

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Edición y Diseño Gráfico 1
Titulación	Grado en Publicidad
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y Comunicación
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	
Curso académico	24-25
Docente coordinador	Begoña Moreno

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Edición y Diseño Gráfico se inscribe en el módulo de Tecnologías para la comunicación (Módulo 5), se imparte en el 1º curso del Grado en Publicidad.

Proporciona a los estudiantes los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para el funcionamiento de las herramientas tecnológicas de última generación, en maquetación y elaboración de medios impresos y digitales. Durante el desarrollo de toda la asignatura se utilizarán programas de autoedición y diseño creativo.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias transversales:

CT2 - Aprendizaje autónomo: Conjunto de habilidades para seleccionar estrategias de búsqueda, análisis, evaluación y gestión de la información procedente de fuentes diversas, así como para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido

CT3 - Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes

CT4 - Comunicación escrita / Comunicación oral: Capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos

CT5 - Análisis y resolución de problemas: Ser capaz de evaluar de forma crítica la información, descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes, reconocer patrones, y considerar otras alternativas, enfoques y perspectivas para encontrar soluciones óptimas y negociaciones eficientes

CT6 - Adaptación al cambio: Ser capaz de aceptar, valorar e integrar posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera, así como trabajar con efectividad en situaciones de ambigüedad

CT8 - Espíritu emprendedor: Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades que generan nuevas oportunidades, anticipan problemas o suponen mejoras

CT9 - Mentalidad global: Ser capaz de mostrar interés y comprender otros estándares y culturas, reconocer las propias predisposiciones y trabajar con efectividad en una comunidad global.

Competencias específicas:

CE25 - Capacidad para describir los procesos implicados en el uso de las tecnologías, estimar los recursos necesarios para diseñar eficientemente un producto de comunicación y defender la propuesta realizada.

CE26 - Capacidad para identificar y criticar los procedimientos establecidos en el uso de las tecnologías, así como planificar su uso

CE27 - Capacidad para utilizar adecuadamente las tecnologías de la comunicación, descubriendo nuevos usos de las existentes y predecir su naturaleza efímera para actualizarse.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Disponer de una visión panorámica de los campos en los que puede desarrollar su trabajo como diseñador gráfico ¿editorial, packaging, digital, branding, señalética, etc con el fin de contextualizar, definir y acotar el área de estudio.
- RA2: Alcanzar un nivel básico-medio en el manejo de los distintos tipos de software que se enseñarán en la asignatura, lo que capacitará al alumno para adquirir una destreza inicial que pueda aplicar transversalmente en el resto de asignaturas que así lo requieran.
- RA3: Reconocer, valorar e identificar qué software es el más adecuado según sea su proyecto: on-line y/o off-line.

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB02 CT02 CE25	RA1
CB02 CT02 CE25	RA2
CB02 CT02 CE25	RA3

4. CONTENIDOS

- Introducción al manejo del software más importante dentro de la edición, maquetación y diseño con Adobe Indesign. Introducción al manejo del software más importante dentro de la ilustración y diseño con Adobe Illustrator.
- Introducción al manejo del software más importante dentro del retoque digital y composición fotográfica con Adobe Photoshop.
- Introducción al manejo de aplicaciones de diseño gráfico para contenidos on-line: Sketch.
- Introduction to the most important software used for editing, modeling and design with Adobe Indesign. Introduction to the most important software used for illustration and design with Adobe Illustrator.

- Introduction to the most important software for digital retouching and photo composition with Adobe Photoshop.
- Introduction to graphic design applications for online content: Sketch.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

MODALIDAD PRESENCIAL

- Clase magistral/ web conference
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	24
Lecciones magistrales asíncronas	6
Análisis de casos	15
Resolución de problemas	15
Exposiciones orales de trabajos	15
Elaboración de informes y escritos	15
Tutorías grupales	10
Trabajo autónomo	50
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	40.0
Caso/problema	20.0
Carpeta de aprendizaje	20.0
Observación del desempeño	20.0

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Elementos vectorización nivel básico	Semana 4-9
Actividad 2. Elementos vectorización nivel medio	Semana 6-7
Actividad 3. Elementos retoque y edición nivel básico	Semana 9-10
Actividad 4. Elementos retoque y edición nivel medio	Semana 12-13
Actividad 5. Prueba final de conocimiento	Semana 18-19

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- AIREY, David. Diseño de logos (Espacio de Diseño) Ed. Anaya Multimedia, 2015
- BASSAT, Luis. El libro rojo de las marcas: como construir marcas de éxito. Ed. Debolsillo, 2006
- BIRSCH, Hellen. Dibujar, trucos, técnicas y recursos para inspiración visual. Ed. Gustavo Gili, 2014
- BOYLE, Trish; WITKOWSKY, Mark. Adobe Indesign: del diseño a la producción. Ed. Pearson Educación.
- BRUNO, Munari. Diseño y comunicación audiovisual. Ed. GG, 2016

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.