

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 II: Photoshop Avanzado e Indesign
-------------	--

Tipo:	Propia Obligatoria
-------	--------------------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	33312
---------	-------

Periodo docente:	Tercer semestre
------------------	-----------------

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

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

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

Equipo Docente	Correo Electrónico
Javier Jiménez Valero	j.jvalero@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Herramientas de diseño II, tiene como objetivo incrementar y dotar a los alumnos de un mayor conocimiento de las disciplinas de diseño publicitario y editorial a través del aprendizaje y utilización de los programas Adobe Photoshop e Indesign.

Las materias impartidas serán la continuación de lo ya aprendido en la asignatura Herramientas de diseño I y, por tanto, se dedicarán determinadas clases a un conocimiento teórico mientras el resto serán meramente prácticas con el fin de conocer mejor el manejo de cada programa y el contenido relacionando con la creatividad y el diseño gráfico publicitario.

Será imprescindible, por parte de cada alumno, demostrar las destrezas adquiridas en el primer curso con el fin de afrontar con éxito el desarrollo y conocimientos impartidos en esta asignatura para poder dominar, de manera exhaustiva, la creación y elaboración de mensajes visuales a través de los programas citados.

OBJETIVO

El principal objetivo de la asignatura es perfeccionar aquellas capacidades de cada alumno en lo referente a la creación de mensajes visuales.

Los fines específicos de la asignatura son:

Dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios sobre dirección de arte y los fundamentos creativos que les ayuden a generar mensajes visuales.

Ampliar los conocimientos de la herramienta Adobe Photoshop e Illustrator y, a su vez, introducirles en el desarrollo y conocimiento del diseño editorial a través de la herramienta Adobe Indesign.

Marcar las pautas necesarias para saber gestionar archivos e imágenes creativas utilizando ambas herramientas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La asignatura será una continuación de los conocimientos adquiridos durante el primer curso en Herramientas de diseño I. Los alumnos que estén pendientes de cursar y/o aprobar Herramientas de diseño I pueden tener dificultades para seguir correctamente la asignatura de Herramientas de diseño II ya que, según lo expuesto, no disponen de los conocimientos previos necesarios para afrontar y desarrollar esta asignatura.

Los alumnos deben ser conscientes que el desarrollo práctico de la asignatura se llevará a cabo con equipos del entorno Mac de Apple.

CONTENIDOS

1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PUBLICITARIO II
 - 1.1. La comunicación visual: pensar con imágenes.
 - 1.2. ¿Qué es el diseño? ¿Para qué el diseño? ¿Cómo diseñar?
 - 1.3. Composición, encuadre y color.
- 1.2. La imagen digital: resolución, modos de color y formatos.
2. EDICIÓN Y RETOQUE FOTOGRÁFICO (PHOTOSHOP)
 - 2.1. Introducción a Photoshop
 - 2.2 Herramientas básicas para trabajar con Photoshop
 - 2.3. Herramientas avanzadas para trabajar con Adobe Photoshop
3. DISEÑO CON ILUSTRACIONES Y GRÁFICOS (ILLUSTRATOR)
 - 3.1. Introducción a Illustrator
 - 3.2. Herramientas básicas para trabajar con Illustrator
 - 3.3. Herramientas avanzadas para trabajar con Adobe Illustrator
4. DISEÑO EDITORIAL (INDESING)
 - 4.1 Introducción a Indesign
 - 4.2 Herramientas básicas para trabajar con Indesign
 - 4.3 Herramientas avanzadas para trabajar con Adobe Indesign

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinarán breves sesiones teóricas con el trabajo de casos prácticos, con el fin de desarrollar competencias básicas y avanzadas en el dominio y conocimiento de las herramientas de diseño Photoshop, Illustrator e

InDesign. El aprendizaje práctico de las herramientas permite la comprensión profunda de las herramientas de manera que el alumno sea capaz de resolver de manera autónoma los problemas planteados.

El alumno dispondrá de material de apoyo y referencias dentro de la plataforma Virtual Lab UFV, que le permitirán complementar y profundizar aspectos relacionados con los contenidos dados en clase. Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

Por su parte, el alumno deberá demostrar la adquisición de todos los conocimientos adquiridos, así como las habilidades técnicas necesarias en el manejo de las herramientas establecidas, realizando todas los casos prácticos solicitados.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Clases teóricas 10h Clases prácticas 20h	Casos prácticos sobre contenidos teóricos 30h Ejercicios motivacionales individuales y en grupo 15h

COMPETENCIAS

Incrementar la capacidad creativa del alumno.

Aumentar las disciplinas de los alumnos en los entornos de diseño gráfico publicitario y editorial.

Ampliar aptitudes en el programa del paquete CSS de Adobe Photoshop e Illustrator y marcar las bases para el manejo del programa Indesign.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos para aumentar la capacidad creativa.

Destreza en la elaboración de mensajes publicitarios a través del lenguaje visual.

Conocer, de primera mano, las herramientas necesarias para trabajar en los campos de la creatividad y el diseño gráfico publicitario.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Método de evaluación continua basado en la realización de varios ejercicios en clase y la entrega en la fecha asignada de los casos prácticos asociados a cada apartado del contenido de la asignatura. De esta manera, se podrán evaluar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.

- Caso práctico Photoshop 20%
- Caso práctico Illustrator 20%
- Caso práctico Indesign 20%
- Trabajos de clase: 40%

La calificación total resultará de ponderar todos los apartados, siendo obligatorio presentar los tres casos prácticos y todos los ejercicios que se realicen en clase para poder realizar la media final de la asignatura. En caso de no cumplir con cualquiera de estos requisitos dentro de la convocatoria ordinaria, el alumno deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria inmediata, dentro del mismo curso, realizando un plan de trabajo y evaluación que previamente se haya establecido dependiendo de las condiciones del suspenso de cada alumno.

Importante: No se guardarán las calificaciones de los trabajos para cursos sucesivos. Si se repite la asignatura, se

habrán de realizar de nuevo todos cometidos de la misma.

La asistencia responsable, respetuosa y participativa a clase es obligatoria (excepto dispensas validadas por la Dirección del Grado*). Por ello, la no asistencia superior al 20% sin causa debidamente justificada puede dar lugar a la pérdida del derecho a la evaluación continua y el profesor indicará al alumno las condiciones de su evaluación. En caso de no poder acudir regularmente a las clases presenciales se ha de contactar con el profesor a principio de curso (durante el primer mes) y exponer las causas para que este valore la situación. Cualquier circunstancia excepcional, deberá ser debidamente acreditada y autorizada por la Dirección Académica del Grado. Por tanto, el 20% queda a libre disposición del alumno, de modo que no se considerará ningún tipo de justificación médica, otros exámenes no académicos, viajes familiares, etc. Si se produjeran intervenciones quirúrgicas y/u hospitalizaciones médicas de varios días, se deberá justificar al PEC del curso, quien informará al Claustro de Profesores.

Por otro lado, es importante indicar que los exámenes de la asignatura (en el caso de haberlos) y la entrega de los casos prácticos son presenciales salvo que la Autoridades competentes impongan medidas de restricción en la movilidad de las personas impidiendo, por tanto, dicha posibilidad.

*Toda dispensa académica queda sujeta a la previa petición por parte del alumno y a la evaluación y aprobación por parte de la Dirección del Grado.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

López López A. M. (2013) "Diseño Gráfico. Fundamentos y técnicas". Editorial Anaya Multimedia.

Jardí, E. (2012) "Pensar con Imágenes". Editorial Gustavo Gili.

Caldwell, C. & Zappaterra, Y. (2014) "Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales". Editorial Gustavo Gili.

Complementaria

Hellen S. (2016) "El libro de ideas para el diseño gráfico: Inspiración de la mano de 50 maestros". Editorial Blume.