

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Informática II
Curso	2
Itinerario	Común
Nombre del docente	Inge Nouws / Salut Forrellat
Núm. de créditos ECTS	6

### Descripción asignatura

El primer cuatrimestre de la asignatura se plantea como un entrenamiento creativo/ilustración de moda. El entrenamiento creativo es un viaje de 13 semanas donde exploramos, textura, color, composición, proporción y expresión en el dibujo creativo.

El segundo cuatrimestre la asignatura se plantea como un perfeccionamiento de la informática desde la perspectiva de la herramienta al servicio del diseñador. Se impartirán conceptos generales de informática aplicada y los conocimientos básicos de software enfocados al dibujo vectorial, edición y tratamiento digital de la imagen.

### Objetivos aprendizaje

#### 1r cuatrimestre

El objetivo es aprender y desaprender descubriendo. A través de las propuestas de trabajo encontrar nuevos estilos y técnicas para este lenguaje auténtico en el propio dibujo. Perder el miedo de expresarse y sobre todo disfrutar el proceso. Al final del viaje el/la alumno/a tendrá más confianza, herramientas y técnicas para representar sus diseños sobre papel.

#### 2do cuatrimestre

1. - Asimilación de conceptos básicos para el diseño de moda
2. - Dominio de las herramientas informáticas
3. - Concebir respuestas creativas a propuestas concretas a través de la forma y el color.
4. - Buscar soluciones inéditas y personales ante los retos propuestos.
5. - Aumentar su capacidad creativa a través de la aplicación de las herramientas digitales.
6. - Optar por nuevos caminos y soluciones tras haber analizado los más obvios.
7. - Haber desarrollado aquellas habilidades críticas necesarias para emprender proyectos posteriores con un alto grado de autonomía.

### Temario básico

## 1r cuatrimestre

Sesió 1-4

Manchas/tinta china/texturas y técnicas

Sesió 5-8

Color y volumen/proporción (a partir de referentes como James Castle/outsider art)

Sesió 9-12

Técnica de Collage

Sesió 13

Presentación exposición

## 2do cuatrimestre

- Espacio de trabajo
  - Herramientas, Paletas y Preferencias
  - Creación de documentos
- Uso y gestión de la Tipografía
  - Texto e imagen: Composición y organización
- Color e imagen
  - Importación, gestión y vinculación de imágenes
  - Formatos gráficos
  - Gestión y aplicación del color
- Técnicas de representación por ordenador
  - Ilustración asistida
  - Representación de texturas textiles
  - Planos técnicos por ordenador

**Bloque 1:** Adobe Illustrator. Optimización de las herramientas del software y aplicaciones específicas en la ilustración de moda técnica y figurativa.

**Bloque 2:** Adobe Indesign, Aproximación al software y aplicaciones específicas en la maquetación de moda técnica y editorial.

**Bloque 3:** Adobe Photoshop, Introducción al programa a través del interfaz, sus herramientas y paneles. Diferentes aplicaciones específicas en imágenes: selección, composición, collage, máscaras...

Herramientas gráficas para maquetación y edición de proyectos (software: Indesign).

Representación técnica: planos y fichas (software: Illustrator).

Desarrollo de estampados posicionales y rapportados (software: Illustrator y Photoshop).

Desarrollo de color y armonías (softwares: Illustrator y Photoshop).

Paneles de inspiración: moodboard (software: Photoshop).

Ilustración y representación de texturas textiles (software: Illustrator y Photoshop).

### **1er cuatrimestre**

Para poder, través las propuestas de trabajo, encontrar nuevos estilos y técnicas para representar sus diseños sobre papel el docente ofrecerá distintas técnicas artísticas, “copiando” referencias en el mundo de la historia de arte y sobre todo abriendo un espacio de experimentación sin (pre)juicio.

A través de:

Ejercicios para observar y aprender a mirar.

Hacer obras colectivas, con el objetivo de soltar y dejar intervenir por los compañeros.

Jugar con proporción en relación con el espacio/volumen.

### **2do cuatrimestre**

La asignatura se plantea como un taller de informática donde los alumnos desde el primer día comenzarán a trabajar con el programa. A partir de explicaciones teóricas y el planteamiento de un ejercicio que responda a ese contenido, cada alumno desarrollará un ejercicio personal para adquirir nuevas habilidades y explorar la herramienta o programa. El profesor ejercerá de guía tutorizando el trabajo autónomo de cada uno.

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

### **1er cuatrimestre**

Se evalúa la actitud proactiva en clase. La experimentación y exploración individual a partir de las propuestas ofrecidas en clase.

Evaluaciones grupales en clase e individual en classlife.

Libro de artista más 3(figura humana) objetos de volumen representación individual y grupal(exposición)

Las 6 tareas que necesitan aprobar para la nota final.

### **2do cuatrimestre**

Se evalúa el cumplimiento del briefing planteado, dominio de las herramientas informáticas, creatividad a la hora de aplicarlas y grado de dificultad asumido en cada ejercicio.

¿Cuándo?

### **1er cuatrimestre**

Primera entrega de tarea 1 y 2: 8 de noviembre 2021

Segunda entrega tarea 3 y 4: 20 de diciembre 2021

Tercera entrega tarea 5 y 6: 17 de enero 2022

### **2do cuatrimestre**

A la finalización de cada ejercicio, los cuales están repartidos equilibradamente durante el cuatrimestre.

Ponderación de las actividades de evaluación

## 1er cuatrimestre

### Primer tramo

Tarea 1 Mood board 15%

Tarea 2 Ink Cube 15%

### Segundo tramo

Tarea 3 Mood board 15%

Tarea 4 Objeto de volumen 15%

### Tercer tramo

Tarea 5 mood board 15%

Tarea 6 presentación de 3 carteles de collage 25%

## 2do cuatrimestre

Cada ejercicio se puntúa individualmente y debe ser presentado en el plazo de entrega requerido. En el caso de presentarlo fuera de plazo, se aplicará una penalización de un punto por semana de retraso sobre la nota inicial. La nota final de la asignatura será la media aritmética de todos los ejercicios.

## 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

Los alumnos tienen acceso a unos tableros en Pinterest creados para esta asignatura. <https://www.pinterest.es/misspinkelton65/fashion/> Allí encuentran los fuentes de inspiración y referencias para realizar las tareas. En clase revisamos los videos y información colgada en los tableros.

JOSEF MÜLLER-BROCKMANN. **Sistemas de retículas**. Ed GG, 1982  
ENRIC JARDÍ. 22 **Consejos sobre tipografía...** Ed ACTAR, Barcelona, 2008  
WILLIAM OWEN. **Diseño de Revistas**. Ed GG. Barcelona 1991  
VVAA. Manual de Adobe Photoshop (2010). Ed. Anaya  
VVAA. Manual de Adobe Indesign (2010). Ed. Anaya  
VVAA. Manual de Adobe Illustrator (2010). Ed. Anaya  
Tallon, K. Digital Fashion Illustration. Ed. Batsford Ltd.(2008)