

1. FICHA TÉCNICA

CURSO ACADÉMICO: 2017-2018

ASIGNATURA: Introducción al Diseño Gráfico

PROFESOR(ES): Dña. Belén Ramírez Barredo

CURSO: 3

TPO: OP

CÓDIGO: 019803768

CRÉDITOS ECTS: 6,0

PLAN DE ESTUDIOS: 2017

UNIVERSIDAD: CES Villanueva

FACULTAD O ESCUELA: Área de Comunicación

TITULACIÓN: Grado en Comunicación Audiovisual

ÁREA DE CONOCIMIENTO: -

ÚLTIMA REVISIÓN: 03/11/2017 13:42:49

2. DATOS GENERALES

OBJETIVOS GENERALES

Teóricos

Los objetivos generales de esta asignatura son:

1. Conocer el lenguaje del Diseño Gráfico y la actividad desarrollada por el diseñador Gráfico.
2. Conocer la relación existente entre el lenguaje del Diseño Gráfico y el lenguaje Audiovisual.
3. Adquirir los conocimientos necesarios sobre el diseño y su impacto en el mundo de la Comunicación.
4. Aprender a observar, analizar y utilizar los elementos del lenguaje Gráfico contenidos en distintas áreas de la Comunicación Audiovisual, de modo que permita conocer mejor el mensaje contenido en los mismos.

Prácticos

Los objetivos prácticos son:

1. Dotar al alumno del conocimiento y la aplicación del lenguaje Gráfico utilizando como herramienta Illustrator.
2. Aplicar los conocimientos teóricos en casos prácticos, de modo que el alumno pueda utilizar herramientas compositivas sin necesidad de recurrir a imágenes.
3. Desarrollar la creatividad y capacidad de transmitir mensajes y conceptos de modo efectivo y sintético a través de la utilización de diferentes elementos del lenguaje gráfico.

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

CG1: comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CG5: conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

CG6: conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

Específicas

CE5: conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.

CE6. Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).

CE19: capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas herramientas y tecnologías de la comunicación.

CE22: conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

I. Introducción al Diseño Gráfico.

II. Tendencias contemporáneas del Diseño Gráfico

III. El lenguaje del Diseño Gráfico. Principios fundamentales del diseño

1. Formas y espacio

2. El color

3. Tipografía

4. Retículas

5. Principios que inciden en el diseño

6. El Concepto

IV. Aplicaciones del Diseño gráfico relacionadas con la Comunicación Audiovisual

1. Diseño de identidad: logotipos, isotipos, imagotipos. Identidad visual corporativa

2. El color en el cine.

3. Diseño Gráfico e identidad de las películas.

4. El Diseño Gráfico en los títulos de crédito.

5. Diseño gráfico en televisión

6. El diseño gráfico y la ilustración

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

Ambrose, G., Harris, P., & Arcos, M. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Retículas*. Barcelona: Parramón.

Dabner, D., Rufas Yuste, E., & Fradera, P. (2005). *Diseño gráfico*. Barcelona: Blume.

Heller, E., & Chamorro Mielke, J. (2007). *Psicología del color* (7ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Lupton, E., Phillips, J., & Marcos, A. (2009). *Diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

Poulin, R. (2012). *El lenguaje del diseño gráfico*. Barcelona: Promopress.

Se facilitará a los alumnos material en PDF que recoge los conceptos fundamentales explicados en clase

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La asignatura se divide en dos partes:

Una parte teórica, que se explicará en clase, a través de elementos audiovisuales y diapositivas. En estas clases se explicarán los conocimientos necesarios para que el alumno pueda desarrollarlos posteriormente en las clases prácticas.

La parte práctica constituyen la segunda parte de la asignatura. Éstas se desarrollarán en el aula Mac de la universidad, mediante la utilización de herramientas de Diseño Gráfico, fundamentalmente de Illustrator. Los alumnos pondrán en práctica los conocimientos obtenidos en las clases teóricas a través de distintas prácticas propuestas por el profesor. Se expondrán previamente a la práctica casos prácticos ya resueltos, de modo que sirvan de ejemplo y ayuda a los alumno

CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del alumno se utilizarán diversos elementos:

1. Se valorará positivamente la asistencia y participación de clase. Se reflejará en la nota final con medio punto.
2. Se realizarán prácticas teóricas. Éstas no se avisarán previamente.
3. Cada semana el alumno tendrá que entregar una práctica a partir de lo explicado en la clase práctica. Tendrán tiempo para desarrollar las prácticas en clase, de modo que puedan preguntar las dudas que surjan. Si no les diese tiempo a terminarla en clase, dispondrán de algún día más. Si no se ha asistido a clase no será posible entregar la práctica.
4. Finalmente los alumnos llevarán a cabo un proyecto. Según el número de alumnos será individual o en pareja.

La evaluación se llevará a cabo de la siguiente manera:

a) Se sumarán las notas de las prácticas teóricas y se dividirá entre el número de prácticas. Lo mismo en el caso de las prácticas realizadas en la sala Mac. La suma de todas ellas será un 50% de la nota. Entre las prácticas se especificarán dos obligatorias para poder acceder a ser evaluados.

b) El 50% restante de la nota vendrá dado por el proyecto.

Los alumnos deben entregar al menos un 90% de cada parte de prácticas (teórica más práctica) para que se les pueda calificar.

Tutorías online

Los alumnos podrán ponerse en contacto, preferentemente, a través de la intranet de Villanueva, o bien escribiendo un email a bramirez@villanueva.edu. Los correos serán contestados en el plazo máximo de una semana.

Se irá enviando un correo personal a cada alumno a través de la intranet con una breve valoración de la práctica que haya entregado, de modo que el alumno sepa cómo es su evolución a lo largo de la asignatura, aciertos y fallos.

Se establecerán tutorías presenciales, individuales o en grupo, según las necesidades de los alumnos. El horario se comunicará a principio de curso, en función de la disponibilidad de aulas informáticas

MATERIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

RECURSO
Presentaciones Powerpoint
Vídeos
Apuntes