

# 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 |
|----------------------------|--------------------|
| Fernando Mendoza Trigueros | f.mendoza@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.

## OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es desarrollar el pensamiento creativo del alumno y su capacidad de aportar soluciones gráficas y estéticas en la creación de mensajes visuales desde el proceso inicial de ideación hasta la materialización del diseño en diferentes formatos.

Los fines específicos de la asignatura son:

Dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios sobre dirección de arte y fundamentos del diseño publicitario aprendiendo a manejar, y trabajar, con los programas de diseño Adobe Illustrator y Photoshop.

Marcar las pautas necesarias para saber gestionar archivos e imágenes desde el punto de vista digital.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos. Tan solo ser consciente que el desarrollo práctico de la asignatura se llevará a cabo con equipos del entorno Mac de Apple.

## CONTENIDOS

### 1. CONCEPTOS GENERALES

- 1.1. Introducción al diseño gráfico publicitario.
- 1.2. El diseño offline y el diseño online.
- 1.3. Del papel a la pantalla. Parámetros iniciales en los programas de diseño Illustrator y Photoshop.

### 2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PUBLICITARIO

- 2.1. El buen y mal diseño publicitario.
- 2.2. Herramientas de los programas de diseño Illustrator y Photoshop: parámetros fundamentales y proporciones, recorte de siluetas, máscaras de capa, selecciones, efectos, gestión del menú de capas...
- 2.3. Aplicación del color en ambos programas de diseño.
- 2.4. Elección y utilización de tipografías.

### 3. LENGUAJE VISUAL. GESTIÓN DE IMÁGENES Y VECTORES

- 3.1. Utilización de formas y trazados: dibujo a línea con vectores. Iconografía y logotipos
- 3.2. Composición a través de imágenes: Collage gráfico.

### 4. EXAMEN FINAL

Examen práctico, a realizar por cada alumno de manera individual, donde se evaluará todo lo aprendido en la asignatura.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinarán breves sesiones teóricas con trabajo práctico en laboratorio con el fin de desarrollar competencias básicas para la creación y ejecución de mensajes publicitarios gráficos. El alumno dispondrá en el aula virtual de material de apoyo teórico, ejercicios y referencias que le permitan realizar un seguimiento de las clases y profundizar en aspectos relacionados con la disciplina. Además, deberá demostrar la adquisición de todos los conocimientos, así como las habilidades técnicas necesarias en el manejo de los programas de diseño Adobe Illustrator y Photoshop con el objeto de poder realizar todos los trabajos solicitados y afrontar con éxito el examen final.

Mediante tutorías, el profesor llevará a cabo un seguimiento y afianzamiento de los conocimientos relacionados con el aprendizaje de la asignatura.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

| ACTIVIDAD PRESENCIAL                        | TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL   |
|---|--|
| 30 horas                                    | 45 horas   |
| Clases teóricas 10h<br>Clases prácticas 20h | Prácticas individuales de la teoría 25h<br>Elaboración de trabajos individuales y en grupo 20h |

## COMPETENCIAS

Potenciar la capacidad creativa del alumno.

Formar en las disciplinas de dirección de arte y diseño publicitario.

Aprendizaje de las herramientas necesarias para trabajar con los programas de diseño Illustrator y Photoshop

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aprendizaje y utilización de los programas del paquete CSS de Adobe, Illustrator y Photoshop

Conocimientos y destreza para la creación y elaboración de mensajes publicitarios a través del lenguaje visual

Utilización de fundamentos necesarios en el diseño publicitario tales como color, tipografía, dibujo vectorial, retoque fotográfico, composición y jerarquización de elementos gráficos

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Método de evaluación continua basado en la participación y realización de ejercicios prácticos en clase que se sumarán a la valoración y puntuación de los trabajos solicitados. Además, con el fin de evaluar todos los conocimientos adquiridos, cada alumno tendrá que presentarse y realizar un examen final de evaluación durante la convocatoria ordinaria de examen.

La calificación total, será el resultado de ponderar, numéricamente, la entrega de los trabajos solicitados (50%) y el resultado del examen final (50%) siendo necesario alcanzar una nota mínima de 5 en dicho examen para poder hacer media en la calificación final de la asignatura. En caso de no alcanzar la nota necesaria para aprobar la asignatura, el alumno deberá presentarse a la siguiente convocatoria dentro del mismo curso. No se guardarán trabajos y sus calificaciones para cursos sucesivos.

Nota sobre la asistencia: La asistencia es obligatoria. La única forma de evaluación es la continua con el seguimiento del trabajo del alumno en clase. En caso de no poder asistir regularmente a las clases presenciales, se ha de contactar con el profesor a principio de curso (durante el primer mes) y exponer las causas (debidamente justificadas) para poder valorar la situación. En estos casos, se desarrollará un plan de trabajo específico a verificar mediante tutorías. La no asistencia a clase, superior al 20%, puede dar lugar a la pérdida de la evaluación continua.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

- López López Anna María. Diseño Gráfico. Fundamentos y técnicas. Ed. Anaya Multimedia 2013

## Complementaria

- Dondis A. La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili 1985