

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Informática I
Curso	1º
Itinerario	1r cuatrimestre Común – 2do Cuatrimestre Producto
Nombre del docente	Marta Torrentó i Serra
Núm. de créditos ECTS	

### Descripción asignatura

La asignatura se plantea como una introducción a la informática desde la perspectiva de herramienta al servicio de diseñador. Se impartirán conceptos generales de informática aplicada y entorno Windows, y los conocimientos básicos de software enfocados al dibujo vectorial, tratamiento digital de la imagen y maquetación.

### Objetivos aprendizaje

Familiarización con las interfaces en software de diseño.  
Creación de documentos-plantillas.  
Trabajo y jerarquía en capas.  
Recorte básico: composición jerárquica.  
Selección precisa.  
Aplicación de correctores de color.  
Método de trabajo “no-destructivo”.  
Exportación con diferentes formatos y tipos de compresión.  
Ilustración mediante puntos de ancla.  
Combinación de trazados.  
Aplicación de gradientes.  
Importancia de textos e imágenes.  
Creación de cajas irregulares y textos con formas.  
Maquetación de documentos y páginas maestras.  
Gestión de tipografía. Configuración de estilos. Justificación de textos. Numeración de páginas y secciones.

### Temario básico

#### 1er cuatrimestre

1. Photoshop: Desarrollo profesional en diseño y retoque de imágenes
2. Illustrator: Desarrollo profesional con pluma y formas vectoriales
3. Indesign: Implementación de formatos editoriales
4. Reconocimiento de las interfaces de los programas informáticos Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Indesign
5. Diseño vectorial avanzado

#### 2do cuatrimestre

### Metodología docente

Las clases tienen una duración de 2 horas, que por norma general, se dividen en una primera parte de explicación según el desarrollo del temario, y una segunda parte en la que se llevan a cabo ejercicios prácticos de apoyo a dichos conocimientos y se resuelven las dudas pertinentes.

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

### ¿Qué se evalúa?

Las tareas semanales y el proyecto final. Teniendo en cuenta la actitud y participación del alumno en las clases, así como su asistencia.

### ¿Cuándo?

Tareas semanales: antes de la siguiente clase  
Proyecto final: la última semana de clase

### Ponderación de las actividades de evaluación

*Evaluación continua. Tareas semanales y proyecto final: 90% Actitud y asistencia: 10%*

- Ejercicios 85 % (suelen ser 12 o 13 ejercicios)
- Ejercicio final 15%

Asistencia obligatoria del 80% para poder ser evaluado.

### 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

Weinmann, E., 2011. *Adobe Guía Rápida de Photoshop CS5*. Editorial Anaya Multimedia. Madrid. Adobe, 2010. *Adobe Illustrator CS5*. Editorial Anaya Multimedia. Madrid. Adobe, 2010. *Adobe InDesign CS5*. Editorial Anaya Multimedia. Madrid.