

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Asignatura	Representación con tecnología digital 1
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación
Departamento responsable de la docencia	Medios Informáticos
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español/Inglés
Carácter	Básico
Curso	1º
Semestre	1º
Créditos ECTS	6
Horas presenciales	60
Horas de trabajo autónomo	90

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Las técnicas digitales de representación son la base de una formación técnica necesaria para poder desarrollar proyectos de otras asignaturas de la especialidad y para la representación de ideas. Son motivadoras del proceso creativo, facilitan la obtención de resultados y les brindan un formato profesional, realista y adaptado a las necesidades futuras de las competencias profesionales de los alumnos en el mercado laboral.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT3 CT4 CT11 CT16
Competencias generales del título	CG18 CG19
Competencias específicas de la especialidad	CE11 CE12 CE15
Competencias de la asignatura	CA1 CA2
Resultados de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir las destrezas necesarias para desarrollar de forma autónoma la edición de imágenes digitales. • Utilizar con habilidad el software de imagen tanto vectorial como de mapa de bits. • Solucionar debidamente los problemas técnicos y estéticos que puedan surgir durante la elaboración de un proyecto de estampación digital o de dibujo de patrones. • Desarrollar la sensibilidad estética y las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico, demuestra creatividad en la resolución de los problemas formales y funcionales. • Utilizar correctamente e investigar los lenguajes artísticos y el desarrollo de valores simbólicos. 	

- Ajustar la realización del proyecto a los plazos establecidos.
- Mantener comunicaciones efectivas en el desarrollo del trabajo.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Adobe Illustrator como herramienta de diseño e ilustración
- **Unidad didáctica 2** | Gráficos vectoriales. Herramientas de dibujo
- **Unidad didáctica 3** | Herramientas de color, trazos y rellenos
- **Unidad didáctica 4** | El texto y los estilos de párrafo y de carácter
- **Unidad didáctica 5** | Motivos y texturas
- **Unidad didáctica 6** | Herramientas avanzadas, pinceles, creación de pictogramas e infografías
- **Unidad didáctica 7** | Integración de todas las herramientas
- **Unidad didáctica 8** | Adobe InDesign maquetas / Páginas Maestras
- **Unidad didáctica 9** | Formateo básico de texto / Estilos de caracteres y párrafos
- **Unidad didáctica 10** | Imágenes / Estilos Gráficos

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Realización de varias mimesis de logotipos	2
Actividad 2 Ejercicio de investigación	11
Actividad 3 Creación de varias imágenes	2
Actividad 4 Ejercicios vectoriales pictogramas e infografías	3
Actividad 5 Creación de texturas y motivos	2
Actividad 6 Ejercicio de maquetación	3
Actividad 7 Mimesis de maquetación	3

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	2		2
Clase expositiva/teórica	26		26

Realización de actividades	26	90	116
Corrección de actividades	4		4
Tutorías		2	2
Total	58	92	150

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- La metodología que utilizaremos para impartir la asignatura de Representación con Tecnología Digital I pretende adecuarse al objetivo de la adquisición por parte del alumno de los conocimientos necesarios para gestar y llevar a cabo un proyecto gráfico de estampación digital y dibujos vectoriales de patrones.
- Los contenidos de la asignatura se desarrollarán mediante exposiciones orales con visualización proyectada de las técnicas y ejemplos.
- Se propiciará la participación del alumno y el debate sobre los contenidos que se impartan.

Clases teórico-prácticas

- El alumno pondrá en práctica de forma inmediata los conocimientos que gradualmente se vayan adquiriendo. En este sentido, se intentará que sea el alumno quien, siguiendo una pauta dada, intente resolver por sí mismo los problemas planteados en el aula.
- El alumno hará uso de técnicas digitales en la elaboración de los ejercicios propuestos. Así mismo y siguiendo una metodología que impulsa el “aprender a aprender” se propondrán a los alumnos problemas que han de intentar resolver por sí mismos partiendo de las pautas proporcionadas previamente.
- Dentro de esta metodología activa, se llevarán a cabo puestas en común de las fases de los trabajos que, al ser comentados y visionados por toda la clase, enriquecerán los conocimientos del grupo e invitarán al intercambio de ideas.

Tutorías

- Las sesiones de tutoría/seguimiento servirán de estímulo para que el alumno pueda reforzar sus conocimientos y solucionar dudas, de forma personalizada, en torno a la materia o ejercicios. Se facilitará al alumno documentación y material específico para que pueda mejorar sus trabajos.
- La asistencia a estas es obligatoria durante el desarrollo del trabajo tutelado, y evaluable.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividad investigación	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad de análisis y profundización. - Capacidad de síntesis. - Presentación de propuestas innovadoras. 	20%	20%

	- Capacidad de comunicación. - Entrega en plazo y forma.		
Proyecto de calificación	- Conocimiento de las herramientas. - Avance en el aprendizaje. - Utiliza las herramientas adecuadas. - Originalidad del resultado. - Entrega en plazo y forma.	80%	80%
Prácticas	- Similitud con el original en caso de que exista. - Ejecución adecuada a los requisitos que se solicitan en el enunciado del ejercicio.	APTO/NO APTO	APTO/NO APTO
Prueba pérdida evaluación continua	- Aquellos estudiantes que tengan más de un 15% de faltas de asistencia deberán, además de entregar y superar los ejercicios anteriores, realizar y aprobar, con nota igual o superior a cinco, un examen que recoja los conocimientos impartidos en el cuatrimestre. Esta nota no pondera para la nota final de la asignatura.		APTO/NO APTO

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades de investigación	- Capacidad de análisis y profundización. - Capacidad de síntesis. - Presentación de propuestas innovadoras. - Capacidad de comunicación. - Entrega en plazo y forma.	20%
Proyecto de calificación	- Conocimiento de las herramientas. - Avance en el aprendizaje. - Utiliza las herramientas adecuadas. - Originalidad del resultado. - Entrega en plazo y forma.	80%
Prácticas	- Similitud con el original en caso de que exista. - Ejecución adecuada a los requisitos que se solicitan en el enunciado del ejercicio.	APTO/NO APTO

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Ordenador, proyector, servidor e Internet.

Bibliografía

Hume, R. (2016). *Fashion and Textile Design with Photoshop and Illustrator*. Bloomsbury Publishing PLC.

Otros recursos

- Ayudas en línea de los softwares utilizados.
- Recursos online oficiales y extraoficiales de los principales autores de los softwares utilizados.
- Manuales electrónicos de los productos de software utilizados.