



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Lenguaje y técnicas digitales 2023-24

Especialidad: Diseño Gráfico

Curso 2023/2024

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño gráfico		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Lenguajes y técnicas digitales		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Sin determinar
Correo electrónico	Sin determinar
Horario tutorías	Sin determinar



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El/la diseñador gráfico es un creador/a cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación.

Objetivos generales (descriptores):

- Conocer la tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual.
- Saber comunicar y representar gráficamente mediante tecnología digital aplicada al diseño gráfico.
- Intercambiar archivos entre programas y sistemas.
- Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la especialidad.
- Conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño gráfico.

Esta asignatura contribuye a la titulación, dotando al alumno de capacidades, criterios y conocimientos metodológicos así como el correcto uso de herramientas tecnológicas actuales para poder desarrollar su trabajo como diseñador gráfico.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es necesario tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Lenguajes y técnicas digitales**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
-----	---

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
-----	---



CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Maneja, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con el diseño gráfico para comunicar ideas y conceptos.	CT4, CE11,CG20,CS1
R2 - Identifica y combina los diferentes tipos de imágenes digitales (bitmap y vectoriales) y las utiliza convenientemente según el objetivo y finalidad planteados.	CE2,CG2 ,CG20,CS1
R3 - Aplica el intercambio de archivos entre aplicaciones y sistemas, así como la integración de contenidos.	CT4,CG2,CE12,CS1
R4 - Maqueta diferentes tipos de publicaciones para impresión o interactivas.	CE12,CS1
R5 - Genera y aplica el color digital adecuadamente.	CE12,CE11,CS1



R6 - Escucha, Identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor/a. Modifica y resuelve, para mejora y desarrollo de su trabajo. Demuestra interés y ganas de superación. Evoluciona en su aprendizaje.

CT2,CT3,CS1

→ 6. Contenidos

Unidad 1. La Síntesis formal. Composición bidimensional

- La Representación digital bidimensional; síntesis y generación de forma vectorial mediante la línea, la forma, el color, la textura y el espacio.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color digital según finalidad.
- Los Recursos digitales para la comunicación; efectos y filtros.
- La Representación de la información; gráfica de datos, síntesis de información, comunicación mediante dibujo, imagen y texto.
- Los Formatos e intercambio de archivos.

Unidad 2. Imagen expresiva. Collage y Texturas

- Concepto de imagen digital; resolución, profundidad de bits, remuestreo, formatos e intercambio de archivos.
- La representación visual; montaje de escenas con imágenes bitmap. Selecciones, Fotomontaje y collage. Modos de fusión.
- Herramientas básicas para comunicar diferentes lenguajes; uso del color, ajustes, estilos, texturas, efectos y filtros.
- La imagen como producto, el retoque fotográfico, alteración de la imagen bitmap.
- El cromatismo; crear, aplicar, igualar y ajustar el color en la imagen bitmap.
- Automatización de tareas, acciones y lotes.
- Obtención de imágenes bitmap, búsqueda de imágenes y material gráfico. Escaneo y archivos fotográficos (Raw).

Unidad 3. Diagramación de espacios para trabajos analógicos y digitales

- Organización de la información y el espacio; composición de imágenes, texto e ilustraciones. Retículas y páginas maestras.
- Estilos de carácter y párrafo. Creación y aplicación.
- Preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión. Empaquetado.
- Interactividad.PDF interactivos.
- Formatos e intercambio de archivos.



Unidad 4. Búsqueda de información/Internet

- El uso adecuado de Internet en la búsqueda de información relevante y útil para la especialidad.
- Aplicaciones de apoyo, comunicación y soporte (Drive, Behance, Isuu, Brigde, Mockups, webs de descargas...)
- Bibliografía específica.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2	30h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6	40h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA7	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,RA5,RA6	10h
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1,RA2	60h
-------------------------	--	---------	-----



<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA3,RA4,RA5, RA6	50h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
SUBTOTAL			110
TOTAL			200

→ 8. Recursos

Los medios que se utilizarán como apoyo a la docencia son:

Profesorado

- Recursos multimedia (cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual Moodle/Classroom
- Ordenador del aula o propio

Alumnado

- Portátiles propios y ordenadores del aula con software específico instalado
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales e imágenes) subidos al aula virtual
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos completen las explicaciones teóricas

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de
Aprendizaje evaluados



La evaluación de a asignatura se dividirá en:

- Ejercicios : 80%
- Trabajo final / examen: 20%

*Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado. Si se tiene un apartado suspendido, no se aplican los % y se va a la convocatoria extraordinaria con el apartado correspondiente. En la nota saldrá suspendido hasta su recuperación en la c. extraordinaria.

RA1,RA2,RA3,RA4,
RA5,RA6,RA7,R A8

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de
Aprendizaje evaluados

El alumnado que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase). Deberá realizar un examen teórico-práctico en la semana de exámenes de todos los contenidos abordados a lo largo del semestre y entregar todos los ejercicios de clase y trabajos.

Calificación:

- Examen: 80%
- Ejercicios y trabajos: 20%

*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado

RA1,RA2,RA3,RA4,
RA6,RA7

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de
Aprendizaje evaluados



<p>Igual que la ordinaria. La evaluación de la asignatura se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios: 80% Trabajo final / examen: 20% <p>*Cada profesor/a decidirá si el alumno/a ha de realizar un examen extra de los contenidos no superados.</p> <p>*Para aplicar los porcentajes se ha de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	<p>RA1,RA2,RA4,RA5, RA6</p>
--	---------------------------------

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Aquel alumnado que no han aparecido durante el curso y se planteen superar esta asignatura, han de presentar todos los ejercicios de clase y trabajos. Además, deberán realizar un examen teórico-práctico de todos los contenidos y aplicaciones impartidas durante el curso.</p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen: 80% Ejercicios de clase/trabajos: 20% <p>*Para aplicar los porcentajes, han de obtener un 5 como mínimo en cada apartado.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA5, RA6</p>

→ 10. Bibliografía

Adobe. (2018). *Página oficial de adobe. Adobe tutoriales*. <https://helpx.adobe.com/support.html>

Bibliografía complementaria:

Libro

Dabbs, Alistair y Campbell, Alistair. (2004), *Biblia del diseñador digital*. Madrid: Evergreen.

Heller, Elena. (2010), *Psicología del color*. México: GG.

Johanson, Kaj, Lundberg, Peter y Ryberg, Robert. (2004). *Manual de producción gráfica recetas*. Barcelona: GG.



Kane, John. (2012), *Manual de tipografia*. México: GG.

Ward, Aly y Smith, Colins, (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.

Mediactive (2009), *Aprender illustrator con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: S.A. Marcombo.

Gómez, Francisco José. (2018), *In Design, Guía práctica*. Madrid: Anaya.

Delgado, Jose María. (2018), *Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.

Mazier David. (2018), *Illustrator CC /para PC y Mac*. Madrid: Factory.

Apolonio, Lorenzo. (2018), *Illustrator (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.

Caballero, Nicolas. (2009), *Photoshop (guía práctica)*. Madrid: Anaya multimedia.

Gómez, Francisco José. (2018), *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)* .Madrid: Anaya Multimedia.