

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Técnicas de Creación (Título Propio asociado a Publicidad)
-------------	---

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Herramientas de Diseño I: Illustrator y Photoshop
-------------	---

Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
-------	--------------------	----------------	---

Curso:	1	Código:	33310
--------	---	---------	-------

Periodo docente:	Primer semestre
------------------	-----------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Óscar Fernández Novoa	oscar.fernandez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura, Herramientas de diseño I, tiene como objetivo formar a los alumnos en las disciplinas de dirección de arte y diseño publicitario a través del aprendizaje y utilización de los programas del paquete CSS de Adobe, Illustrator y Photoshop.

Será necesario, dedicar ciertas clases a un conocimiento teórico previo que permitirá el manejo de cada programa orientándolo al campo de la creación y elaboración de mensajes publicitarios a través del lenguaje visual. La asignatura incide en dos partes diferenciadas, teoría y práctica, con el fin de relacionar el contenido de la materia con la creatividad y el diseño publicitario que por otro lado, no dejan de ser procesos habituales en las disciplinas de publicidad y comunicación gráfica.

Por tanto, se hace imprescindible la adquisición de destrezas tales como la utilización del color, tipografía, dibujo vectorial, retoque fotográfico, composición y jerarquización de elementos gráficos.

La asignatura, Herramientas de diseño I, forma a los alumnos y alumnas en las disciplinas de dirección de arte y

diseño publicitario a través del aprendizaje y uso de los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator de manera práctica, así como dotar al alumno de los conocimientos básicos teóricos sobre dirección de arte y la formación del criterio estético a través del lenguaje tipográfico o la psicología del color.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es dotar a los estudiantes de conceptos de dirección de arte necesarios para el desarrollo de piezas visuales, adaptando los mensajes y aportando soluciones gráficas. Dichos conceptos inician al alumno en el universo publicitario a través de los diferentes lenguajes, como el color, la tipografía o la composición de un master gráfico.

Cada estudiante aprenderá a desarrollar las habilidades básicas para el correcto uso de los programas de diseño, necesarios en un entorno de producción visual y audiovisual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos de ningún tipo.

CONTENIDOS

Bloque 1: Principios

- 1.1 Principios de dirección de arte
- 1.2 Composición y equilibrio en el layout
- 1.3 Lenguaje tipográfico
- 1.4 Psicología del color
- 1.5 Criterio estético

Bloque 2: Herramientas

Introducción a Photoshop

- 2.1 Adaptación a la interfaz y gestión de documentos
- 2.2 Selecciones simples
- 2.3 Selecciones complejas
- 2.4 Máscaras
- 2.5 Transformaciones
- 2.6 Retoque fotográfico
- 2.7 Modos de fusión
- 2.8 MockUps

Introducción a Illustrator

- 3.1 Adaptación a la interfaz y gestión de documentos
- 3.2 Figuras básicas
- 3.3 Herramientas de selección y transformación
- 3.4 Herramientas de vectorización
- 3.5 Aplicar color
- 3.6 ¿Cómo usar texto?
- 3.7 Arte final: empaquetado para imprenta

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases teóricas
Clases practicas
Análisis de referencias visuales y audiovisuales

Realización de prácticas semanales
Realización de práctica final
Contacto con profesionales del sector

Metodología:

Trabajo virtual: Los estudiantes tendrán acceso al aula virtual, donde encontrarán los materiales disponibles para su estudio, así como las prácticas propuestas por el profesor. Al mismo tiempo se guiarán las actividades programadas en tutorías presenciales y virtuales cuando fuese necesario.

Trabajo individual y en grupo: Basados en el aprendizaje práctico de las herramientas. La finalidad de dicha metodología es la comprensión profunda de las herramientas para que resuelvan de manera autónoma los problemas planteados.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempo de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
75 horas	0 horas

COMPETENCIAS

Que los estudiantes adquieran los conocimientos base para desenvolverse en un entorno profesional de la actividad creativa publicitaria a través de los principios de dirección de arte.

Que los estudiantes puedan generar materiales gráficos de calidad y preparados para su publicación mediante los programas de diseño Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Que los estudiantes adquieran un criterio estético basado en los diferentes lenguajes visuales

Que los estudiantes desarrollen las habilidades comunicativas para defender argumentos, resolver problemas, generar soluciones y transmitir información en lo personal y laboral.

Aprender el uso de las herramientas de diseño Adobe Photoshop y Adobe Illustrator para el tratamiento de imágenes y retoque digital.

Ser capaz de crear un master gráfico en base al aprendizaje teórico-práctico de las herramientas de diseño.

La elección y uso correctos de la tipografía en una gráfica.

Elaboración de paletas de color para su aplicación en un proyecto visual.

Analizar y estudiar el entorno gráfico para obtener conocimientos sobre cómo generar emociones a través de la imagen.

Asentar el vocabulario específico publicitario y técnico.

Desarrollar la sensibilidad creativa necesaria elaborar un criterio estético.

Fomentar el trabajo en equipo en un proyecto profesional como fuente de valor en el aprendizaje.

Desarrollar el pensamiento crítico con el trabajo y fomentar la escucha activa.

Entender las dinámicas de trabajo y cómo estas forman el carácter creativo y el compromiso con uno mismo y con el trabajo.

Fomentar las habilidades sociales en un proceso de generación de ideas y diseño de piezas visuales entre los diferentes actores del proceso.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Entender los principios que rigen la dirección de arte.

Formar criterio estético en cuanto al uso tipográfico y del color en proyectos de diseño.

Desarrollar las habilidades específicas para la creación visual a través de las herramientas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Convocatoria ordinaria:

Trabajos y prácticas individuales: 40%

Trabajo final: 40%

Examen final: 20%

Si un alumno supera el 20% de inasistencia, suspenderá automáticamente la asignatura en la convocatoria ordinaria, por lo que será calificado íntegramente en la convocatoria extraordinaria. El alumno en tales circunstancias, podrá seguir presentando los trabajos y prácticas que se realicen durante el curso, si bien su calificación se producirá por la convocatoria extraordinaria. De forma adicional, deberá presentar un trabajo extra en la convocatoria extraordinaria para compensar la falta de asistencia y poder aprobar la asignatura. Será responsabilidad del alumno contactar con el profesor para conocer las características de dicho trabajo. Página 3

La calificación total resultará de ponderar todas las partes, siendo necesario alcanzar una nota mínima de 5 en todas ellas para que se haga la media final de la asignatura. Aquellos alumnos que no obtengan la nota necesaria para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria en una de las partes, deberán realizar un proyecto completo de forma individual o repetir el examen, según cada caso, en la convocatoria extraordinaria inmediata dentro del mismo curso, que será la única para que se guardarán calificaciones superiores a 5 obtenidas previamente. **IMPORTANTE:** No se guardarán las calificaciones para cursos sucesivos. Si se repite la asignatura, se reinicia el historial en ella por completo. Asimismo, no se repetirán prácticas, proyectos, ni exámenes a alumnos con una calificación aprobada que quieran subir nota. Los estudiantes que deseen optar a la calificación de Matrícula de Honor, deberán realizar todas las actividades propuestas en la asignatura con el máximo rendimiento, pues no se encomendarán actividades adicionales. Solo se otorgarán a los alumnos con una media igual o superior a 9. No obstante, ser candidato por un desempeño excepcional, no asegura la obtención de dicha mención, pues siempre dependerá de la consideración final del docente.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Enric Jordi (2007) Veintidós consejo sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán). Publicado por Actar. Barcelona / New York

Jim Williams. (2012). Type Matters. Publicado por Merrel.

Michael Schmitz & Ulysses Voelker (2019). Structuring Design. Publicado por Niggli.

Kassia St Clair. (2016). The Secret Lives of Colour.

Victionary (2021). Dot, line, shape. The Basic Elements of Design and Illustration.

Complementaria

Josef Müller. (1981) Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos.

Uwe Stoklossa (2005) Trucos publicitarios. Instrucciones sobre seducción visual. Publicado por Editorial Gustavo Gili, S.L. España.