

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	MATERIALES Y TECNOLOGÍA II
Curso	3
Itinerario	Gráfico
Nombre del docente	Sílvia Escursell / Lucía Segurajáuregui
Núm. de créditos ECTS	6 ECT

Descripción asignatura

Asignatura teórica y práctica destinada a adquirir los conocimientos descriptivos y técnicos en artes gráficas (primer cuatrimestre) y en diseño de páginas web (segundo cuatrimestre).

El bloque de artes gráficas se dedicará a:

conocer de primera mano los procesos por los cuales la imagen pasa de una forma impresa a un soporte (papel, vinilo, plástico, etc.) por medio de los diferentes tipos de impresión (offset, serigrafía, flexografía, grabado al vacío). Conocer diferentes tipologías de materiales utilizados en las artes gráficas así como tintas. Entender como realizar un briefing (BI) y cómo realizar los artes finales (AAFF) para llevar a imprenta. Además de conocer la tecnología y los materiales utilizados en esta industria, también se practicará cómo realizar una encuadernación manualmente.

El bloque de diseño de páginas web se dedicará a:

revisar y aprender los procesos de trabajo actuales para diseñar y desarrollar páginas web y prototipar aplicaciones móviles con Wordpress y Sketch siguiendo la metodología y técnicas de UI/UX.

Objetivos aprendizaje

Bloque 1: Artes gráficas

1. Entender los diferentes materiales y tintas para aplicar a los proyectos impresos.
2. Desarrollar documentos bien preparados para llevar a imprenta.
3. Saber encuadernar y entender cómo manipular los materiales durante el proceso.

Bloque 2: diseño de páginas web

1. Aprender los procesos de trabajo actuales para diseñar y desarrollar páginas web y prototipar aplicaciones móviles con Wordpress y Sketch siguiendo la metodología y técnicas de UI/UX.

Temario básico

Bloque 1: Artes gráficas

- Análisis de casos de estudio dentro de las artes gráficas.
- Materiales y tintas para aplicar a los proyectos impresos.
- Preparación de documentos para llevar a imprenta.
- Encuadernación y manipulación de materiales gráficos.

Bloque 2: diseño de páginas web

- UI y UX
 - Introducción UI y UX
 - Historia UX y UI
 - Guía de estilo y Wireframes
- Wordpress
 - Introducción a Wordpress
 - Tipos de contenido
 - Plugins de Wordpress
 - Temas de Wordpress
 - Custom CSS / Tema hijo
 - Optimización de imágenes
- Sketch
 - Introducción a Sketch
 - Assets y Components
 - Componentes y Estados
 - Prototipado
 - Plugins de Sketch
 - Formatos de exportación

Metodología docente

Se realizarán ejercicios prácticos guiados en clase, introduciendo progresivamente los conceptos teóricos y otorgando al alumno un creciente control sobre la toma de decisiones y estrategias para la consecución de los resultados deseados.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Bloque 1: Artes gráficas

Evaluación continua: 2 trabajos individuales:

- Proyecto 1: Dossier con el análisis de los casos de estudio.
- Proyecto 2: dossier con todos los proyectos prácticos realizados en clase.

Bloque 2: diseño de páginas web

Evaluación continua: 2 trabajos individuales

- Proyecto 1: Maquetación y Diseño Web con CMS
 - Proyecto 2: Diseño y Prototipado de una Aplicación Móvil
-

¿Cuándo?

Bloque 1: Artes gráficas

- Proyecto 1: diciembre
- Proyecto 2: enero

Bloque 2: diseño de páginas web

- Entrega parcial del primer proyecto: Guía de estilo & Wireframes Web: marzo
 - Entrega del primer proyecto: Maquetación y Diseño Web con CMS: abril
 - Entrega parcial del segundo proyecto. Trabajo de investigación: Mayo
 - Entrega del segundo proyecto: Diseño y Prototipado de una Aplicación Móvil: Mayo
-

Ponderación de las actividades de evaluación

Bloque 1: Artes gráficas

40% el primer proyecto + 40% el segundo proyecto + 20% por la actividad práctica en clase así como la actitud en clase

Bloque 2: diseño de páginas web

- Entrega parcial del primer proyecto: Guía de estilo & Wireframes Web (15%)
 - Entrega del primer proyecto: Maquetación y Diseño Web con CMS (30%)
 - Entrega parcial del segundo proyecto: Trabajo de investigación (15%)
 - Entrega del segundo proyecto: Diseño y Prototipado de una Aplicación Móvil (30%)
-

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado,

previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Bloque 1: Artes gráficas:

Martín, E.; Tapiz, L. (1981). Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas. Barcelona. Ediciones Don Bosco.

Mason, Daniel (2007). Materials, process, print. Creative solutions for Graphic Design. London. Laurence King Publishing.

Pozo Puértolas, Rafael (2016). Producción Gráfica. Barcelona. Ediciones CPG, 3a edición ampliada.

Bloque 2: diseño de páginas web

Henry Dreyfuss - Designing for People (1955)

Donald Norman - La psicología de los Objetos Cotidianos (1988)

Krug. (2006). Don't Make Me Think. Pearson India.

Dawson, A. (2013). Future-proof web design. Hoboken, N.J.: Wiley.