

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Tecnologías I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	3400
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Edición		
Módulo:	Herramientas Tecnológicas del Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Lierni Celarain Peligero	lierni.celarain@ufv.es
Miguel Hernández Cañadas	m.hcanadas.prof@ufv.es
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.

## 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 específicos 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

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.

\*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.

## 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

---

### Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

### Competencias específicas

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Adquirir técnicas y programas de ilustración.

Adquirir la capacidad de comunicación.  
Plantear y resolver problemas de diseño.

## 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 continua:

- Alta del alumno en el Aula Virtual de la asignatura durante las dos primeras semanas de clase.
- Realizar todos los ejercicios prácticos.
- Entregar los trabajos en las fechas que establezca el profesor.
- 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.

Para aprobar la asignatura se deberá obtener una calificación media de los cuatro bloques anteriores de 5.0 o superior. Es imprescindible realizar todas las entregas y asistir a más del 80% de las clases.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar todos los proyectos

exigidos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en convocatoria ordinaria. Además, deberán realizar un EXAMEN PRESENCIAL en la convocatoria extraordinaria.

#### 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 profesor un justificante de la misma en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contara como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO:

- En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.
- Se podrán simplificar alguno de los ejercicios o prácticas o sustituir alguno por otro más adecuado.
- Los EXÁMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.
- Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

#### INFORMACIÓN ADICIONAL

- Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.
- Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo 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

DONDIS, Donis A. (1973) La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.

FRUTIGER, Adrian. (1985) Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.

HASLAM, Andrew y BAINE, Phil. (2003) Tipografía. Función, Forma y Diseño. Paperback.

LUPTON, E. Pensar con Tipos. (2011) Barcelona: Gustavo Gili.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. (1982) Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.

WONG, Wucius. (1988) Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

### Complementaria

CARTER, David A. y DÍAZ, James. Los elementos del Pop-Up. Un libro pop-up para aspirantes a ingenieros del papel. (2009) Barcelona: Combel

FINCH, Keith A. (2013) La Ingeniería Del Papel Al Descubierta. Desvelamos Las Técnicas Del Pop-Up. Promopress.

JACKSON, Paul. (2015) El gran libro del plegado. Promopress.

KYLE, Hedi y WARCHOL, Ulla. (2018) Libros, cajas y curiosidades. Promopress.

TREBBI, Jean-Charles. El arte de recortar. (2019) Diseño, técnicas, tradición y nuevos usos. Promopress.

TREBBI, Jean-Charles. (2012) El arte del plegado. Promopress.