

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnologías de diseño gráfico offline
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primero
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Albert Culleré

2. PRESENTACIÓN

Introducción a las aplicaciones del diseño gráfico offline, al proceso de preproducción y producción, y a los puntos de encuentro con sus manifestaciones online.

Introducción a la maquetación para proyectos impresos, al marcaje de especificaciones de producción, al conocimiento de las distintas técnicas de impresión y manipulados, a la prescripción de materiales, procesos y acabados y a la gestión y supervisión de producciones.

Conocimiento de los soportes, materiales y sistemas de producción en el ámbito de la señalización y el del *packaging*.

Se profundizará mediante la práctica en el uso de programas ya aprendidos como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Pro y Adobe Indesign.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE 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.

- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- 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:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT2: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT3: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE23: Conocimiento de la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- CE25: Conocimiento de la tecnología del diseño gráfico aplicada en medios *offline*.
- CE26: Capacidad para aplicar la tecnología del diseño gráfico en proyectos de diseño *off-line*.

Resultados de aprendizaje:

- RA2: Describir y responder a audiencias y contextos para los que se definen soluciones de comunicación, incluyendo los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que configuran las soluciones de diseño
- RA3: Crear y desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.
- RA4: Comprender las herramientas y la tecnología, así como el rol que cumplen en la creación, reproducción y distribución de mensajes visuales. Se trata, entre otras, del dibujo, técnicas de impresión, fotografía, y medios interactivos basados en el tiempo (cine, vídeo y multimedia).

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2, CT3, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18 CE23, CE25, CE26	RA2: Describir y responder a audiencias y contextos para los que se definen soluciones de comunicación, incluyendo los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que configuran las soluciones de diseño RA3: Crear y desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado. RA4: Comprender las herramientas y la tecnología, así como el rol que cumplen en la creación, reproducción y distribución de mensajes visuales. Se trata, entre otras, del dibujo, técnicas de impresión, fotografía, y medios interactivos basados en el tiempo (cine, vídeo y multimedia).

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en diez unidades de aprendizaje, que reparten todo el contenido de la asignatura, complementado con siete Actividades: seis Prácticas, y una prueba de conocimiento escrita:

Unidad 1.

- Diseñar
- Tipos de diseñadores
- Proceso de producción
- Los universos offline vs online
- Análisis de impresos
- Práctica 1: Análisis libro o catálogo

Unidad 2.

- Medidas y formatos
- Universo offline: impresión / *packaging* / señalización
- Aplicaciones y soportes
- Análisis recursos materiales en libros y catálogos
- Práctica 2: Práctica impresa para Invitación

Unidad 3.

- Resolución de las imágenes
- Tipos de imágenes
- Tipos de archivos
- Práctica 3: Formatos de imágenes

Unidad 4.

- Formatos de publicaciones
- Libros, carteles y pantalla
- Práctica 4: Flyer + Cartel

Unidad 5

- Maquetación
- Profundización práctica en Adobe Indesign
- Estilos de texto, carácter y párrafo

Unidad 6.

- Pre-impresión
- Preparación de material gráfico
- Sangría, registro y reventado
- Uso del color y tipos de negro
- Imposición y preparación de archivos para pre-impresión
- Práctica 5: Revista

Unidad 7.

- Técnicas de impresión
- Técnicas y materiales para *packaging* y embalajes
- Técnicas y materiales de señalización

Unidad 8.

- Color
- Referencia y teorías
- Tono, saturación y luminosidad
- Espacio de color
- Interacción

Unidad 9.

- El universo del papel
- Papel y medio ambiente
- Práctica 6: Diseño de libro

Unidad 10: Prueba de conocimiento escrita

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

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
Asistencia y participación activa en las actividades	6,25h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	25h (20% presenciales)
Exposición de trabajos	12,5h (presenciales)
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5h (40% presenciales)
Investigaciones y proyectos	62,5h (40% presenciales)
Trabajo autónomo	12,5h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18,75h (presenciales)
TOTAL	150 h

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
Entrega y/o presentación de trabajos	90%
Prueba de conocimiento escrita	10%

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.

Sin embargo, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba de conocimiento escrita para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.

Sin embargo, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba de conocimiento escrita para que la misma pueda hacer media con el resto de 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
Práctica 1	Semana 4
Práctica 2	Semana 6
Práctica 3	Semana 8
Práctica 4	Semana 10
Práctica 5	Semana 12
Práctica 6	Semana 14
Prueba de conocimiento escrita	Semana 16

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Manual de producción para diseñadores gráficos. Ambrose y Harris. Parramón Arquitectura y Diseño.
- A graphic design project from start to finish. Varios autores. Index Book.
- Diccionario visual de preimpresión y producción. Ambrose y Harris. Index Book.
- Así se hace un libro. Enric Jardí. Arpa & Alfil Editores.
- Diseño para la edición / Para diseñadores, directores de arte y editores. Jan V. White. Jardín de Monos.
- Revista Gràffica nº 16 Papel. Paper Collection. PalauGea 2019
- Revista Gràffica nº 21. Artes Gráficas. PalauGea 2020
- Revista Gràffica nº 23. Diseño Editorial. PalauGea 2021
- Revista Gràffica nº 24. Color. PalauGea 20

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.