Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Tecnologías I
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	1
Código:	2600
Periodo docente:	Primer semestre
Materia:	Códigos de Representación Audiovisual
Módulo:	Principios Básicos para la Configuración de la Obra Artística
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Tania Navas Navas	tania.navas@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

A través de la asignatura TECNOLOGÍAS I el alumno realiza diferentes ejercicios con trazado digital para adquirir destreza con un software de diseño vectorial. En las últimas sesiones se introduce al alumno al manejo de un software de diseño editorial para recopilar estos proyectos en un único documento final. Durante el proceso, el alumno sienta las bases de los fundamentos del diseño a través del vector.

Esta asignatura tiene transversalidad con la asignatura de Volumen.

OBJETIVO

Conocer y manejar con destreza un software de diseño vectorial como herramienta fundamental para el desarrollo de este grado y las futuras salidas profesionales. Facilitar el uso de un software especializado en maquetación como herramienta para la creación de diferentes proyectos con un mayor control del diseño editorial.

Los fines especficos de la asignatura son:

Mostrar los principios del diseño vectorial y la diferencia con el diseño en mapa de bits.

Enseñar al alumno a trabajar con programas de representación en 2D.

Conocer las posibilidades expresivas del volumen a partir de la bidimensionalidad.

Fomentar la creatividad del alumno mediante el vector como herramienta base.

Mostrar el abanico creativo que ofrece el diseño vectorial como herramienta de expresión artística.

Dominar la técnica del trazado digital para que el alumno sea capaz de pensar y ejecutar vectorialmente.

Dar a conocer al alumno los posibles caminos creativos que abre el diseño vectorial a través de la obra de diseñadores actuales.

Introducir al alumno en la diagramación de proyectos de diseño dialogando con texto e imagen.

Utilizar un programa específico de diseño editorial para poder diseñar sin ninguna barrera cualquier documento.

Adquirir la costumbre de organizar y guardar correctamente los archivos y las carpetas de cada proyecto que realice.

Aprender a realizar documentos finales en función de su objetivo (pantalla o impresión).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requiere un manejo básico del ordenador a nivel de usuario.

CONTENIDOS

Conceptos básicos del diseño vectorial
• Organización de archivos y carpetas
• Interfaz y herramientas básicas
• Gestión de color para impresión

Fundamentos del diseño vectorial
• Punto, línea y plano
• Creación de formas
• Color y tipografía
• Composición, retículas y guías

Principios de maquetación digital
• Conceptos básicos
• Flujos de trabajo

ACTIVIDADES FORMATIVAS

· Clases magistrales
· Vídeos docentes
· Lecturas de libros y artículos
· Exposiciones
· Discusiones en foros de debate
· Trabajo y presentaciones en grupo
· Trabajo práctico
· Observación reflexiva
· Conceptualización abstracta
· Aprendizaje basado en problemas
· Aprendizaje por proyectos
· Flipped Classroom
· Estudio de casos
· Tutorías

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL

60 horas	90 horas
Clases expositivas 45h Visita a exposiciones y otros eventos 2h Debates 4h Presentación de trabajos 6h Tutorías individuales 2h Evaluación final 1h	Estudio teórico 20h Trabajo práctico 30h Trabajo investigación 20h Actividades complementarias 5h Aula virtual 15h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.

Adquirir la capacidad de producir y relacionar ideas.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes al ámbito artístico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Reconoce formas, punto, línea y plano

Crea nuevas formas a partir de los mismos módulos

Analiza el espacio en negativo y diferencia tipos de línea

Crea motivos a través de formas y armonía de colores

Expresa conceptos con tipografía

Experimenta la escala redimensionando objetos

Compara y evalúa diferentes resultados gráficos

Representa ideas a través del diseño vectorial

Combina ideas 2D para construir objetos en 3D

Defiende una idea propia de forma coherente

Pone en común sus ideas con las de otros compañeros

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación según el propósito será de tipo formativo. La evaluación final de cada bloque será de tipo heteroevaluativo. En el desarrollo de cada uno de los bloques el alumno realizará una autoevaluación de las entregas parciales.

Requisitos mínimos para mantener una evaluación:
•Alta del alumno en el Aula Virtual de la asignatura durante las dos primeras semanas de clase.
•Realizar todos los ejercicios prácticos.
•Entregar todas las tareas en la fecha y forma establecidas.
•Asistir al 80% de las clases.

CONVOCATORIA ORDINARIA
El curso se evalúa en 4 bloques en los que el alumno demostrará las destrezas prácticas adquiridas y la asimilación de los aspectos teóricos vinculados a la asignatura a través de diferentes ejercicios basados en el

contenido de la asignatura:

El curso se divide en 4 bloques que se evalúan de la siguiente manera:
•25% BLOQUE 1: fundamentos del diseño vectorial.
•25% BLOQUE 2: composición con objetos vectoriales.
•25% BLOQUE 3: representación vectorial bidimensional y tridimensional.
•25% BLOQUE 4: creación de portafolio, TXTM y asistencia.

Para aprobar la asignatura se deberá obtener una calificación media de los cuatro bloques anteriores de 5.0 o superior. Para obtener esta calificación media es imprescindible haber entregado en fecha y forma todas las entregas requeridas y haber asistido a más del 80% de las clases. En el caso de duda sobre la realización de alguna entrega, número elevado de faltas injustificadas o una media insuficiente de los tres primeros bloques, se convocará al alumno para realizar un EXAMEN PRESENCIAL de tipo práctico el día del examen. Será imprescindible superar este examen para obtener la calificación media final. El alumno que sea convocado a este examen y no se presente, obtendrá un No Presentado como calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar aquellos ejercicios y tareas no presentados o suspensos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en la convocatoria ordinaria. Además, se deberá realizar un EXAMEN PRESENCIAL práctico que será imprescindible superar para obtener la calificación media final. No realizar el EXAMEN PRESENCIAL supone un No Presentado como calificación final.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA: los mismos que en la ordinaria.
ALUMNOS REPETIDORES: los mismos requisitos que en la ordinaria.

ASISTENCIA
•Es fundamental la asistencia a clase y la participación activa en las actividades presenciales.
•El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar al PEC de curso un justificante.
•Para los estudiantes que repiten la asignatura es su responsabilidad contactar con el profesor para conocer las pautas relativas al sistema de evaluación.

INFORMACIÓN ADICIONAL
•Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.
•Concesión Matrícula de Honor: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

D. A. Dondis. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual / 2ª ed. Barcelona :Gustavo Gili,2017.

Adrian Frutiger. Signos, símbolos, marcas, señales / 9ª ed. Barcelona :Gustavo Gili,2005.

John Kane. Manual de tipografía / Barcelona :Gustavo Gili,2004.

Ellen Lupton ; traducción de Javier Sastre. Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, eidtores y escritores / Barcelona :Gustavo Gili,2011.

Josef Müller-Brockmann. Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos = Sistemas de grelhas : um manual para designers gráficos / 3ª ed. Barcelona :Gustavo Gili,2017.

Wucius Wong. Fundamentos del diseño / Barcelona :Editorial Gustavo Gili,2014.

Complementaria

Jean-Charles Trebbi. El arte del plegado: formas creativas en diseño y arquitectura / Barcelona :Promopress,2012.

Paul Jackson. El gran libro del plegado: técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos / Barcelona :Promopress,2015.

Josef Albers ; versión castellana de María Luisa Balseiro. La interacción del color / 1ª ed., 12ª reimp. Madrid :Alianza,1999.

Sara Caldas. La paleta perfecta: para diseño gráfico e innovación: combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales / Barcelona :Promopress, Hoaki Books,2021.

Andrew Haslam ; con fotografías de Daniel Alexander. Lettering: manual de producción y diseño / Barcelona :Gustavo Gili,2011.

edición de V. David Almazán Tomás. Katsushika Hokusai :manual de dibujo abreviado / 2ª ed. Vitoria -Gasteiz :Sans Soleil ediciones,2020.