

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Informática I
Curso	1o
Itinerario	Común
Nombre del docente	Dani Hernández
Núm. de créditos ECTS	6

Descripción asignatura

En esta asignatura se impartirán conocimientos avanzados del software para la realización de maquetas y proyectos en entorno digital. Las herramientas escogidas en concreto son Adobe Illustrator (dibujo vectorial), Adobe Photoshop (retoque fotográfico), conocimientos básicos de Adobe InDesign (maquetación) y de modelado 3D con el software 3Ds Max.

Objetivos aprendizaje

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Competencias específicas. Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

1. Tener los conocimientos necesarios para el correcto desarrollo informático de cualquier tipo de proyecto.
2. Utilizar la informática como herramienta para diferentes usos proyectuales de presentación de trabajos.
3. Capacidad de expresar una idea mediante el uso de investigación y búsqueda de referentes.
4. Conocimiento de las herramientas de diseño digital: Ai, PSD, iD.
5. Capacidad de obtener una serie de producto finales para incorporar al portfolio.
6. Interiorizar la metodología "Easy to learn hard to master".
7. Desarrollo creativo y capacidad de observación.

Temario básico

1r 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

2n Cuatrimestre

1. 3Ds Max: Desarrollo profesional de modelado 3D.
2. Unity: Migración de modelos 3D para su visualización en realidad virtual.
3. Reconocimiento de las interfaces de los programas informáticos 3Ds Max y Unity
4. Modelado inorgánico avanzado
5. Conocimiento sobre búsqueda de webs de referencia
6. Creación de un escenario abierto
7. Recursos para la comunicación diseñador-cliente para saber comunicarse con un estudio profesional

Metodología docente

1r Cuatrimestre

Habrán 3 trabajos a desarrollar por el alumnado sobre cada programa informático. Los trabajos se dividirán en tres módulos:

1. Trabajo Básico Photoshop: Con ayuda del profesor, en las clases, cada alumno desarrollará un collage que requerirá nociones básicas y esenciales del programa.
2. Trabajo Libre Photoshop: El alumno tendrá total libertad para trabajar con las herramientas y aspectos que prefiera profundizar del programa informático. Cada alumno presentará su trabajo al resto de compañeros y todos observarán los trabajos de todos para adquirir habilidades similares.
3. Trabajo Empresa Photoshop: Se pedirá un trabajo profesional. Se pedirá la creación de un packaging para un restaurante y, posteriormente, crear un Mock up.
4. Trabajo Básico Illustrator: Con ayuda del profesor, en las clases, cada alumno desarrollará una señalética vectorizada para una universidad que requerirá nociones básicas y esenciales del programa.
5. Trabajo Libre Illustrator: El alumno tendrá total libertad para trabajar con las herramientas y aspectos que prefiera profundizar del programa informático. Cada alumno presentará su trabajo al resto de compañeros y todos observarán los trabajos de todos para adquirir habilidades similares.
6. Trabajo Empresa Illustrator: Se pedirá un trabajo profesional. Se pedirá la creación de un logotipo para un club de eSports y, posteriormente, pasar el logotipo a una camiseta. Para ello el alumno tendrá que contactar con un estudio de estampación y traerla físicamente.
7. Trabajo Básico Indesign: Con ayuda del profesor, en las clases, cada alumno desarrollará una retícula para una revista online que requerirá nociones básicas y esenciales del programa.
8. Trabajo Libre Indesign: El alumno tendrá total libertad para trabajar con las herramientas y aspectos que prefiera profundizar del programa informático. Cada alumno presentará su trabajo

al resto de compañeros y todos observarán los trabajos de todos para adquirir habilidades similares.

9. Trabajo Empresa Indesign: Se pedirá un trabajo profesional. El alumno tendrá que crear su primer currículum vitae para diseñarlo y maquetarlo. Se pedirá el uso de los tres programas para desarrollar una práctica más elaborada.

Por último, se hará un proyecto personal que englobe todos los conocimientos de la asignatura y poder demostrar la soltura con los tres programas.

2do Cuatrimestre

Habrán 5 trabajos a desarrollar por el alumnado sobre cada programa informático:

1. Nivel Básico: Desarrollo de una copa de vino.
2. Nivel Medio: Desarrollo de una pokeball con colores planos.
3. Nivel Difícil: Desarrollo de una espada con colores planos y con el paso a paso.
4. Nivel Experto: Desarrollo de un robot con colores planos y texturas.
5. Nivel Legendario: Desarrollo de un castillo con texturas.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

1r Cuatrimestre

1. Conocimiento técnico de los 3 programas informáticos Photoshop, Illustrator e Indesign
2. *Capacidad de resolver un problema cuando se le presente*
3. *Cumplimiento de las fases establecidas para la realización de cada proyecto y sus timings*
4. *Capacidad de experimentación*
5. *Mirada crítica, capacidad propositiva, riesgo y grado de complejidad*
6. *Imaginación y capacidad de ir más allá en cada proyecto*
7. *Capacidad de encontrar soluciones creativas y adecuadas a las limitaciones técnicas, prácticas o presupuestarias que surjan en cada proyecto*
8. *Resultado profesional en trabajos presentados*

2dp Cuatrimestre

1. Conocimiento técnico de los 2 programas informáticos 3Ds Max y Unity
2. *Capacidad de resolver un problema cuando se le presente*
3. *Cumplimiento de las fases establecidas para la realización de cada proyecto y sus timings*
4. *Capacidad de experimentación*
5. *Mirada crítica, capacidad propositiva, riesgo y grado de complejidad*
6. *Imaginación y capacidad de ir más allá en cada proyecto*
7. *Capacidad de encontrar soluciones creativas y adecuadas a las limitaciones técnicas, prácticas o presupuestarias que surjan en cada proyecto*
8. *Resultado profesional en trabajos presentados*

¿Cuándo?

1r Cuatrimestre

1. Trabajo Básico Photoshop: octubre
2. Trabajo Libre Photoshop: octubre
3. Trabajo Empresa Photoshop: noviembre
4. Trabajo Básico Illustrator: noviembre
5. Trabajo Libre Illustrator: noviembre
6. Trabajo Empresa Illustrator: diciembre
7. Trabajo Básico Indesign: enero
8. Trabajo Libre Indesign: enero
9. Trabajo Empresa Indesign: enero
10. Proyecto Individual: febrero

2do Cuatrimestre

11. Nivel Básico: marzo
12. Nivel Medio: marzo
13. Nivel Difícil: abril
14. Nivel Experto: mayo
15. Nivel Legendario: junio

Ponderación de las actividades de evaluación

1r Cuatrimestre

30% Illustrator

- Trabajo Básico (5%)
- Trabajo Libre (10%)
- Trabajo Empresa (15%)

30% Illustrator

- Trabajo Básico (5%)
- Trabajo Libre (10%)
- Trabajo Empresa (15%)

30% Indesign

- Trabajo Básico (5%)
- Trabajo Libre (10%)
- Trabajo Empresa (15%)

10% Proyecto Individual

2do Cuatrimestre

85% 3Ds Max

- *Nivel Básico* (5%)
- *Nivel Medio* (10%)
- *Nivel Difícil* (15%)
- *Nivel Experto* (20%)
- *Nivel Legendario* (35%)

15% Unity

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

Adobe Support Community. <https://community.adobe.com>.

Artstation. <https://www.artstation.com/>.

Behance. <https://www.behance.net/>.

Freepik. <https://www.freepik.es/>.