Universidad Europea

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología del Diseño Gráfico: Offline
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	3º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online
Semestre	S1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Ana Olmedo Alguacil

2. PRESENTACIÓN

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

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON04. Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline.Identificar el proceso de preproducción y producción del diseño gráfico offline.

- Identificar la maquetación, el marcaje de especificaciones de producción, el conocimiento de las distintas técnicas de impresión y manipulados, la prescripción de materiales, procesos y acabados y la gestión y supervisión de producciones.

- Identificar los siguientes Tags: preimpresión, producción, coordinación, gestión, teoría, adobe suite.

Habilidades

HAB04. Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D, online y offline.

Competencias

CP07. Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

4. CONTENIDOS

Introducción al proceso de preproducción y producción del diseño gráfico offline y a los puntos de encuentro con sus manifestaciones online. Introducción a la maquetación, 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. Tags: preimpresión, producción, coordinación, gestión, teoría, adobe suite.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos

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 online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria	18
Clases virtuales síncronas	6
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12
Proyectos	25
Actividades en laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	11
Trabajo autónomo	25
Tutoría virtual	25
Pruebas presenciales de conocimiento	3
TOTAL	**150**

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5%
Proyectos	35%

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 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria 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 5,0 en la prueba de evaluación 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. En cualquier caso el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1-4
Actividad 2	Semana 5-8
Actividad 3	Semana 9-12
Actividad 4	Semana 13-16
Prueba de conocimientos	Semana 18

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:

- Adams, S. (2021). *How Design Makes Us Think*. New York: Princeton Architectural Press
- Adams, S. LinkedIn Learning Solutions (25 febrero 2015). Before there was Photoshop | graphic design tools | Photoshop 25th anniversary.Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=O-XrRQf7BPM
- Airey, D. (2014). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. Estados Unidos: New Riders.
- Ambrosse, G., Harris, P. (2007). *Manual de Producción, guía para diseñadores gráficos*. España: Parramón Ediciones, SA.
- Ambrosse, G., Harris, P. (2017). *Packaging the Brand*. Reino Unido: Bloomsbury Publishing.
- Atkins, A (2020). *Designing Graphic Props for Filmmaking*. Phaidon Press
- Berger, C; Lorenc, J; Skolnick, L (2010). *What is Exhibition Design?* Suiza: RotoVision.
- Beyond the Cult of Human-Centered Design (2017). Recuperado de <https://www.fastcompany.com/90149212/beyond-the-cult-of-human-centered-design>
- Bullock, A., Walsh, M. (2013). *The Green Design and Print Production Handbook.* Reino Unido: ILEX.

- Claver, P. (2016). Sustainable Graphic Design: Principles and Practices. Reino Unido: Bloomsbury Publishing Plc.
- Dougherty, B. (2008). Green Graphic Design. Nueva York: Allworth Communications, Inc.
- Garfield, S. (14 diciembre 2011). *Es mi tipo: un libro sobre fuentes tipográficas*. Taurus.
- Gart, M. y McDonough, W. (2002). Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.
- Jean-Baptiste, A. (2020). Building for Everyone. Wiley.
- Lorenc, J., Skolnick, L., Berger, C. (2012). *What is Exhibition Design?* Suiza: RotoVision SA.
- Loxley, S. (2006). *Type: The secret History of Letters*. Londres. I. B. TAURIS
- Lupi, G. (2018). Giorgia Lupi and Kaki King - Bruises - The Data We Don't See. Disponible en: Giorgia Lupi and Kaki King - Bruises - The Data We Don't See
- McCue, M. What We Talk About When We Talk About Design Ethics. Recuperado de <https://99u.adobe.com/articles/60538/what-we-talk-about-when-we-talk-about-design-ethics>
- Meggs, P., Purvi, A. (2015). *Historia del diseño gráfico.* RM Verlag, S.L
- Norman, D. (2013). Design of Everyday Things. Nueva York: Basis Books.
- Pipes, A. (2011). *Production for Graphic Designers*. Reino Unido: Laurence King Publishing Ltd.
- Roberts, L. (2007). *Good: An Introduction to Ethics in Graphic Design.* AVA Publishing
- Rodríguez, L.(2013). *Creatividad e innovación en el proceso de diseño*. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/325203152_Creatividad_e_innovacion_en_el_proceso_de_diseno>.
- Ruber, P. (2016). *The Politics of Design*. Bis Publishers.
- Shaughnessy, A. (2010*). How to be a graphic designer without losing your soul*. Reino Unido: Laurence King Publishing Ltd.
- Sleepydays. (2018). *¿Quién diseña el arte gráfico en el cine?* Disponible en <https://www.sleepydays.es/2018/11/quien-disena-el-arte-grafico-en-el-cine.html>.
- Signorelli, M. (2019). *El arte contemporáneo desde el pasado. Análisis del apropiacionismo como manifestación del arte contemporáneo en su relación con el arte moderno*. Disponible en: <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=809&id_articulo=16595>.
- Varios autores (2010). *A Graphic Design Project from start to finish.* España, Index Book. S.L.
- Varios autores (2021). Extra Bold: a feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary, field guidance for graphic designers. Nueva York: Princeton Architectural Press.

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

¡Tu 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.

PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mail a xxxxxxx o un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría previa cita vía mail.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En este apartado se indica el cronograma de actividades formativas, así como las fechas de entrega de las actividades evaluables de la asignatura:

Semana	Contenidos	Actividades formativas/evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
1-3	Unidad 1	Actividad 1	10%
4-6	Unidad 2	Actividad 2	10%
7-9	Unidad 3	Actividad 3	10%
10-12	Unidad 4	_	_
13-16	Unidad 5	Actividad 4	10%
18	Preparación para el examen	Prueba de conocimientos	60%

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad 1. La estampación tradicional, el grabado con linóleo

Siguiendo las indicaciones dadas en la clase correspondiente a la iniciación a la técnica de la estampación con linóleo, esta actividad consiste en realizar el diseño de un exlibris y trasladarlo a una plancha de linóleo para su posterior estampación

Actividad 2. Trabajo, manipulación y combinación de imágenes rasterizadas y vectoriales

Esta actividad es grupal y se realizará por parejas. El propósito es entender cómo funcionan los canales CMYK de una imagen y trabajar con la técnica de la falsa risografía.

Actividad 3. Diseño e impresión de un cartel usando tintas planas.

El propósito de esta actividad es practicar con el color en el trabajo de preimpresión y saber entre cómo configurarlos para mandar un archivo a imprenta.

Actividad 4. Práctica con las diferentes técnicas de doblado.

El propósito de esta actividad es practicar con las diferentes técnicas de doblado y con la auto publicación de materiales de escasa tirada y distribución

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.