

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Tecnología Digital Gráfica

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Tecnología Digital Gráfica

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Periodo de impartición	2º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Iparraguirre Martínez, Jon	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Iparraguirre Martínez, Jon		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interprofesional.

Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Competencias específicas

CEG2 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Saber usar aplicaciones gráficas vectoriales.
- Poder desarrollar pequeños proyectos gráficos con foco en la edición.
- Manejar las herramientas Adobe InDesign, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
- Saber abordar el ejercicio visual desde un principio a un producto final.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I. Aplicaciones más comunes para el diseño gráfico y editorial. Los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo.	Tema 1. Aplicaciones y archivos digitales. Tipos de archivo y formatos. Características. Tecnología como medio de comunicación y gestión.
	Tema 2. Espacios de color y tipos de impresión aplicado al diseño gráfico y editorial.
	Tema 3. La tecnología como instrumento creativo. Introducción a software de edición y maquetación.

<p>Bloque II. La tecnología como instrumento de comunicación y gestión. La tecnología en la mejora del proceso productivo.</p>	<p>Tema 4. Preparación de un proyecto para software de edición y maquetación, y estructura de carpetas. Optimización de procesos productivos mediante la tecnología.</p>
	<p>Tema 5. Interfaz de software de edición y maquetación aplicado al diseño gráfico y editorial.</p>
	<p>Tema 6. Setup de documentos en software de edición y maquetación. Panel de páginas. Páginas maestras.</p>
	<p>Tema 7. Trabajando con texto en software de edición y maquetación. Estilos.</p>
	<p>Tema 8. El Panel de vínculos. Imagen digital en maquetación.</p>
	<p>Tema 9. Trabajando con imágenes en software de edición y maquetación – Vínculos con software vectorial y software de edición de imagen digital.</p>
	<p>Tema 10. Conceptos de trabajo con texto. Línea base, guías, reglas, rejilla, retículas, línea base.</p>
	<p>Tema 11. Objetos, color y efectos en software de edición y maquetación.</p>
	<p>Tema 12. El Panel de capas, marcos y otros elementos.</p>
	<p>Tema 13. Exportado de archivos y preparaciones finales. Publicación física y publicación digital.</p>
<p>Bloque III. Edición y publicación electrónica. La tecnología digital: la imagen digital.</p>	<p>Tema 14. Software de edición de imagen digital y vectorial al servicio de software de edición y maquetación. La imagen digital, resolución y espacio de color.</p>
	<p>Tema 15. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Resolución y tamaño.</p>
	<p>Tema 16. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Procesado de color y preimpresión.</p>

	<p>Tema 17. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Panel de acciones y procesador de imágenes.</p>
	<p>Tema 18. Edición en software vectorial para software de edición y maquetación. Procesado de color, resolución, rasterizado y exportado.</p>
	<p>Tema 19. Edición en software vectorial para software de edición y maquetación. Procesado de color 2 y limpieza de formas vectoriales.</p>
	<p>Tema 20. Exportado de archivos y preparaciones finales. Publicación digital interactiva.</p>
<p>Bloque IV. Métodos de experimentación e investigación.</p>	<p>Tema 21. Sesión magistral y visionado de proyectos de diseño gráfico de diferente tipología.</p>
	<p>Tema 22. Sesión práctica taller. Tintas, acabados y posibilidades. Risografía.</p>
	<p>Tema 23. Producción y presentación de proyectos.</p>

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Totales horas
Actividades teóricas	22,5 horas
Actividades prácticas	15 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	38 horas
Preparación prácticas	10 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>La asignatura se estructura principalmente en sesiones teórico-prácticas donde se describirán y explicarán los procedimientos para la correcta utilización de las herramientas digitales aplicadas a proyectos de edición. Se hará una exposición exhaustiva de las distintas herramientas al alcance del estudiante desde un punto de vista tanto técnico, como aplicado a proyectos.</p> <p>Se requiere del estudiante la participación activa en sesiones de feedback y crítica, en las que se comparte su trabajo con el resto de la clase.</p> <p>El contenido de la asignatura necesita extenderse en el último bloque más allá del entorno digital para estudiar y practicar técnicas de encuadernado clásico esenciales para comprender, afianzar, asimilar y poner en práctica lo aprendido en el mundo digital.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo.</p> <p>Las sesiones prácticas se dedican al aprendizaje aplicado del software y hardware específico.</p> <p>Los alumnos aprenderán trabajando con el paquete Adobe, favoreciendo el aprendizaje a través de la práctica.</p> <p>Se dotará al alumno de las habilidades necesarias para entender el concepto de color, tipos e imagen dentro del mundo digital y de la capacidad crítica necesaria para saber elegir las herramientas y métodos necesarios para enfocar y realizar, de principio a fin, distintos proyectos gráficos.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>El alumno tendrá como soporte el taller de moda, de herramientas digitales, modelística, Fab Lab y laboratorios para la realización de los proyectos y ejercicios con el apoyo de docentes especializados.</p> <p>Sesiones de apoyo a las clases prácticas en las que, con una metodología participativa basada en la autoevaluación y el debate, los alumnos pueden resolver dudas y avanzar en el proyecto con la ayuda de un tutor.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de usar aplicaciones gráficas vectoriales.
- La capacidad de desarrollar pequeños proyectos gráficos con foco en la edición.
- El manejo de herramientas Adobe InDesign, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
- La capacidad de abordar el ejercicio visual desde un principio a un producto final.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debates y sesiones críticas.
Actividades prácticas	Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula Proyecto.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Mediante los debates , el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.
Actividades prácticas	<p>Mediante los ejercicios, tareas y actividades se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia.</p> <p>Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos.	40%
Proyecto final.	50%
Debates y sesiones críticas.	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad.

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
	Bloque I. y Bloque II.		
Semana 1-8	Clases teóricas	7,5 horas	
	Exposición exhaustiva de las distintas herramientas al alcance del estudiante desde un punto de vista tanto técnico, como aplicado a proyectos.		
	Tema 1. Aplicaciones y archivos digitales. Tipos de archivo y formatos. Características. Tecnología como medio de comunicación y gestión.		

		Tema 2. Espacios de color y tipos de impresión aplicado al diseño gráfico y editorial.		
		Tema 3. La tecnología como instrumento creativo. Introducción a software de edición y maquetación.		
		Tema 4. Preparación de un proyecto para software de edición y maquetación, y estructura de carpetas. Optimización de procesos productivos mediante la tecnología.		
		Tema 5. Interfaz de software de edición y maquetación aplicado al diseño gráfico y editorial.		
		Tema 6. Setup de documentos en software de edición y maquetación. Panel de páginas. Páginas maestras.		
		Tema 7. Trabajando con texto en software de edición y maquetación. Estilos.		
		Tema 8. El Panel de vínculos. Imagen digital en maquetación.		
		Tema 9. Trabajando con imágenes en software de edición y maquetación – Vínculos con software vectorial y software de edición de imagen digital.		
		Tema 10. Conceptos de trabajo con texto. Línea base, guías, reglas, rejilla, retículas, línea base.		
		Tema 11. Objetos, color y efectos en software de edición y maquetación.		
		Tema 12. El Panel de capas, marcos y otros elementos.		
		Tema 13. Exportado de archivos y preparaciones finales. Publicación física y publicación digital.		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Sesiones feedback		
	Clases prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	5 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	5 horas

	Bloque III.			
Semana 9-12	Clases teóricas	Exposición exhaustiva de las distintas herramientas al alcance del estudiante desde un punto de vista tanto técnico, como aplicado a proyectos.	7,5 horas	
		Tema 14. Software de edición de imagen digital y vectorial al servicio de software de edición y maquetación. La imagen digital, resolución y espacio de color.		

		Tema 15. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Resolución y tamaño.		
		Tema 16. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Procesado de color y preimpresión.		
		Tema 17. Edición de imagen en software de edición de imagen digital para software de edición y maquetación. Panel de acciones y procesador de imágenes.		
		Tema 18. Edición en software vectorial para software de edición y maquetación. Procesado de color, resolución, rasterizado y exportado.		
		Tema 19. Edición en software vectorial para software de edición y maquetación. Procesado de color 2 y limpieza de formas vectoriales.		
		Tema 20. Exportado de archivos y preparaciones finales. Publicación digital interactiva.		

	Bloque III.			
Semana 9-12	Clases teóricas	El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Sesiones de feedback.	7,5 horas	
	Clases prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	5 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	2,5 horas

	Bloque IV.			
Semana 13-14	Clases teóricas	Exposición exhaustiva de las distintas herramientas al alcance del estudiante desde un punto de vista tanto técnico, como aplicado a proyectos.	5 horas	
		Tema 21. Sesión magistral y visionado de proyectos de diseño gráfico de diferente tipología.		
		Tema 22. Sesión práctica taller. Tintas, acabados y posibilidades. Risografía.		
		Tema 23. Producción y presentación de proyectos.		
		El docente empleará documentos e imágenes que analizará usando las TICs que sean necesarias.		
	Clases prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	2,5 horas	

	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	2,5 horas
--	------------------------------	---	----------	-----------

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

Sesión 16	Comentarios de los resultados finales			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Wacom Cintiq 27QHD
Ordenador HP
Plotter
Paquete Adobe

11.1. Bibliografía general

Título	Adobe InDesign CC Classroom in a Book (2024 release)
Autor	Kelly Kordes Anton
Editorial	Pearson

Título	The Fundamentals of Creative Design: Second Edition
Autor	Gavin Ambrose, Paul Harris
Editorial	Ava Publishing SA

Título	Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop: A Layout Design Workshop
Autor	Timothy Samara
Editorial	Rockport Publishers Inc.

Título	Pensar con tipos
Autor	Ellen Lupton
Editorial	GG

Título	Sistemas de retículas
Autor	Josef Muller Brockman
Editorial	GG

Título	Graphic Design Rules: 365 Essential Design Dos and Don'ts
Autor	Sean Adams, Peter Dawson
Editorial	Frances Lincoln

Título	Recetario de diseño gráfico: Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas
Autor	Leonard Kore
Editorial	GG

Título	Adobe Illustrator Classroom in a Book (2024 release)
Autor	Brian Wood
Editorial	Pearson

Título	Adobe Photoshop Classroom in a Book (2024 release)
Autor	Conrad Chavez
Editorial	Pearson

11.3. Direcciones web de interés

<https://eyeondesign.aiga.org/>

<https://100-beste-plakate.de/archiv-plakate>

<https://www.itsnicethat.com/>

<https://www.behance.net/>

<https://www.designspiration.com/>

<https://www.printedmatter.org/catalog>

<https://fontsinuse.com/>

<https://www.trendlist.org/>