

**Centro Superior
de Diseño**

**Goi Mailako
Diseinu Zentroa**

KUNSTHAL

**CATÁLOGO DE CURSOS
DISEÑO GRÁFICO**

Título: **Ciencia Aplicada al Diseño**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Susana Zaldivar

Descripción

Las matemáticas en la Naturaleza, las matemáticas en el Arte, Proporciones (aurea, Fibonacci), teselaciones de Voronoi. Cánones, antropometría, crecimiento y forma. Sentido del orden aplicaciones de las formas orgánicas para la creación de elementos ornamentales

Resultados de aprendizaje

- Emplear el método científico para entender mejor la realidad
- Establecer relaciones entre las distintas ramas de la ciencia y el diseño
- Desarrollar la capacidad de observación, experimentación y razonamiento

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: Introducción a la tipografía

Curso: 1º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Raúl Grande

Descripción

Orígenes y evolución de la escritura. Caligrafía. Proporciones de los signos. Espaciado de los signos. Clasificación de las familias tipográficas, anatomía y aplicaciones. Introducción al análisis morfológico y tipológico de los sistemas de signos. Introducción a las capacidades expresivas de la tipografía.

Resultados de aprendizaje

- Utilizar correctamente las técnicas instrumentales relacionadas con el trazado de signos
- Seleccionar correctamente los criterios tipográficos en función de las necesidades planteadas
- Valerse del dibujo analítico y la caligrafía como herramientas fundamentales del diseño de letras. Conocer y manejar los principios teórico-prácticos fundamentales de la tipografía.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Examen teórico -práctico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Comunicación metodología y productividad**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 2

Profesor: Borja Legarda

Descripción

Herramientas para trabajo colaborativo en la red. Recursos compartidos en redes intranet y extranet. Trabajo en la nube. Redacción de textos para la documentación asociada al diseño gráfico: manuales, textos para internet, etc. Técnicas para la preparación de presentaciones en público.

Resultados de aprendizaje

- Gestionar eficientemente calendarios, recursos y tareas
- Aprender a redactar textos para la práctica del diseño gráfico
- Comprender la evolución en los procesos de lectura de la sociedad
- Realizar comunicaciones públicas dinámicas y comunicativas
- Desarrollar la capacidad para adecuar la presentación a los medios disponibles

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 32 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 28 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 60 horas

Evaluación

Examen teórico y entrega de trabajos específicos .

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Fundamentos del Diseño**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 10

Profesor: Gaizka Zuazo

Descripción

Teoría de los fundamentos del diseño: punto, línea, plano, espacio, escala, color, ritmo, etc.
Metodología de proyectos. Técnicas de creatividad

Resultados de aprendizaje

- Desarrollar las facultades de creatividad, imaginación, observación, crítica y reflexión
- Valorar la experiencia creativa del proyecto y el proceso y el rigor en la ejecución del mismo
- Establecer puentes entre diferentes disciplinas y tecnología
- Aplicar principios antropométricos, ergonómicos y biónicos a la génesis del proyecto.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 160 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 140 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 300 horas

Evaluación

Examen teórico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Color básico**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Susana Zaldivar

Descripción

Origen del color. El color como signo. Dimensiones del color. Mezcla y praxis del color. Composición y color. Forma y color. Psicología del color.

Resultados de aprendizaje

- Conocer los sistemas de clasificación de los colores
- Conocer los efectos psicológicos del color, su uso como medio subjetivo de expresión plástica
- Experimentar la relación entre color y forma
- Obtener mano en la mezcla práctica del color dominando su mecánica y las especificidades de los distintos tipos de pinturas y materiales. Manejar adecuadamente las elaciones cromáticas por superposición y los efectos ópticos que generan

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos y examen teórico.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: Dibujo Artístico

Curso: 1º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Susana Zaldivar

Descripción

Concepto de dibujo. El dibujo a mano alzada. Encaje y dibujo analítico. Encuadre y composición. El claroscuro. Materiales. Visión conceptual del dibujo

Resultados de aprendizaje

- Dominar los diferentes procesos técnico-artesanales y los recursos tecnológicos
- Ser capaz de dibujar a mano alzada del natural
- Controlar el proceso temporal del dibujo
- Desarrollar la capacidad de concentración, observación y aprehensión de forma y proporciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Sistemas de Representación**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Ricardo Ruíz

Descripción

Resolución de problemas de Geometría plana. Construcción de escalas gráficas. Vistas. Perspectividades planas. Definición de Geometría descriptiva. Los sistemas de representación: acotado, diédrico, axonométrico y cónico

Resultados de aprendizaje

- Resolver los principales problemas de la geometría plana
- Desarrollar la capacidad de visión espacial
- Conocer el concepto de escala gráfica
- Conocer los diferentes sistemas de representación
- Dibujar puestas a escala
- Representar objetos y resolver problemas en el sistema diédrico
- Desarrollar las representaciones gráficas con orden, limpieza y precisión.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos y examen práctico

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Tecnología digital**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Eduardo Piédrola

Descripción

Sistema operativo. Formatos de archivo. Organización de los archivos para el trabajo en equipo. Trabajo en la nube. Photoshop. Premier.

Resultados de aprendizaje

- Conocer las propiedades de los sistemas operativos
- Utilizar correctamente programas de dibujo vectorial
- Utilizar correctamente las aplicaciones gráficas de carácter artístico vectoriales
- Gestionar el flujo de trabajo entre distintas aplicaciones
- Organizar los archivos digitales
- Determinar parámetros de configuración y exportación de documentos.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Forma y volumen**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Tomás Carrascal

Descripción

Diseñar con texturas y objetos tridimensionales. Maquetado y prototipos. Estructuras poliédricas. Sólidos de rotación.

Resultados de aprendizaje

- Conocer las relaciones entre el material, la técnica y la forma, las cualidades táctiles y ópticas y enriquecer el sentido del tacto
- Disfrutar y sentir las formas, los objetos y las estructuras espaciales, con el fin de llevar a cabo obras en tres dimensiones
- Usar adecuadamente determinados métodos de configuración técnico-artesanales, mediante la apropiada selección del material y el análisis de sus propiedades.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Historia y Teoría de las Artes la Arquitectura y el Diseño**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Marian Rubio

Descripción

El concepto de belleza en el Arte Occidental desde los orígenes hasta la Antigüedad. El concepto de belleza en la Edad Media, el Renacimiento y el Barroco. Orígenes del diseño en la Revolución industrial. Concepto de vanguardia artística y desarrollo en el SXX

Resultados de aprendizaje

- Desarrollar y promover conocimientos de aspectos históricos éticos, sociales y culturales del contexto del arte y del diseño
- Desarrollar la capacidad de análisis conceptual
- Reconocer los principales estilos y protagonistas de las artes. Saber plantear estrategias de investigación.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos y exámenes teóricos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios informáticos para el diseño gráfico I**

Curso: 1º

Créditos ECTS: 7

Profesor: Eduardo Piédrola

Descripción

Vectores y píxeles. Espacio de trabajo del software para el diseño gráfico. Color digital. Flujo entre programas de diseño gráfico. Formatos de trabajo. Ajustes principales en el tratamiento digital de la imagen. Organización del trabajo de edición

Resultados de aprendizaje

- Identificar los elementos hardware y software que componen un puesto de trabajo y diferenciar sus funciones
- Conocer los aspectos técnicos de la imagen digital y adecuarla a las distintas salidas
- Experimentar con diversas herramientas más allá de su utilización normalizada
- Utilizar adecuadamente los recursos de los sistemas operativos y su uso en red
- Conocer las características de los diversos formatos de archivo y utilizarlos adecuadamente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 112 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 98 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 210 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Color II**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 2

Profesor: Susana Zaldivar

Descripción

La percepción del color en sus vertientes estética e informativa. La ética cromática. Color y marketing. Análisis pormenorizado de la paleta cromática en el diseño gráfico. Color y diseño digitales. Procesos de reproducción cromática. Sistemas de color. Ajustes genéricos del color.

Resultados de aprendizaje

- Utilizar los colores como método de identificación y diferenciación de un producto, otorgando al color un papel clave en el proceso de diseño
- Conocer y dominar la paleta cromática del grafista
- Conocer los distintos métodos de reproducción cromática
- Pintar, crear y editar colores ajustando saturaciones, matices y valores en soporte digital
- Saber utilizar el lenguaje del color en sus vertientes y sus funciones comunicativas y expresivas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 32 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 28horas
- Esfuerzo total del estudiante: 60 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Impresión**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 2

Profesor: Raúl Grande

Descripción

Introducción histórica. Evolución tecnológica. Originales y preimpresión. Color y separación de colores. Maquetación. Formatos de archivo. Imposición. Procesos de impresión. Papel y clases de papel. Manipulados. Acabados

Resultados de aprendizaje

- Realizar proyectos teniendo en cuenta los distintos estándares de la industria gráfica
- Utilizar una gestión del color coherente y estable durante el proceso de producción
- Gestionar y optimizar los diversos elementos en todo el proceso de producción
- Realizar arte final para los distintos acabados y manipulados industriales
- Saber digitalizar originales
- Conocer los distintos manipulados y acabados y su posible repercusión medioambiental

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 32 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 28horas
- Esfuerzo total del estudiante: 60 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios informáticos para el diseño gráfico II**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Eduardo Piédrola

Descripción

Combinación de texto y objetos. Trabajo con archivos y plantillas. Tipografía. Estilos. Gestión de color. Separaciones de color. Impresión de documentos. Curso avanzado de herramientas de diseño editorial.

Resultados de aprendizaje

- Crear autónomamente documentos optimizados para impresión
- Aplicar los conocimientos teóricos de tipografía y formatos gráficos de acuerdo a criterios de efectividad del diseño
- Resolver el diseño y maquetación de la página impresa para revistas, periódicos, brochures, catálogos, etc
- Desarrollar proyectos de diseño editorial

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios informáticos para el diseño gráfico III**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Eduardo Piédrola

Descripción

Introducción a las herramientas, conceptos y estándares de diseño web. Iniciación a la edición de páginas web. Fundamentos de HTML. Fundamentos de CSS. Uso de editores específicos. Validación y optimización. Publicación de proyectos web

Resultados de aprendizaje

- Manejar y dominar las herramientas propias del diseño web
- Comprender los fundamentos del sistema HTML y del CSS
- Desarrollar de forma productiva y efectiva proyectos web con editores específicos
- Desarrollar proyectos web en equipo de forma colaborativa
- Crear autónomamente publicaciones web.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Proyectos de diseño gráfico I**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 7

Profesor: Raúl Grande

Descripción

Introducción al proyecto gráfico: definición, materialización y proceso. Realización de memorias. Realización de manuales de normas. La identidad corporativa, logotipos y marcas. La campaña publicitaria. Relación con las imprentas: especificaciones técnicas y estimación de presupuestos. Tendencias en el sector gráfico impreso. Presentación y acabado en el proyecto gráfico impreso.

Resultados de aprendizaje

- Realizar logotipos y marcas
- Realizar memorias para el proyecto de diseño gráfico
- Desarrollar proyectos de Identidad corporativa
- Realizar el manual de identidad corporativa
- Solicitar a las imprentas presupuestos para la impresión del proyecto gráfico
- Realizar las especificaciones técnicas para el envío del proyecto a la imprenta

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 112 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 98 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 210 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Proyectos de diseño gráfico II**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 7

Profesor: Ricardo Félix

Descripción

Diseño interactivo y representación gráfica en la web. Usabilidad y accesibilidad. Especificaciones técnicas de salida y estimación de presupuestos. Tendencias en el diseño gráfico digital. Presentación y acabado del proyecto. Técnicas y estrategias de presentación y defensa del proyecto .

Resultados de aprendizaje

- Obtener los conocimientos necesarios para la planificación y el desarrollo de un proyecto web
- Adquirir la metodología adecuada para la planificación y el desarrollo de un proyecto web
- Materializar las ideas gráficamente respondiendo a las necesidades y especificaciones
- Adquirir una metodología adecuada de investigación
- Dominar los sistemas de análisis
- Aplicar al proceso proyectual los conocimientos adquiridos en otras asignaturas
- Trabajar en equipo aportando soluciones
- Presentar el proyecto públicamente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 112 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 98 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 210 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso.

Título: **Fotografía y Audiovisuales**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Pablo Axpe

Descripción

Conceptos y definiciones de fotografía. Los formatos fotográficos digitales. Análisis de trabajos aplicados al diseño. Imagen en movimiento. Procesos de producción y postproducción. Edición básica.

Resultados de aprendizaje

- Conocer la fotografía en sus aspectos fundamentales
- Aprender a desarrollar la fotografía en trabajos de diseño
- Conocer los medios de producción audiovisual y utilizarlos con soltura tanto técnica como creativamente
- Aunar desarrollos provenientes del campo del diseño con otros provenientes del campo fotográfico

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Filosofía y Estética**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Marian Rubio

Descripción

Conciencia estética. La ontogénesis del Arte. Estética y teoría de los signos. La estructura formal del objeto estético. El poder expresivo de los iconos. El mensaje estético. Estética sociológica. Teoría de medios, estética de la información.

Resultados de aprendizaje

- Interpretar los signos
- Interpretar el mensaje estético
- Reconocer el poder expresivo de los objetos estéticos
- Analizar la estética de la información
- Reconocer en el discurso teórico y gráfico los conocimientos adquiridos.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Examen teórico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Tipografía y maquetación**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 8

Profesor: Raúl Grande

Descripción

Maquetación tipografía de edición. Elementos y proceso, limitaciones y posibilidades, proporción de los elementos, agrupaciones, espacio negativo y agrupaciones, líneas de perímetro y relaciones axiales, ley de los tercios, el círculo y la composición, composición horizontal / vertical, composición diagonal, jerarquía tipográfica. Maquetación tipográfica creativa: Metáfora visual

Resultados de aprendizaje

- Desarrollar la sensibilidad hacia la tipografía como representación visual de la palabra y herramienta para la transmisión de las ideas
- Reconocer y utilizar el signo tipográfico como entidad básica dentro de un sistema
- Diferenciar familias tipográficas, apreciar su riqueza de formas, comprender y utilizar los aspectos psicológicos que comunican

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 128horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 112 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 240 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Gestión del diseño**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Borja Legarda

Descripción

La empresa, sistemas empresariales. Economía de empresa, patrimonio, balance contable. Análisis de mercado. Estrategias y planes de acción. Propiedad intelectual.

Resultados de aprendizaje

- Organizar, dirigir o coordinar equipos de trabajo vinculados a proyectos
- Saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- Debatir y comunicar ideas y conclusiones a los clientes
- Saber evaluar y reaccionar ante los estímulos generados por éstos
- Conocer el contexto económico social y cultural en que tiene lugar el diseño
- Utilizar las nuevas tecnologías en la investigación de las tendencias.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos y examen teórico-práctico.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Historia del Diseño Gráfico**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Marian Rubio

Descripción

Evolución del diseño gráfico en la Antigüedad y la Edad Media: origen de la escritura, orígenes del diseño gráfico, relación entre escritura y la imagen. Invención de la imprenta. Revolución industrial. Corrientes estéticas del diseño gráfico en los siglos XIX y XX. Pioneros del diseño moderno: el cartel a finales del XIX y principios de XX; las vanguardias. El diseño a partir de la Segunda Guerra Mundial

Resultados de aprendizaje

- Conocer los antecedentes y los orígenes del diseño gráfico
- Reconocer e identificar las corrientes estéticas de los siglos XIX y XX
- Comprender la aportación de los cartelistas de finales del S XIX y principios del SXX
- Conocer el valor de la aportación de las vanguardias
- Analizar y comprender las corrientes del diseño tras la II Guerra Mundial.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Examen teórico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Cultura del Diseño**

Curso: 2º

Créditos ECTS: 6

Profesor: Tomás Carrascal

Descripción

Procesos de diseño e innovación. Acercamiento semiótico al diseño. Valor estético y utilidad. Temporalidad y tendencias. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. El diseño y la retórica de la democratización.

Resultados de aprendizaje

- Explorar la dinámica entre el diseño y la repercusión social
- Reconocer el papel del diseño en las tendencias sociales actuales
- Fomentar la capacidad crítica con respecto a la creación de necesidades por medio del diseño
- Dominar la metodología para poder investigar
- Gestionar adecuadamente los patrones reconocibles: diseño centrado en el usuario, interacción humana y desarrollo de producto

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 96 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 84 horas

Esfuerzo total del estudiante: 180 horas

Evaluación

Examen teórico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios Informáticos IV**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 5

Profesor: José Miguel Villalta

Descripción

Múltiples formas del medio audiovisual. Teoría de Gestalt, leyes y principios, concepto de forma, interpretación de la realidad. Principios básicos de la animación. Adobe Premiere, Photoshop y otros softwares aplicados a motion graphics 2D. Creación 3D en un entorno bidimensional. Sonido en Motion Graphics, en Adobe Premiere y en la web. Aplicación de conocimientos a los distintos ámbitos del audiovisual. Motion Graphics en el entorno de profesionales del medio audiovisual. Animación de texto.

Resultados de aprendizaje

- Conocer las leyes básicas que rigen la creación y el movimiento o animación de objetos-gráficos (Motion Graphics) y nociones básicas sobre el mundo del audiovisual. Saber emplear softwares para la creación de Motion Graphics, principalmente
- After Effects. Saber escoger el software adecuado para cada trabajo, marcándose unos tiempos en la realización de tareas y visualizando el resultado final desde el inicio.
- Comprender el uso del sonido, como elemento narrativo o emocional.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Examen práctico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios Informáticos V**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 5

Profesor: José Miguel Villalta

Descripción

Cinema 4D. Conceptos básicos sobre un programa de posproducción. Modelado, texturizado, cámaras y entornos 3D, iluminación, flujos, dinámicas del software y renderizados.

After Effects. Conceptos básicos. Composiciones, uso de efectos, entorno 3D cámara e iluminación, creación de gráficos y animaciones textos, integración con Adobe Premiere, tracking, sistema de partículas, efectos especiales, render y exports.

Resultados de aprendizaje

- Conocer las leyes básicas que rigen la creación y el movimiento o animación de objetos-gráficos (Motion Graphics) y nociones básicas sobre el mundo del audiovisual
- Saber emplear Cinema 4D
- Aplicar sus propias personalidades y puntos fuertes al mundo de los Motion Graphics, y utilizarlos en el uso de redes sociales
- Valorar el uso del sonido, como elemento narrativo o emocional para dar vida y enriquecer los Motion Graphics
- Encontrar los sonidos correctos a través de la web o grabándolos.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Fotografía**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Pablo Axpe

Descripción

Fotografía analógica y digital. Aspectos técnicos y expresivos de la fotografía relacionados con la formación del mensaje gráfico. Desarrollo de la iluminación en plató. La composición fotográfica. Fotografía digital. Formatos de archivo digital. Retoque digital.

Resultados de aprendizaje

- Profundizar en los conceptos fotográficos básicos
- Desarrollar la fotografía comercial en campos del bodegón publicitario, fotografía de producto, arquitectura e interiorismo
- Aprender a desarrollar la fotografía en pequeños trabajos de diseño
- Adquirir conocimientos sobre la fotografía en el contexto de la imagen publicitaria
- Conocer los procesos en una producción fotográfica
- Profundizar en los conocimientos de Photoshop y Bridge
- Conocer los procesos fotográficos de acabado digital en correspondencia con la imagen final
- Comprender la luz artificial y controlarla.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: Medios informáticos para el diseño gráfico VI

Curso: 3º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Ricardo Félix

Descripción

Elementos multimedia: objetos de vídeo sonido y animación. Interactividad. Fundamentos de programación ActionScript. Publicación multimedia para web. Publicación multimedia para dispositivos móviles. Creación de contenido accesible. Optimización.

Resultados de aprendizaje

- Usar el ordenador, dispositivos móviles e internet como técnica de aplicación en el proceso productivo
- Elaborar proyectos multimedia a partir de objetos de imagen, texto, vídeo y animación con programas específicos
- Crear productos flexibles y adaptables a diferentes medios y dispositivos.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Medios informáticos para el diseño gráfico VII**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 5

Profesor: Ricardo Félix

Descripción

Historia del montaje. Lenguaje y Conceptos. Modos de montaje Guion audiovisual y guion técnico. Story-Board. El corte: valor del plano, el Racord, consideraciones del corte, el tiempo fílmico, el corte sonoro.

Resultados de aprendizaje

- Conocer y comprender lo que es la tercera escritura
- Tener un concepto básico de la historia del montaje, así como de su evolución y de la terminología del gremio
- Entrenar el ojo para poder tener un criterio sobre la narrativa y el montaje de un producto audiovisual
- Tener los conocimientos teóricos, para poder aplicar la base en cualquier programa de postproducción con el que el alumno elija para trabajar
- Saber leer un guion audiovisual y las hojas de script
- Ser capaz de organizar un espacio de trabajo y montar un cortometraje de forma consciente y no solo mecanizada.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 80 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 70 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 150 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Proyectos III**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 7

Profesor: Borja Garmendia

Descripción

Gestión y desarrollo del proyecto: presupuestos, análisis de viabilidad, evaluación y verificación. Proyectos interdisciplinares. Packaging e identidad: realización y fabricación, materiales y sostenibilidad, legislación de las categorías. Dirección de arte: campañas publicitarias, realización de manuales de normas.

Resultados de aprendizaje

- Concebir y planificar proyectos
- Desarrollar piezas de packaging para diversos tipos de productos
- Aplicar la identidad a la concepción packaging del proyecto
- Comprender la labor de dirección de arte
- Desarrollar campañas publicitarias
- Comprender la importancia de manejar el concepto de sostenibilidad.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 112 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 98 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 210 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Proyectos IV**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 7

Profesor: Raúl Grande

Descripción

Diseño ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Programas señaléticos. Espacios interiores y exteriores. Gestión y desarrollo del proyecto: presupuestos, análisis de viabilidad, evaluación y verificación. Proyectos interdisciplinarios. Realización de manuales de normas.

Resultados de aprendizaje

- Comprender la importancia de la gráfica aplicada al espacio arquitectónico
- Explorar la relación tipografía-arquitectura
- Ser capaz de desarrollar un programa señalético
- Abordar la gestión y el desarrollo de un proyecto de señalética
- Realizar manuales de normas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 112 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 98 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 210 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Competencias emocionales para el diseñador gráfico**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 3

Profesor: Tomás Carrascal

Descripción

Mapa de las competencias emocionales. Inteligencia emocional aplicada. Autoconocimiento. Control emocional y automotivación. Habilidades sociales. Principios de facilitación. Dinámica de grupos. Oratoria. Desarrollo de la capacidad de comunicación. Toma de decisiones.

Resultados de aprendizaje

- Gestionar con éxito situaciones de conflicto o estrés
- Automotivarse
- Mejorar las relaciones laborales y sociales
- Interactuar de manera conciliadora y resolutive
- Fomentar el equilibrio emocional
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el entorno de aprendizaje.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 48 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 42 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 90 horas

Evaluación

Examen práctico y entrega de trabajos específicos.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso

Título: **Gestión del diseño gráfico**

Curso: 3º

Créditos ECTS: 4

Profesor: Borja Legarda

Descripción

Teoría, metodología y gestión del proyecto. La adaptación al cambio. Diagramas para la gestión visual del proyecto, ciclo de vida de productos y servicios. Herramientas para la toma de decisiones. Estrategias para competir en el mercado. Políticas de precios. Herramientas del marketing para el diseño gráfico. Emprendizaje. Trámites para la constitución de una empresa en el ámbito del diseño gráfico

Resultados de aprendizaje

- Conocer los trámites formales que debe realizar una empresa de diseño gráfico para su creación y posterior funcionamiento
- Aplicar esta base teórica a la actividad profesional
- Analizar las variables que componen el marketing-mix de la empresa de diseño gráfico
- Analizar los elementos que permiten la supervivencia en el mercado de las empresas de diseño gráfico
- Conocer las implicaciones de la ética en el mundo empresarial.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Clases magistrales, debates, ejercicios prácticos en aula: 64 horas
- Aprendizaje centrado en el estudiante: 56 horas
- Esfuerzo total del estudiante: 120 horas

Evaluación

Entrega de trabajos específicos y examen teórico-práctico.

Se evaluará la capacidad demostrada del estudiante para entender los principales contenidos de la asignatura, adaptarlos a casos específicos y resolver problemas.

El calendario y formato de las pruebas de evaluación se comunicará a los alumnos cada comienzo de curso