

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
**Layout y Técnicas
de Visualización**

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Producto

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Layout y Técnicas de Visualización

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa
Carácter	Teórico-práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Interiores
Materia	Ideación gráfica y realidad tridimensional
Periodo de impartición	7º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Vallhonrat Serrano, Jaime	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Vallhonrat Serrano, Jaime		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
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.

Competencias generales

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

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CEP10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de aplicar las técnicas de proyección y visualización de forma avanzada desde todos los puntos de vista: conceptual, comunicativo, descriptivo y explicativo.
- Poder aplicar las técnicas de comunicación visual con un nivel avanzado.
- Poder elegir de forma independiente el formato de presentación más adecuado en función del proyecto o de sus diferentes fases.
- Aplicar los conceptos trabajados a la comunicación de la fase analítica previa al proyecto, donde se resumen los conceptos identificados.
- Aplicar los conceptos trabajados en la fase de concepto, durante la creación del proyecto, basándose en la comunicación visual para expresar a través de bocetos, esquemas y diagramas los valores de un story board que pretende ser un mapa organizativo de la narrativa del proyecto.
- Ser capaz de alternar las técnicas de maquetación gráfica.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Disposición gráfica	<p>Tema 1. Maquetación gráfica para la impresión Fundamentos del diseño gráfico para los diseños de papel y el proceso de creación de un diseño gráfico de papel. Formatos Fuentes: características y criterios de selección Texto e imagen: elección de formato y combinación Color: diferencias y legibilidad Principales categorías de proyectos gráficos Proporción y equilibrio de composición Proceso de diseño de un libro. Nociones técnicas</p>
	<p>Tema 2. Maquetación gráfica para representación en formato digital Análisis y posicionamiento de componentes Uso del color Proporción Equilibrio de composición</p>
II. Software	<p>Tema 3. Software para la maquetación de libros InDesign: interfaz gráfica Gestión de textos Gestión de imágenes Impresión y edición</p>
	<p>Tema 4. Software para la gestión de vídeos Premiere: interfaz Formatos y compresión Sonido Efectos Importar y exportar Gestión de contenidos Organización de un storyboard</p>

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	13.5 horas
Actividades prácticas	11.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	15 horas

Horas de trabajo del estudiante	13 horas
Preparación prácticas	14 horas
Realización de pruebas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Clases magistrales donde el docente expondrá los conceptos teóricos y su análisis, apoyándose en soportes documentales, lecturas, audiovisuales y otras TICs necesarias. Durante dicha exposición el alumno podrá formular preguntas para resolver las dudas que puedan plantearse.</p> <p>Se propiciará la generación de un espacio de debate sobre la temática tratada en cada una de las sesiones.</p>
Actividades prácticas	<p>Durante el Bloque I, en cada sesión se propiciarán actividades que inviten a la reflexión personal de lo realizado y a la elaboración de conclusiones respecto a lo aprendido, favoreciendo un aprendizaje funcional, que posibilite aplicaciones prácticas de los conocimientos adquiridos.</p> <p>Para el desarrollo del bloque II, el aprendizaje del software está directamente ligado a la utilización de las herramientas informáticas que permiten generar los recursos para la visualización gráfica y comunicación de un proyecto de diseño. De este modo, las sesiones prácticas se dedican al aprendizaje aplicado del software mencionado en el temario.</p> <p>Durante esta actividad, el alumno debe desarrollar ejercicios prácticos orientados a un aprendizaje concreto y semanal basado en problemas: enfoque educativo en el que los alumnos, de forma individual, aprenden a buscar la información necesaria para comprender dichos problemas y obtener soluciones.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Taller de design: periodo con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante o grupo de trabajo podrán resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p> <p>Se planteará una prueba final sobre el contenido teórico de la asignatura.</p>
Actividades prácticas	<p>Se planteará el desarrollo de ejercicios prácticos de resolución de problemas, de desarrollo individual, en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio del taller de design.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de aplicar las técnicas de proyección y visualización de forma avanzada desde todos los puntos de vista: conceptual, comunicativo, descriptivo y explicativo.
- Poder aplicar las técnicas de comunicación visual con un nivel avanzado.
- Poder elegir de forma independiente el formato de presentación más adecuado en función del proyecto o de sus diferentes fases.
- Aplicar los conceptos trabajados a la comunicación de la fase analítica previa al proyecto, donde se resumen los conceptos identificados.
- Aplicar los conceptos trabajados en la fase de concepto, durante la creación del proyecto, basándose en la comunicación visual para expresar a través de bocetos, esquemas y diagramas los valores de un story board que pretende ser un mapa organizativo de la narrativa del proyecto.
- Ser capaz de alternar las técnicas de maquetación gráfica.

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 continua, personalizada e integradora:

- Continua 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.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones. Prueba final sobre el contenido teórico de la asignatura.
Actividades prácticas	Realización y entrega en fecha establecida de los ejercicios prácticos de resolución de problemas propuestos relacionados con los contenidos del curso: <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design.

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, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

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

Instrumentos	Ponderación
Prueba final	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	70%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
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	
Sesión 1	TEMA 1: Maquetación gráfica para la impresión				
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos (Fundamentos y Formatos). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2.5 horas		
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas		

Sesión 2	TEMA 1: Maquetación gráfica para la impresión				
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Fuentes, Texto e Imagen). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora	
	Actividades prácticas	Lanzamiento ejercicios prácticos.	1 hora	2 horas	
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas		
	Evaluación	Revisión planteamiento ejercicios prácticos.	0.5 horas		

Sesión 3	TEMA 1: Maquetación gráfica para la impresión				
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Color). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 horas	1 hora	
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos.	1.5 horas	3 horas	
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	2 horas	
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos.	0.5 horas		

TEMA 1: Maquetación gráfica para la impresión				
Sesión 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Categorías de proyectos gráficos, Proporción y equilibrio de composición). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos.	1.5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	2 horas
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos.	0.5 horas	

TEMA 1: Maquetación gráfica para la impresión				
Sesión 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Nociones técnicas proceso de diseño de un libro). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos.	0.5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Entrega y presentación ejercicios prácticos.	1 hora	

TEMA 2: Maquetación gráfica para la representación en formato digital				
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Análisis y posicionamiento de componentes). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	0.5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Lanzamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	0.5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión planteamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	

TEMA 2: Maquetación gráfica para la representación en formato digital				
Sesión 7	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Uso del color, Proporción). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	0,5 horas	

TEMA 2: Maquetación gráfica para la representación en formato digital				
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Equilibrio de composición). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos.	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Entrega y presentación ejercicios prácticos.	1 hora	

TEMA 3: Software para la maquetación de libros				
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Interfaz gráfica, Gestión de textos). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	0,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Lanzamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión planteamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	

TEMA 3: Software para la maquetación de libros				
Sesión 10	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Gestión de imágenes). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	0.5 horas	

TEMA 3: Software para la maquetación de libros				
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Impresión y edición). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Entrega y presentación ejercicios prácticos.	1 hora	

TEMA 4: Software para la gestión de vídeos				
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Interfaz, Formatos y comprensión, Sonido). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Lanzamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión planteamiento ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	

TEMA 4: Software para la gestión de vídeos				
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Efectos, Storyboard). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	0.5 horas	

TEMA 4: Software para la gestión de vídeos				
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Gestión de contenidos, Importar y exportar). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Aula presencial virtual.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller.	2 horas	
	Evaluación	Revisión ejercicios prácticos. Aula presencial virtual.	1 hora	

Prueba final contenidos teóricos asignatura y entrega final ejercicios prácticos				
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller.	4 horas	
	Evaluación	Presentación final de ejercicios prácticos.	1.5 horas	6 horas
		Prueba final.	1 hora	

Entrega de Notas. Evaluación y revisión de entregas				
Sesión 16	Evaluación	Revisión y evaluación de los trabajos de los alumnos, entrega de notas. Aula presencial virtual.	2.5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada bloque temático:

- Archivos PDF
- Vídeos explicativos
- Vídeo-capturas de pantalla tomadas del ordenador del profesor durante ciertas sesiones

Además, se contará con el software específico en los equipos informáticos del aula

- Adobe InDesign
- Adobe Premiere
- otros

11.1. Bibliografía general

Título	Change by Design
Autor	Tim Brown
Editorial	IDEO

Título	Back of the Napkin
Autor	Dan Roam

Título	Tecnica per produrre idée
Autor	J. W. Young
Editorial	Lupetti & Co

11.2. Otros materiales y recursos didácticos

InDesign	Edición de texto
Premiere	Edición de vídeo