



DATOS IDENTIFICATIVOS

Diseño gráfico

Asignatura	Diseño gráfico			
Código	P04M082V11116			
Titulación	Máster Universitario en Dirección de Arte en Publicidad			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Molares Cardoso, Julinda			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Fernández Álvarez, Olalla Molares Cardoso, Julinda Sueiro Graña, Tania			
Correo-e	jmolares@uvigo.es			
Web	http://masterdirecciondearte.webs.uvigo.es			
Descripción general	Introducción a los programas de diseño gráfico asistido por ordenador, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para plasmar las ideas.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B1	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
B6	Capacidad para diseñar y gestionar proyectos complejos en el ámbito de la Publicidad y el Diseño.
C1	Dominio de los conocimientos e instrumentos necesarios para el desempeño competente, autónomo o colaborativo, de las actividades de carácter profesional vinculadas a la creatividad publicitaria
C6	Conocimiento de las técnicas y procesos creativos publicitarios, tanto a nivel teórico como práctico, identificando los recursos, elementos y métodos utilizados.
C7	Capacidad teórico-práctica para la creación, elaboración y desarrollo de un original publicitario en el marco de una estrategia corporativa global que se adapten adecuadamente a las necesidades creativas y de producción de cada uno de los canales de difusión.
C9	Capacidad para crear y desarrollar ideas de proyectos en el ámbito publicitario que se adapten adecuadamente a los posibles cambios o a los nuevos entornos del mercado.
C10	Capacidad para concebir y diseñar mensajes creativos eficaces en el marco de una estrategia publicitaria, orientados a distintos medios y soportes y en función de los públicos designados.
C15	Capacidad de crear y desarrollar marcas personales adaptándolas a distintos medios y formatos
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

Conocer los elementos del diseño vectorial y del diseño editorial y su aplicación en el ámbito de un proyecto.	A2 B1 B6 C6 C10 D3
Adquirir conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio, volumen, composición y percepción. Reconocer diferentes técnicas de expresión gráfica.	A2 A5 B1 B6 C1 C6 C7 C9 C10 C15 D4
Aplicar diferentes técnicas de creatividad para cada proyecto de diseño de forma innovadora y generando nuevas ideas	A5 B1 C1 C6 C7 C10 D3
Desarrollar la capacidad para generar un proyecto de diseño editorial teniendo en cuenta los soportes, el mercado y el público al que va dirigido	A5 B6 C1 C6 C9 D4
Comprender los elementos claves del diseño para el desarrollo del diseño editorial	A5 B6 C6 C10 D3 D4
Entender la composición básica de morfología tipográfica, ritmo, composición de palabras y líneas de texto	A2 B6 C1 C7 C10 C15 D4

Contenidos

Tema	
- Fundamentos del diseño vectorial	Creación de un proyecto de identidad corporativa gráfica
- Técnicas creativas	Producción de un manual de identidad corporativa gráfica
- Fundamentos del diseño editorial: objetivos y elementos	Diseño de tipografía Creación de proyecto editorial
- Elementos editoriales y principios compositivos	
- La tipografía en el diseño: familias, composición y jerarquía	
- Selección y combinación tipográfica	

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	36	0	36
Aprendizaje basado en proyectos	10	0	10
Trabajo	0	30	30
Trabajo	0	22	22
Trabajo	0	26	26

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de actividades que permiten la cooperación de varias asignaturas y enfrentan a los alumnos/as, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Permiten entrenar, entre otras, las capacidades de aprendizaje en cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia y el desarrollo de sus actividades en horario de clase o tutorías.
Aprendizaje basado en proyectos	El alumnado puede recibir asesoramiento sobre el contenido de la materia y el desarrollo de sus actividades en horario de clase o tutorías.

Evaluación						
Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje				
Trabajo Creación de un proyecto de identidad corporativa gráfica	25	A2 A5	B1 B6	C1 C6 C7 C9 C10 C15	D3 D4	
Trabajo Desarrollo de un manual de identidad corporativa gráfica	25	A2 A5	B1 B6	C1 C6 C7 C9 C10 C15	D3 D4	
Trabajo Diseño de tipografía	25	A2 A5	B1 B6	C1 C6 C7 C9 C10 C15	D3 D4	
Trabajo Creación de proyecto editorial	25	A2 A5	B1 B6	C1 C6 C7 C9 C10 C15	D3 D4	

Otros comentarios sobre la Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUA

Para aprobar la materia el alumnado debe entregar los 4 trabajos en las fechas indicadas por los docentes. Aquellas prácticas no entregadas el día indicado sin causa justificada (causas recogidas el reglamento sobre evaluación, calificación y calidad de la docencia aprobadas en el claustro del 18 de abril de 2023), se considerarán suspensas y el alumno deberá entregarlas en la convocatoria de segunda oportunidad.

Cada uno de los trabajos prácticos se valorará sobre un máximo de 10 puntos y supone el 25% de la evaluación de la materia. Es necesario obtener una cualificación mínima del 50% (5 puntos) en cada uno de los trabajos para aprobar. Una vez publicadas las notas provisionales de cada práctica el docente fijará su fecha de revisión, una vez transcurridas la nota se considera definitiva.

La asistencia es obligatoria, aquellos alumnos que tengan faltas de asistencia sin justificar no podrán ser evaluados y constarán como suspenso y tendrán que ir a la convocatoria de segunda oportunidad.

Requisitos para superar la materia

- Tener aprobados todos los trabajos prácticos

- Asistencia a clase

La nota final es el resultado de las prácticas, no se podrá aprobar la asignatura con alguna parte suspensa.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

El día oficial del examen el alumno deberá entregar aquellos trabajos que tenga suspensos. Cada uno de los trabajos prácticos se valorará sobre un máximo de 10 puntos y supone el 25% de la evaluación de la materia.

Es necesario obtener una cualificación mínima del 50% (5 puntos) en cada uno de los trabajos para aprobar esta parte.

La nota final es el resultado de las prácticas, no se podrá aprobar la asignatura con alguna parte suspensa.

EVALUACIÓN GLOBAL

El alumnado deberá informar al docente sobre su renuncia al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntando cubierto y firmado (por ambas partes, alumno y docente) el documento habilitado. Fuera del plazo previsto por el centro el alumnado no podrá acogerse a este sistema de evaluación.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horario previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial.

El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una puntuación mínima de 5 puntos en cada una de ellas, en caso contrario no será evaluado y la materia estará suspensa.

Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja la evaluación global deberá disponer de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia segundo el calendario oficial.

Descripción de las pruebas

Prueba 1. Examen teórico. Se realizará el examen teórico. El examen tiene un valor del 40% sobre el total de la nota siendo preciso obtener una cualificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una cualificación inferior no servirá como media con las otras pruebas.

Prueba 2. Trabajos prácticos. Hacer entrega de los cuatro trabajos propuestos por el docente. El conjunto de los trabajos (4) tiene un valor del 30% sobre el total de la cualificación. Debe obtenerse una cualificación mínima de 5 puntos en cada uno de los trabajos para superar esta parte. Una cualificación inferior no servirá como media con las otras pruebas. Los trabajos serán entregados en la fecha y horario del examen. El detalle de los contenidos de los trabajos, metodologías y criterios de evaluación serán facilitados a los estudiantes de evaluación global una vez finalizado el plazo de renuncia expresa a la evaluación continua.

Prueba 3. Actividad práctica. Tras la elaboración del examen los estudiantes deberán realizar actividades prácticas semejantes a las realizadas por los alumnos de evaluación continua, empleando los mismos recursos y equipamientos empleados por estos. La prueba durará un máximo de dos horas desde el comienzo de la misma. El detalle de las pruebas así como los criterios de evaluación será remitido al alumnado en un plazo no superior a un mes desde la renuncia efectiva su evaluación continua. La selección de actividades prácticas, en su conjunto, tiene un peso del 30% sobre el total de la cualificación siendo preciso obtener una cualificación mínima de 5 puntos para aprobar esta parte. Una cualificación inferior no servirá como media con las otras pruebas.

Resumen de las pruebas y porcentaje de valoración:

Prueba 1. Examen. Valoración del 40% sobre el total de la nota.

Prueba 2. Trabajos prácticos. Valoración del 30% sobre el total de la nota.

Prueba 3. Actividades prácticas. Valoración del 30% sobre el total de la nota.

Los estudiantes deberán obtener una cualificación mínima de 5 puntos en todas las pruebas.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Skolos, N.,, **El Proceso del diseño gráfico: del problema a la solución: 20 casos de estudio**, Blume, 2012

Dabner, D.,, **Diseño gráfico: fundamentos y prácticas**, Blume, 2015

López López, Anna María.,, **Curso diseño gráfico: fundamentos y técnicas**, Anaya Multimedia, 2012

Chaves, N.,, **El oficio de diseñar**, Gustavo Gili, 2001

Wong, W., **Diseño gráfico digital**, Gustavo Gili, 2004

Rodríguez, D.,, **Manual de tipografía digital**, Campgráfic, 2016

Aicher, O.,, **El mundo como proyecto**, Gustavo Gili, 1994

Martín Montesinos, J.L., **Manual de tipografía: del plomo a la era digital**, Campgráfic, 2017

Müller-Brockmann, J., **Sistemas de retículas Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 2012

Recomendaciones

Otros comentarios

Materia de carácter obligatorio
