proyectos se promoverán en coordinación con el resto de profesores y asignaturas que ayuden a los alumnos a completar todo lo necesario dentro de la producción de un proyecto</p>

multimedia.

Por otro lado, se potenciará la realización de las tareas en equipo, a fin de introducir al alumnado a la manera de funcionar en un entorno real de trabajo .

Además apoyaremos el aprendizaje con material didáctico audiovisual y tutoriales de contenido especializado en red y acorde a los objetivos y habilidades que se busca que el alumno adquiera en la asignatura.

Los alumnos presentarán sus trabajos en clase con el propósito de fomentar las habilidades de comunicación y socialización .

## **7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

### **7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Ejercicios fotográficos y/o video	RA1, RA2, RA3, RA4	50%
Debates, presentaciones y actitud	RA1, RA4	10%
Proyecto final (FOTO + VIDEO)	RA2, RA3, RA4, RA5	40%

### **7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA**

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

La entrega de todas y cada una de las prácticas y proyectos solicitados es condición indispensable para optar a evaluación. Las entregas de todas estas actividades evaluables se realizarán a través de la plataforma digital Google Classroom en las fechas fijadas por el profesor en el momento de enunciar la actividad y que quedarán registradas en la plataforma. Todas las entregas se realizarán en formato digital y mediante la subida a dicha plataforma. Problemas técnicos o desconexiones de última hora no serán considerados atenuantes, en tanto que las fechas de entrega y los medios técnicos para ella serán puestos a disposición del alumnado con antelación suficiente.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales. La calificación final del curso solo contará con un decimal. En caso de duda, el redondeo se realizará hacia arriba o hacia abajo en función de un criterio basado en el comportamiento y la actitud en clase del alumno.

### **6.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN**

La recuperación de la asignatura se realizará en la fecha y hora de examen marcada por Dirección Académica. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor.

En el caso de suspender la asignatura, el alumnado deberá entregar todas las prácticas suspendidas o no presentadas, de forma presencial y en la fecha y hora de examen marcada por Dirección Académica.

El alumnado que se presente a recuperación sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final y además deberá presentar un trabajo teórico cuyo tema será propuesto por el profesor a cada alumno que solicite evaluación extraordinaria.

## **8 BIBLIOGRAFÍA**

- ADAMS, Ansel (2002) La cámara. Madrid: Omnicón SA.
- SCHEWE, Jeff (2014) Revelado Digital. Madrid: Anaya Multimedia.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J. Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual, Paidós Comunicación, Barcelona, 1998.
- LANGFORD, M. Fotografía Básica, Omega, Barcelona, 1997.
- VILLAFANE, J., Introducción a la teoría de la imagen, Pirámide, Madrid, 1992
- HERVÁS IVARS, C. El diseño gráfico en televisión: Técnica, lenguaje y arte, Cátedra, Madrid, 2000
- EVENING, Martin. Photoshop CC para fotógrafos. Ed. Anaya Multimedia. 2013
- MELLADO, JOSE MARÍA. Fotografía digital de alta calidad. Artual, S.L. Ed. Barcelona. 2006
- BEN LONG. El gran libro de la fotografía digital. Ed. Anaya Multimedia. 2015
- FRASER, Bruce. Uso y administración del color. Ed. Anaya Multimedia 2003.



## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

<b>1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA</b>					
Nombre de la asignatura	Fundamentos Históricos del Diseño				
Créditos ECTS	6	Curso	1º	Semestre	1º
Tipo de formación	FB		Idioma	Castellano	
Materia	Historia de las Artes y el Diseño				
Título Superior	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	Diseño Gráfico				
Departamento	Diseño Gráfico				
Profesorado	Fausto Sánchez-Cascado Blanco				
e-mail	sanchez.f@barreira.edu.es				

<b>1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</b>
<p>La asignatura tiene como objetivo el estudio general de la historia y teoría del arte, arquitectura y diseño aplicada al diseño.</p> <p>El reconocimiento y análisis de la historia del diseño en sus aspectos de evolución tecnológica, tipológica y estética. Analizando movimientos, diseñadores y tendencias sobre todo contemporáneas.</p> <p>Se busca que el conocimiento de la evolución del diseño en términos amplios ayude a su mejor comprensión y a la aplicación de estos conocimientos a proyectos concreto</p>
<b>1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS</b>
Los impartidos en enseñanzas anteriores sobre historia general e historia del arte.

<b>2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA</b>
<b>2.1 COMPETENCIAS GENERALES</b>

**CG 3.** Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

**CG 6.** Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

**CG 12.** Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

**CG 13.** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

## 2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

**CT 2.** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente

**CT 8.** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

**CT 11.** Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

## 2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE 15.** Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

## 3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA 1.</b> Reconocer y analizar las características formales, técnicas y simbólicas del diseño	CG3, CG6, CG12, CT2
<b>RA 2.</b> Relacionar el diseño de cada época estudiada con los movimientos artísticos y el contexto histórico en que se desarrolla	CG6, CG12, CG13, CT8
<b>RA 3.</b> Comparar las obras de diseño de las diferentes épocas estudiadas para marcar diferencias, influencias y fuentes de inspiración	CG6, CG12, CG13, CT2, CT8, CT11
<b>RA 4.</b> Utilizar el vocabulario específico de la disciplina de forma correcta	CT8, CE15, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15
<b>RA 5.</b> Realizar trabajos de investigación aplicando la metodología adecuada	

## 4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje

Contenidos	Planificación temporal

<p><b>UD.1. Diseño. Antecedentes del diseño</b></p> <p>1.1. Concepto de diseño  1.2. El diseño gráfico  1.3. Fundamentos del Diseño. Historia del Diseño  1.4. Antecedentes del Diseño  1.4.1. Prehistoria  1.4.1. Grecia. Roma. Japón Antigua  1.4.2. Edad Media  1.4.3. Edad Moderna. Renacimiento. Barroco. Neoclásico</p> <p><b>UD.2. Diseño del siglo XIX</b></p> <p>2.1. El nacimiento del diseño. Diseño en el siglo XIX  2.2. La industrialización y su influencia en el diseño  2.3. Historicismo y eclecticismo. Movimientos de reforma  2.4. Art Nouveau. Modernismo</p> <p><b>UD.3. Diseño 1900-1939</b></p> <p>3.1. Diseño 1900-1939  3.2. Vanguardias artísticas y diseño  3.3. El Movimiento Moderno  3.4. Bauhaus. Vkutemas  3.5. Estilo Decó  3.6. Diseño y guerra</p> <p><b>UD.4. Diseño 1945-1970</b></p> <p>4.1. El diseño de la posguerra.  4.1.1. El estilo Internacional  4.1.2. Organicismo. Estilo Escandinavo  4.1.3. Diseño italiano. Alemania. La escuela de Ulm. Gutte Form  4.2. Diseño de la década de los sesenta  4.2.1. Diseño Pop  4.3. Diseño de la década de los setenta  4.3.2. El diseño Radical</p> <p><b>UD.5. Últimas tendencias. Diseño 1980-2000</b></p> <p>5.1. El diseño de los ochenta  5.1.1. Informática. El movimiento posmoderno  5.2. El diseño de los noventa  5.2.1. Minimalismo  5.3. Últimas tendencias del diseño</p>	<p>Septiembre</p> <p>Octubre</p> <p>Noviembre</p> <p>Diciembre. Enero</p> <p>Enero. Febrero</p>
--	---

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1.</b> Clases teóricas. Clases expositivas	Explicación del profesor acompañadas de material audiovisual sobre los contenidos de la asignatura	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	26
<b>AF2.</b> Supuestos prácticos	Ejercicios en los que se apliquen los conceptos aprendidos	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
<b>AF3</b> Exposiciones orales de trabajos y debates en el aula	Participación de los alumnos en presentaciones de trabajos o en debates sobre los temas a tratar en el aula	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
<b>AF5</b> Pruebas	Exámenes teórico-prácticos puntuables	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	04

presenciales de conocimiento			
SUBTOTAL			90
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Dedicación autónoma fuera del aula a los supuestos prácticos planteados (AF2).	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20
<b>AF7</b> Elaboración de informes y escritos.	Preparación de materiales para la AF3	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20
<b>AF8</b> Estudio e investigación personal	Destinado a las pruebas de conocimiento, también a las exposiciones orales.	RA1, RA2, RA3, RA5	20
SUBTOTAL			60
<b>TOTAL</b>			<b>120</b>

<b>6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA</b>
<p>En la asignatura se partirá de metodologías innovadoras transversales, acciones divulgativas y acciones disruptivas.</p> <p>Como metodologías innovadoras transversales de forma sistemática se utilizará la clase-aula invertida. Partiendo de materiales aportados por el propio profesor (básicamente bibliográficos) y de los conseguidos por los propios alumnos, se desarrollarán parte importante de los contenidos de los temas (contextos históricos, económicos, sociales...) y del análisis los diseños desarrollados en cada época, por los propios alumnos.</p> <p>Las acciones divulgativas se concretarán en la exposición en las diferentes Redes de trabajos prácticos-teóricos</p> <p>Entre las acciones disruptivas se planteará de forma continua la relación e inspiración del diseño actual con el diseño del pasado y la realización de un "cuaderno de bitácora"</p> <p>Ejercicios específicos en que se distingue y aclara lo que es innovación (diferenciándolo del rediseño, plagio y obsolescencia programada), creatividad (diferenciando la actividad del artista y la del diseñador/a) y reciclaje (diferenciándolo de una actividad de marketing más)</p>

<b>7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</b>		
<b>7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		
Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Examen Parcial 1	RA1, RA2, RA3, R4	30%

Examen Parcial 2	RA1, RA2, RA3, R4	30%
Trabajos prácticos 1	RA4	15 %
Trabajo práctico 2	RA4	15 %
Presentaciones trabajos prácticos	RA5	10%

## 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

Las pruebas de conocimiento se realizarán a mitad y al final de semestre. En el caso de la primera prueba se centrará en las Unidades Didácticas 1 y 2 y la segunda de las unidades didácticas 3, 4 y 5. Las pruebas se basarán en preguntas de desarrollo, análisis y comparación sobre los temas tratados.

Se realizarán dos trabajos prácticos de investigación sobre los contenidos impartidos en la asignatura. El primero centrado en las unidades didácticas 2 y 3 y el segundo sobre las unidades didácticas 4 y 5

La asignatura tiene un carácter presencial y la asistencia es obligatoria. El alumnado cuyas faltas sin justificar excedan el 20% del total podrá perder el derecho a evaluación.

## 7.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura se realizará partiendo de lo indicado en el calendario académico durante la primera semana del mes de julio.

El alumno deberá realizar una prueba teórica sobre los contenidos impartidos en la asignatura y un trabajo teórico de tema propuesto por el profesor

La distribución de la calificación será de un 60% para el examen y un 40% para el trabajo teórico-práctico.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

- \_ BHASKARAN, Lakshmi (2007). El diseño en el tiempo. Barcelona : Blume
- \_ DORMER, Peter (1993). El diseño desde 1945. Barcelona : Destino
- \_ FIELL, Charlotte y Peter (2000). Diseño del siglo XX. Colonia: Taschen
- \_ FUSCO, Renato de (2005). Historia del diseño. Santa & Cole
- \_ GUASCH, Anna Maria (2000). El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza Editorial
- \_ MORTEO, Enrico (2009). Diseño. Desde 1850 hasta la actualidad. Barcelona : Electa
- \_ PEVSNER, Nikolaus (1976). Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño. Barcelona: Gustavo Gili
- \_ TAMBINI, Michael (1997). El diseño del siglo XX. Barcelona: Ediciones B
- \_ VV.AA (2010) Atlas ilustrado del diseño. Madrid: Editorial Susaeta
- \_ VV.AA (1987) Diseño. Historia en imágenes. Barcelona : Blume

- \_ VV.AA.(2016).Diseño. La guía visual definitiva. Madrid:DK
- \_ VV.AA (1994). La Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona : Gustavo Gili
- \_ WOODHAM, Jonathan M.(1997). Twentieth-Century Design. Oxford: Oxford University Press
- \_ <https://www.arkiplus.com/historia-del-diseno/>
- \_ <https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/>
- \_ <https://es.slideshare.net/redondus/bloque-1-evolucion-historica-y-ambitos-del-diseno>
- \_ <https://blog.exaprint.es/historia-del-diseno-grafico/>

**GUÍA DOCENTE**

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	Espacio y Volumen				
Créditos ECTS	6	Curso	1º	Semestre	2º
Tipo de formación	FB		Idioma	Castellano	
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación				
Título Superior	Título superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	Diseño Gráfico				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Marta Pina				
e-mail	pina.m@barreira.edu.es				

1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación
<p>Esta asignatura introduce al alumnado en los conocimientos básicos del diseño tridimensional mediante procedimientos de análisis y síntesis, expresión volumétrica y técnicas de elaboración y construcción tridimensional.</p> <p>La asignatura propone que el alumno conozca y aprenda a utilizar conceptos, procesos y técnicas volumétricas favoreciendo la creatividad y curiosidad, proporcionándoles nuevos recursos para la obtención de formas volumétricas, capaces de expresar, comunicar y dar forma a las ideas.</p> <p>La asignatura de Espacio y volumen permitirá al alumnado abordar la tridimensionalidad de una forma creativa, pudiendo aplicar estos conocimientos en el desarrollo de proyectos personales y profesionales.</p>
1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS
No serán necesarios conocimientos previos a la asignatura.

2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA
2.1 COMPETENCIAS GENERALES
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
<b>CG3</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
<b>CG4</b> Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la

materia, del espacio, del movimiento y del color
<b>2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
<b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
<b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
<b>2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<b>CE1</b> Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
<b>CE2</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

<b>3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA1</b> Conocer y aplicar técnicas de transformación de la superficie bidimensional en tridimensional, relacionándolo con la actividad profesional de un modo creativo.	CG2, CG3, CG4, CT1, CT8, CE1, CE2
<b>RA2</b> Reconocer y comprender e identificar los elementos básicos del lenguaje tridimensional	CG2, CG3, CG4, CE2
<b>RA3</b> Aplicar los recursos aprendidos a la realización de proyectos reales de forma creativa.	CG2, CG3, CG4, CT1, CT8, CE1, CE2
<b>RA4</b> Dominar herramientas adecuadas para la resolución de volúmenes y espacios tridimensionales.	CG4, CE1, CE2
<b>RA5</b> Desarrollar la capacidad de análisis y toma de decisiones enfocado a proyectos que atañen a la materia y ser capaz de evaluar los resultados de manera autónoma.	CG2, CG3, CT8, CE2

<b>4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje</b>	
Contenidos	Planificación temporal
<b>UDO</b> Presentación de la asignatura <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos y términos fundamentales de espacio y volumen.</li> <li>- Forma bidimensional y forma tridimensional.</li> <li>- Bases y organización de trabajo</li> </ul>	1 semana (Febrero)
<b>UD1</b> Transformaciones de la superficie en volumen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipologías de la forma tridimensional.</li> <li>- Generación de la tercera dimensión mediante procedimientos de transformación de la superficie: Técnicas de plegado, cortes y abatimientos</li> <li>- Análisis y desarrollo de prácticas.</li> </ul>	6 semanas aprox. (Febrero-marzo)
<b>UD2</b> La forma tridimensional aplicada al diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación al modelado 3D a partir de formas geométricas.</li> <li>- Iniciación al packaging</li> </ul>	5 semanas aprox. (Marzo-mayo)
<b>UD3</b> Generación de espacio a partir de capas: el diorama.	2 semanas aprox. (mayo)



<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Clases tutoriales	Explicación del profesor, acompañada de material visual, destinadas a proporcionar los conocimientos básicos y uso correcto del material.	RA1, RA2, RA4	15
<b>AF2</b> Prácticas de aula	El alumnado experimentará diariamente todo lo mostrado durante las clases tutoriales.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
<b>AF3</b> Desarrollo personal	El alumnado aplicará las técnicas y herramientas aprendidas a un proyecto personal o grupal, desarrollando la capacidad de análisis y comprensión.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	28
<b>AF4</b> Tutorías	Seguimiento y/o refuerzo donde se resolverán dudas de cada etapa de manera individual y personalizada.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	12
<b>AF5</b> Presentaciones y debates	Presentaciones orales en clase en las que los alumnos analizan y muestran al resto de compañeros procesos y resultados de cada proyecto de carácter personal.	RA2, RA3, RA5	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Estudio e investigación personal	Tiempo dedicado a la búsqueda de referentes relacionados con la materia a tratar, que sirva como base para el desarrollo de cada proyecto.	RA2, RA4, RA5	25
<b>AF7</b> Memorias de las UD	Diseño y maquetación de las memorias requeridas para la entrega de las actividades realizadas en algunas UD	RA2, RA5	35
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

<b>6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA</b>
UD Innovadora: <i>Cubo Soma</i> . Proyecto grupal que sirve de toma de contacto con los contenidos de la asignatura, para experimentar mediante el juego los conceptos de bidimensionalidad y tridimensionalidad.

<b>7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</b>		
<b>7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		
Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes

Prácticas de aula	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20%
Memorias	RA1, RA2, RA5	40%
Análisis y desarrollo de proyectos	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30%
Presentaciones en el aula	RA3, RA5	10%

## 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

No asistir al aula con el material necesario para el desarrollo de la clase puede suponer hasta el 10% de la nota.

Las prácticas de aula serán registradas diariamente y se entregarán al finalizar cada unidad en forma de memoria gráfica, que deberá ajustarse a las características especificadas por parte de la profesora en cada caso. La entrega de esta memoria se realizará en el plazo indicado, en pdf y a través de la aplicación Classroom.

Las prácticas o proyectos no presentados mediarán con la nota con un valor de 0. Los trabajos presentados fuera de plazo tendrán una calificación máxima de 6 puntos.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales. La calificación final del curso solo contará con un decimal. En caso de duda, el redondeo se realizará hacia arriba o hacia abajo en función de un criterio basado en el comportamiento y la actitud en clase del alumno.

## 7.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura en convocatoria extraordinaria se realizará durante la última semana del mes de junio, tal y como establece el calendario académico. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor con anterioridad.

Para presentarse a la recuperación será requisito indispensable haber entregado todas las actividades o proyectos realizados durante el curso, con una antelación mínima de 2 días previos a la fecha de examen (se especificará vía Classroom). La nota media de todos los ejercicios debe estar por encima del 5 para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria.

La prueba objetiva tendrá un valor del 40% y los trabajos entregados un 60%.

El alumnado que se presente a convocatoria extraordinaria sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales, no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

- JACKSON, Paul (2011) *Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos*. Barcelona: Promopress.
- JACKSON, Paul (2012) *Estructuras de Packaging*. Barcelona: Promopress.
- AVELLA, Natalie (2009) *Diseñar con papel*. Barcelona: Gustavo Gili
- WONG, Wucius. (2008) *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili
- GOMBRICH, E.H. (1999) *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili
- ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial
- MUNARI, B. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili

## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

<b>1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA</b>					
Nombre de la asignatura	<b>Fundamentos Científicos del Diseño</b>				
Créditos ECTS	4	Curso	1º	Semestre	2º
Tipo de formación	FB		Idioma	Castellano / Valenciano	
Materia	Ciencia aplicada al diseño				
Título Superior	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	<b>Diseño Gráfico</b>				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Celia Cuenca García				
e-mail	cuenca.c@barreira.edu.es				

<b>1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</b>
<p>En esta asignatura estableceremos los conceptos básicos de ciencia, física y tecnología relativos al diseño y a su aplicación práctica y profesional.</p> <p>Esto implica conocer valores y unidades de medida, determinados fundamentos elementales de física y química, así como conocimientos técnicos básicos necesarios para el día a día de un diseñador.</p> <p>En concreto abordaremos cuestiones como la composición química de materiales de impresión - el papel y la tinta-, los aspectos físicos de la luz y el color, temas relativos a la visión y la captación de lo visual, cuestiones relacionadas con la reproducción técnica de imágenes y reflexiones y teorías en torno al diseño sostenible.</p>
<b>1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS</b>
<p>Al tratarse de una asignatura de primer curso no son necesarios conocimientos previos, no obstante se recomienda tener cierta formación e interés en el ámbito científico-técnico y curiosidad por descubrir el cómo y el por qué del funcionamiento de aquello que nos rodea a los diseñadores y diseñadoras en nuestro día a día.</p>

<b>2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA</b>
--

<b>2.1 COMPETENCIAS GENERALES</b>
<p><b>CG4</b> Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color</p> <p><b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio</p> <p><b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial</p> <p><b>CG15</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad</p> <p><b>CG16</b> Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles</p>
<b>2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
<p><b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza</p> <p><b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación</p>
<b>2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p><b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto</p>

<b>3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA1</b> Conocer y aplicar los fundamentos del método científico así como unidades y medidas, vinculándolos con la actividad profesional y el espíritu emprendedor.	CG4, CG5, CG15, CE8
<b>RA2</b> Identificar materiales de uso en la industria gráfica a través de sus propiedades y aplicaciones.	CG15, CT3
<b>RA3</b> Reconocer los diferentes espacios de color con los que trabajan los dispositivos de entrada y salida utilizados en el diseño y la industria gráfica, así como los instrumentos utilizados para medir el color.	CG10, CG15, CT4, CE8
<b>RA4</b> Comunicar discursos y mensajes utilizando elementos tecnológicos de creación y gestión de imágenes, utilizando los lenguajes y discursos adecuados.	CG5, CT4, CE8
<b>RA5</b> Evaluar la incidencia que sobre el medio ambiente tiene un proyecto de diseño gráfico.	CG16

<b>4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje</b>	
Contenidos	Planificación temporal

<p><b>UD 0 Presentación de la asignatura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Relación histórica entre la ciencia y el diseño</li> <li>→ Magnitudes y medidas útiles para el diseñador</li> <li>→ El conocimiento científico-técnico como fundamento del diseño contemporáneo</li> </ul>	Primera sesión (febrero)
<p><b>UD1 El papel y la tinta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Composición y fabricación del papel</li> <li>→ Gramajes y características físicas del papel</li> <li>→ Las tintas y su composición química</li> <li>→ Propiedades, clasificación y tipos de tintas</li> <li>→ El papel y la tinta en la industria gráfica</li> </ul>	Febrero (aprox. 3 semanas)
<p><b>UD2 La luz y el color</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ La naturaleza de la luz</li> <li>→ El espectro electromagnético y la luz visible</li> <li>→ La naturaleza del color</li> <li>→ Propiedades del color</li> <li>→ Sistemas de color</li> <li>→ Colorimetría</li> </ul> <p>-----</p>	Marzo (aprox 3 semanas)
<p><b>UD3 La ciencia de la imagen: Fotografía e imagen en movimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Historia y química en la fotografía</li> <li>→ La ciencia fotográfica en el mundo del diseño</li> <li>→ La imagen digital en el diseño contemporáneo</li> <li>→ Composición, percepción, procesado de imágenes</li> <li>→ Historia de la imagen audiovisual</li> <li>→ El diseño en el contexto audiovisual</li> </ul>	Primer parcial (abril) Abril (aprox. 4 semanas)
<p><b>UD4 Ecodiseño/Diseño sostenible</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Definición de diseño sostenible</li> <li>→ Los principios de Hannover</li> <li>→ Ejemplos y niveles de ecodiseño</li> <li>→ Propuestas de sostenibilidad</li> </ul> <p>-----</p>	Mayo (aprox. 3 semanas)  Segundo parcial (junio)

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Lecciones magistrales	Explicaciones del profesor acompañadas de material visual destinadas a proporcionar conocimiento de conceptos y terminología.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<b>AF2</b> Supuestos prácticos	Ejercicios en los que se apliquen los conceptos aprendidos de acuerdo con los supuestos que el alumnado pueda encontrar en su actividad profesional.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	24
<b>AF3</b> Exposiciones orales de trabajos y debates en el aula	Participación de los alumnos en presentaciones de trabajos o en debates sobre los temas a tratar en el aula	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	12
<b>AF4</b> Tutorías	Tratamiento personalizado de dudas, aclaraciones o consultas.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	16

<b>AF5</b> Pruebas presenciales de conocimiento	Exámenes teóricos puntuables	RA1, RA2, RA3, RA5	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>68</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Metodología</b>	<b>Relación con los RA</b>	<b>Horas de trabajo</b>
<b>AF6</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Dedicación autónoma fuera del aula a los supuestos prácticos planteados (AF2).	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	12
<b>AF7</b> Elaboración de informes y escritos.	Preparación de materiales para la AF3	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	6
<b>AF8</b> Estudio e investigación personal	Destinado a las pruebas de conocimiento, pero también a las exposiciones orales.	RA1, RA2, RA3, RA5	14
<b>SUBTOTAL</b>			<b>32</b>
<b>TOTAL</b>			<b>100</b>

## 6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

### **Aprendizaje Basado en proyectos / Transversalidad**

En esta asignatura, de contenido curricular fundamentalmente teórico, se quiere transgredir esa premisa original mediante la colaboración en proyectos con otras asignaturas de carácter más práctico. De esta manera los conceptos que aprendemos en Fundamentos Científicos los ponemos inmediatamente en práctica mediante la actividad proyectual que se está desarrollando en otras asignaturas. Concretamente la "UD1 El papel y la tinta" incluirá una actividad práctica en colaboración con la asignatura Tipografía, mientras que la "UD2 La luz y el color" incluirá una actividad práctica en colaboración con la asignatura Proyectos Básicos.

### **Aula Invertida**

Los contenidos teóricos no serán exclusivamente impartidos por el profesor, sino que se trabajará constantemente el debate, la participación y el aula invertida, de forma que los alumnos investiguen de forma autónoma y sean capaces de razonar y presentar antes sus compañeros sus descubrimientos o conclusiones. Esto adquiere especial importancia en la "UD4 Ecodiseño/Diseño sostenible", en la que la implicación del alumnado será fundamental; algo que se verá reflejado en una actividad de investigación con un importante peso en la calificación final tal y como se detalla en el siguiente punto.

## 6 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 6.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Examen Parcial 1	RA1, RA2, RA3	20%
Examen Parcial 2	RA1, RA2, RA3	20%
Supuestos prácticos / Ejercicios aula	RA4	30%
Presentaciones y trabajos de investigación	RA5	30%

## 6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

La asignatura se basa originalmente en un importante contenido teórico, no obstante se le otorgará un enfoque innovador en el que, además de los conocimientos técnicos, se contemplará el aprendizaje basado en proyectos y la aplicación práctica de los contenidos científico-técnicos.

Los exámenes o pruebas de conocimiento se realizarán en el ecuador y al final del curso, quedando establecidas las fechas exactas durante la primera semana del curso. Las pruebas combinarán preguntas tipo test con preguntas de desarrollo breve. Ambas pruebas constarán de un total de 20 preguntas y se calificarán en base 10.

El supuesto práctico tiene como objetivo realizar una aplicación de los conocimientos en un proyecto real que se desarrollará de forma transversal/interdisciplinar junto a otra asignatura.

Se realizará un trabajo de búsqueda e investigación cuyos resultados se presentarán oralmente ante la clase, valorándose no sólo los resultados de ese trabajo sino la capacidad y habilidad comunicativa.

La asignatura tiene un carácter presencial y la asistencia es obligatoria. El alumnado cuyas faltas sin justificar excedan el 20% del total podrá perder el derecho a evaluación.

## 6.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura se realizará durante la primera semana del mes de julio, tal y como establece el calendario académico. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor.

En el caso de suspender la asignatura, el alumnado deberá realizar un examen de recuperación del mismo formato que los realizados durante el curso pero con 30 preguntas. Además deberá presentar un trabajo teórico cuyo tema será propuesto por el profesor a cada alumno que solicite evaluación extraordinaria. Para acceder a estas pruebas será condición indispensable la entrega de los ejercicios suspendidos o no entregados a lo largo del curso. Estos deberán tener un nivel adecuado al exigido por la asignatura.

La distribución en los pesos de la calificación será de un 70% para el examen y un 30% para el trabajo teórico.

El alumnado que se presente a recuperación sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final.

## 7 BIBLIOGRAFÍA

- SAGAN, Carl (2004) Cosmos. Barcelona: Planeta.
- DRUYAN, Ann; SOTER, Steven (creadores) (2014) Cosmos: A Spacetime Odyssey [serie de televisión] Santa Fe, California, EE UU: Cosmos Studios, Fuzzy Door Production.
- MÁRTIL, Ignacio (2015-Actualidad) Un poco de ciencia por favor [Blog] Recuperado de <https://blogs.publico.es/ignacio-martil/>
- DROSSER, Cristoph (2012) La seducción de la física. Barcelona: Ariel.
- TORNQUIST, Jorrit (2008) Color y luz. Teoría y práctica. Barcelona: Gustavo Gili
- McDONNOUGH, William; BRAUNGART, Michael (2005) Cradle to cradle/De la cuna a la cuna: Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. Madrid: McGraw Hill
- GUIMARAES, Tati [TEDx Talks]. (29 de marzo de 2016) nueva y atractiva perspectiva del diseño ecológico | Tati Guimarães | TEDxGijon [archivo de vídeo] Recuperado de <https://youtu.be/KNoZedeJv2A>

## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	<b>Sistemas de Representación</b>				
Créditos ECTS	6	Curso	1º	Semestre	2º
Tipo de formación	Optativa		Idioma	Castellano	
Materia	Sistemas de representación				
Título Superior	Diseño				
Especialidad	Gráfico				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Juanma Aznar				
e-mail	aznar.j@barreira.edu.es				

### 1.1 OBJETIVOS GENERALES y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

En la asignatura de Sistemas de Representación trabajaremos todos los aspectos técnicos necesarios para el desarrollo y realización técnica del proyecto de Diseño Gráfico. Para ello realizaremos una aproximación a los conceptos y normativas del dibujo técnico y los aplicaremos a ejercicios prácticos.

### 1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Es aconsejable tener conocimientos de Dibujo Técnico de Bachiller aunque no es condición indispensable para cursar satisfactoriamente la asignatura.

## 2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA



<b>2.1 COMPETENCIAS GENERALES</b>
CG1- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. CG2-Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación CG11-Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
<b>2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
CT2-Recopilar información significativa, analizarla y gestionarla adecuadamente CT4-Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación CT13-Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
<b>2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<b>CE3-</b> Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico <b>CE11-</b> Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

<b>3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA1-</b> Representar los manuales de identidad corporativa y acotarlos para la realización de las fichas técnicas.	CG1,CG2
<b>RA2</b> Diseñar y representar piezas y envases en cualquier sistema de representación.	CG1,CG2, CT2, CE3
<b>RA3</b> Descomponer y representar un objeto en sus vistas y acotarlo, y realizarlos a escala	CT13, CG2, CT2
<b>RA4</b> Aplicar los enlaces y tangencias y representarlo gráficamente en el proyecto de Diseño Gráfico	CG1, CG2, CT13
<b>RA5</b> Aplicar la representación técnica adecuada en el proyecto de Diseño Grafico y aplicar en su representación las herramientas informáticas	CG1,CG2, CT2, CE3, CE11, CT13

<b>4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje</b>	
Contenidos	Planificación temporal

<p>Unidad 1.- Geometría Plana</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcciones geométricas elementales.</li> <li>- Tangencias y enlaces</li> </ul>	Febrero
<p>Unidad 2.- La croquización como medio de información, ideación y comunicación proyectual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de la realidad tridimensional en el plano.</li> <li>- Fundamentos de los tres sistemas de representación.</li> </ul>	Marzo
<p>Unidad 3. - Geometría descriptiva aplicada. Sistema diédrico.</p>	Marzo
<p>Unidad 4.-Sistema axonométrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Perspectiva caballera. Principios fundamentales.</li> <li>-Perspectiva isométrica. Principios fundamentales.</li> </ul>	Abril
<p>Unidad 5.- Sistema cónico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Perspectiva frontal</li> <li>-Perspectiva oblicua</li> </ul>	
<p>Unidad 6.-Acotación y normalización aplicados al proyecto de Diseño Gráfico</p>	Mayo

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Lecciones magistrales	Explicaciones del profesor acompañadas de material visual destinadas a proporcionar conocimiento de conceptos y terminología.	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 6	10
<b>AF2</b> Supuestos prácticos	Ejercicios en los que se apliquen los conceptos aprendidos de acuerdo con los supuestos que el alumnado pueda encontrar en su actividad profesional.	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 6	48
<b>AF3</b> Exposiciones orales de trabajos y debates en el aula	Participación de los alumnos en presentaciones de trabajos o en debates sobre los temas a tratar en el aula	RA 3, RA 4, RA 7 RA 3, RA 6	12
<b>SUBTOTAL</b>			<b>70</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo

<b>AF4</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Dedicación autónoma fuera del aula a los supuestos prácticos planteados (AF2).	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 5, RA 6, RA 7	56
<b>AF5</b> Estudio e investigación personal	Destinado a las pruebas de conocimiento, pero también a las exposiciones orales.	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 5, RA 6, RA 7	24
<b>SUBTOTAL</b>			<b>80</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

La metodología innovadora en esta asignatura se basa principalmente en el desarrollo de proyectos.

Las clases magistrales y teóricas se dirigen a adquirir competencias que los estudiantes ponen en práctica en los mismos proyectos a realizar.

Transversalmente durante los procesos prácticos donde se ponen de manifiesto los criterios de selección, uso y diseño de tipografía, se establecen diferentes dinámicas en cuanto a la innovación educativa tales como:

- Aprendizaje basado en competencias profesionales, donde acercar al alumnado a los procesos de trabajo actuales respecto a la tipografía.
- Aprendizaje basado en el pensamiento, donde no solo se pretende adquirir conocimiento , sino desarrollar habilidades en base a un pensamiento eficaz.
- Generar una cultura de trabajo cooperativo en el aula.

## 7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
P1 Prácticas UD1	RA2,RA4	16%
P2 Prácticas UD2	RA1, RA2, RA3	16%
P3 Prácticas UD3	RA1, RA2, RA3	16%
P4 Prácticas UD4	RA2	16%
P5 Prácticas UD5	RA5, RA2	16%
P6 Prácticas UD6	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	16%

### 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

El sistema de evaluación se basa en el principio de evaluación continua, Basándose en este mismo principio la nota final del curso se establecerá de acuerdo a la evolución del alumno, totalidad de ejercicios realizados, trabajo y asistencia.

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales.

### **7.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN**

Para la recuperación el alumno tendrá que repetir o mejorar aquellos ejercicios suspendidos durante el curso y entregarlos presencialmente.

En el caso de que, aún entregados todos los ejercicios, la nota media de sus calificaciones sea inferior a 5, el alumno deberá realizar un ejercicio extraordinario de recuperación, consistente en un supuesto práctico similar a los realizados durante el curso.

Para poder acceder a la recuperación extraordinaria el alumno tiene que tener todos los ejercicios prácticos realizados y presentados en las fechas estimadas por el docente.

## **8 BIBLIOGRAFÍA**

-Rodríguez de Abajo, F. Javier, Álvarez Bengoa, Víctor. Curso de dibujo geométrico y croquización. Editorial Donostiarra, S.A., San Sebastián, 2005 (1ª. ed. 16ª imp. Edición). ISBN: 84-7063-173-X

-Gimenez Morell, R; Vidal Alamar M. D. Temario de Geometría descriptiva y dibujo técnico. Departamento de Dibujo U.P.V. Servicio de Publicaciones U.P.V. SPUPV-86039 Ferrer

-Muñoz, JL., Sistema Diédrico. Ediciones Paraninfo, S.A., 2001 (1ª ed., 5ª imp). Giménez Morell, R. Sistema diédrico. Principios fundamentales. Departamento de dibujo, u.p.v., Servicio de publicaciones SPUPV-86.125

## GUÍA DOCENTE

Estudios Superiores de Diseño

Curso  
**2022-2023**

1 DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA					
Nombre de la asignatura	Dibujo y Técnicas Gráficas				
Créditos ECTS	6	Curso	1º	Semestre	1º
Tipo de formación	Básica		Idioma	Castellano/Valenciano	
Materia	Lenguajes y técnicas de representación gráfica y comunicación				
Título Superior	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialidad	<b>Diseño Gráfico</b>				
Departamento	Gráfico				
Profesorado	Santiago Sanchis Ibor				
e-mail	sanchis.s@barreira.edu.es				

### 1.1 OBJETIVOS GENERALES

#### y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición, aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

El dibujo como sistema de lenguaje de expresión plástica, así mismo como la aplicación de técnicas digitales como refuerzo para el desarrollo de bocetos y proyectos relativos a los estudios de diseño gráfico.

Conseguir la interacción por parte del alumno entre las técnicas gráficas tradicionales, para desarrollar bocetos y proyectos artísticos, junto con técnicas gráficas digitales. Desarrollando así la creatividad y polivalencia multidisciplinar por parte del alumno.

### 1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Al tratarse de una asignatura de primer curso no se necesitan conocimientos previos, aunque se recomienda interés por el mundo de la imagen gráfica, el dibujo en todas sus disciplinas artísticas, al igual que un interés por técnicas digitales aplicables a la imagen gráfica.

--

<b>2 COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA</b>
<b>2.1 COMPETENCIAS GENERALES</b>
<p><b>CG 2.</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación</p> <p><b>CG 3.</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica</p> <p><b>CG 4.</b> Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color</p>
<b>2.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
<b>CT 1.</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
<b>2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p><b>CE 2.</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual</p> <p><b>CE 3.</b> Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico</p>

<b>3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Resultados de aprendizaje	Competencias relacionadas
<b>RA 1</b> Conocer los fundamentos de la imagen gráfica para aplicarlos en el contexto profesional del diseño gráfico	CG2, CT1
<b>RA 2</b> Producir imágenes gráficas dominando lenguajes y recursos variados para aplicarlas con eficiencia comunicativa.	CG3, CG4
<b>RA 3</b> Dominar con solvencia diferentes técnicas gráficas, herramientas digitales y recursos tecnológicos y ponerlos en práctica de forma creativa, adaptándose a las necesidades de un producto, cliente u objetivo personal.	CG4
<b>RA4</b> Transmitir y comunicar mensajes mediante elementos gráficos y digitales, pudiendo gestionar imágenes, utilizando los lenguajes y herramientas adecuados.	CE2, CE3

<b>4 CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA y organización temporal del aprendizaje</b>	
Contenidos	Planificación temporal
UD 0 Presentación de la asignatura	Primera sesión (Septiembre)

<ul style="list-style-type: none"> <li>→ introducción al método artístico y sus diferentes formas de expresión gráfica</li> <li>→ control y valoración del punto de partida del alumnado</li> </ul> <p><b>UD1 El dibujo básico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Composición y construcción de las formas en papel</li> <li>→ Sombreado: técnicas y materiales</li> <li>→ Las tintas y el dibujo a pincel</li> <li>→ Tratamientos de la luz en el dibujo (contrastes y degradados)</li> </ul> <p><b>UD2 La luz y el color</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Técnicas al agua acuarela y acrílicos</li> <li>→ Técnicas grasas y mixtas</li> </ul> <p><b>UD3 Introducción en la ilustración publicitaria.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ El dibujo y la ilustración digital</li> <li>→ Combinación de técnicas tradicionales con digitales y su aplicación en la ilustración publicitaria.</li> <li>→ De la ilustración al cartel</li> <li>→ El lenguaje narrativo en el dibujo y la ilustración. El cómic y el storyboard</li> </ul>	<p><b>Septiembre/Octubre(aprox. 3 semanas)</b></p> <p><b>Octubre/Noviembre (aprox 4 semanas)</b></p> <p><b>Noviembre/Diciembre/Enero (aprox 7 semanas)</b></p>
---	--

<b>5 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF1</b> Lecciones magistrales	Explicaciones del profesor acompañadas de material visual destinadas a proporcionar conocimiento de conceptos y terminología	RA1, RA2, RA3	20
<b>AF2</b> Supuestos prácticos	Ejercicios en los que se apliquen los conceptos y técnicas de acuerdo con los supuestos que el alumnado pueda encontrar en su actividad profesional	RA1, RA2, RA3,RA4	64
<b>AF4</b> Tutorías	Tratamiento personalizado de dudas, aclaraciones o consultas.	RA1, RA2, RA3,RA4	16
<b>SUBTOTAL</b>			<b>100</b>
<b>5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>			
Actividad	Metodología	Relación con los RA	Horas de trabajo
<b>AF6</b> Actividad proyectual y trabajo autónomo	Dedicación autónoma fuera del aula a los supuestos prácticos planteados	RA1, RA2, RA3,RA4	Vendrán determinadas por el creditaje

			de la asignatura
		<b>SUBTOTAL</b>	<b>50</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 6 ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Salidas y talleres de dibujo exterior como objetivo de fomentar la práctica de la asignatura en diferentes ambientes y espacios, para adquirir hábito de dibujo en el alumno y que el método de expresión gráfica pueda ser aplicado en cualquier proyecto que el alumno se proponga a realizar. Por esta razón el dibujo se ha de entender como una asignatura que da mucha transversalidad con el resto de las asignaturas.

Participación y colaboración con la empresa Vinyl Eye en su concurso anual de ilustraciones para camisetas.

La marca textil VinilEye en su búsqueda de ilustradores para su producción estampación en serigrafía digital nos propone cada año un concurso de diseño de ilustraciones para camisetas y otros formatos textiles como bolsas de algodón, por lo cual el ganador o ganadores además del premio tienen la oportunidad de formar parte del catálogo de ilustradores de Vinleye, recibiendo así una comisión o royaltie por cada una de las ventas que se hagan con sus diseños. Es un concurso cerrado para los alumnos de Barreira del departamento de diseño gráfico; este concurso es dirigido por el profesor Santiago Sanchis en colaboración con la empresa Vinyl Eye asegurando así la participación obligatoria de los alumnos, como parte de su formación en la asignatura y reservando alguna participación voluntaria a otros alumnos de otras especialidades que tengan interés en el concurso.

## 7 SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 7.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento de evaluación	RA evaluados	Porcentajes
Presentación total de los trabajos prácticos sobre cada unidad al final del semestre	RA1, RA2, RA3,RA4	60%
Exámenes trimestrales		20%
Actitud y participación en clase		10%
Trabajos extraordinarios que tengan relación con la asignatura	RA1, RA2, RA3,RA4	10%

### 7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

La asignatura tiene carácter presencial y la asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que supere un 20% de faltas no justificadas podrá perder el derecho a evaluación. Los retrasos y las ausencias parciales (salir antes de tiempo) serán penalizadas; concretamente cada dos retrasos constituirán una falta injustificada.

La entrega de todas y cada una de las prácticas y proyectos solicitados es condición indispensable para optar a evaluación. Las entregas de todas estas actividades evaluables se realizarán a través de la plataforma digital Google Classroom en las fechas fijadas por el profesor en el momento de enunciar la actividad y que quedarán registradas en la plataforma. Todas las



entregas se realizarán en formato digital y mediante la subida a dicha plataforma. Problemas técnicos o desconexiones de última hora no serán considerados atenuantes, en tanto que las fechas de entrega y los medios técnicos para ella serán puestos a disposición del alumnado con antelación suficiente.

Además de las entregas de los trabajos prácticos se realizarán 2 ejercicios prácticos o exámenes para complementar los trabajos de la asignatura; el primero de estos exámenes o ejercicios prácticos de una sola sesión será en la primera semana de diciembre y el segundo en la semana de exámenes establecida a final del semestre.

Todas las actividades evaluables se calificarán en base 10 con hasta dos decimales. La calificación final del curso solo contará con un decimal. En caso de duda, el redondeo se realizará hacia arriba o hacia abajo en función de un criterio basado en el comportamiento y la actitud en clase del alumno.

**Por motivo del surgimiento a nivel usuario de diferentes plataformas de I.A. que favorecen la creación automática de imágenes y obra digital libre de derechos, se establece como condición obligatoria que todos los trabajos digitales serán presentados en modo pdf. y en modo psd. con sus capas correspondientes, al igual que se deberá mostrar el proceso de boceto en físico, de lo contrario los trabajos no serán admitidos por el profesor.**

### 6.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la asignatura se realizará durante la última semana del mes de junio, tal y como establece el calendario académico. El alumnado suspendido que desee presentarse a recuperación deberá hacerlo explícito y pedir orientaciones concretas al profesor.

En el caso de suspender la asignatura, el alumnado deberá entregar todas las prácticas NO presentadas, de forma presencial y en la fecha y hora de examen marcada por Dirección Académica.

El alumnado que se presente a recuperación sin haber asistido durante el curso a un mínimo del 80% de clases presenciales no podrá aspirar a más de un 5 en la calificación final y además deberá presentar un trabajo teórico/práctico cuyo tema será propuesto por el profesor a cada alumno que solicite evaluación extraordinaria.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

- Lista de reproducción del canal de dibujo en Youtube.com Superani.com <https://www.youtube.com/user/superani00>
- Master class en Youtube.com del maestro de dibujo Kim Jung Gi <https://www.youtube.com/watch?v=LVn205YsQhY>
- Visual Emotionism with artist AndreDesjardins [https://www.youtube.com/watch?v=Sk\\_LiE5FitU](https://www.youtube.com/watch?v=Sk_LiE5FitU)
- Técnicas de Rubens y Rembrandt <https://www.youtube.com/watch?v=wGSIfGm6ouE>
- ARHEIM, Rudolf; (2005) Arte y percepción visual: psicología del ojo creador (Alianza Forma(AF))
- FEIERABEND PETER; illustration index. Taschen ediciones (1997-2018)
- HELLER, Steven ; El arte del Cómic.Thames & Hudson Ltd.(2012)

- MÜLLER-BROCKMANN, Josef (2012) *Sistemas de retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LUPTON, Ellen. (2015) *Tipografía en Pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LUPTON, Ellen (2011) *Pensar con tipos*. Barcelona: Gustavo Gili
- MARÍN ÁLVAREZ, Raquel (2013) *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CADWELL, Cath / ZAPPATERRA, Yolanda (2014) *Diseño Editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos digitales*. Barcelona: Gustavo Gili.