

Representacions Digitals II

Nora Balcells Repullo, Jordi Esteve Pastor, Salvador Huertas Vidal

Profesor Responsable: Salvador Huertas Vidal

Contenido: 1,2,3,4

Código: 108087

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2

Semestre: 1

Tipología: Formació Bàsica

Materia:

Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
1	08:30 - 10:00	Salvador Huertas Vidal
		Nora Balcells Repullo
	08:30 - 10:30	Salvador Huertas Vidal
		Nora Balcells Repullo
2	Divendres 10:15 - 11:45	Jordi Esteve Pastor
		Salvador Huertas Vidal
	12:30 - 14:30	Jordi Esteve Pastor
		Salvador Huertas Vidal
3	11:00 - 13:00	Salvador Huertas Vidal
	Divendres 12:15 - 13:45	Salvador Huertas Vidal
4	Dimecres 10:45 - 12:15	Nora Balcells Repullo
		Salvador Huertas Vidal
	Divendres 12:15 - 14:15	Nora Balcells Repullo
		Salvador Huertas Vidal



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Presentación de la asignatura

La asignatura profundiza en los conceptos y recursos de la informática aplicada al diseño, poniendo énfasis en aspectos como la usabilidad, compatibilidad de formatos, resolución e interacción. El estudiantado aprenderá a gestionar archivos en múltiples formatos, explorará técnicas de edición y visualización digital en entornos tridimensionales y conocerá las funcionalidades específicas de software profesional de diseño. Se fomenta un uso crítico y eficiente de herramientas digitales para el desarrollo de proyectos avanzados.

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Competencias

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Habilidades

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Asociar los usos de los entornos digitales en la creación de recursos audiovisuales, diseño web, modelado 3D, y la representación de espacios, identificando las características, funciones y criterios de adecuación según diferentes contextos de diseño. (KT05)

Habilidades

Aplicar recursos informáticos especializados en las diferentes fases de un proyecto de diseño elaborando representaciones digitales de textos, imágenes, volúmenes y espacios, con coherencia técnica y expresiva. (ST06)

Operar con los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño, incluyendo software de modelado 3D, edición gráfica, diseño web y representación de espacios. (ST06)

Utilizar recursos audiovisuales digitales con animación y sonido sincronizado, representando ideas de diseño en formatos interactivos y multimedia, bajo criterios técnicos y comunicativos. (ST06)

Competencias

Generar representaciones digitales de textos, imágenes, espacios y objetos, utilizando programas informáticos específicos para su visualización. (CT04)

Generar modelados digitales de objetos en tres dimensiones, ajustando los parámetros y produciendo planos acotados cuando sea necesario. (CT04)

Crear representaciones digitales de espacios en dos, tres o más dimensiones mediante el uso de programas informáticos, aportando criterios técnicos y estéticos según el tipo de proyecto. (CT04)

Contenido: 1

Breve descripción:

La herramienta informática se ha convertido en una herramienta técnica esencial para el diseñador, y el mercado le exige un uso ágil y fiable en diferentes programas y sistemas operativos, en la representación del espacio.

Objetivos Formativos:

- La capacidad de alcanzar el trabajo y las operaciones principales de los programas, AutoCad, 3DStudio Max, Vray, Photoshop e Illustrator.
- Alcanzar los conocimientos necesarios para realizar originales a partir del trabajo informático, ya sea la realización de planos, maquetas tridimensionales, prototipos funcionales, etc.
- Dominar los recursos gráficos propios de los programas por la representación de planos con intencionalidad comunicativa.
- Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación por el trabajo cruzado entre los mismos y otros programas.
- Alcanzar capacidad de trabajo a escala con la aplicación de las unidades de medida correctas para cada caso concreto.
- La capacidad de realizar imágenes "fotorealistas", de calidad mediante la aplicación de materiales, cámaras, esquemas de iluminación, etc...
- La motivación por la calidad del trabajo, el orden en la organización de archivos y presentación de trabajos de diseño.
- Entender la importancia de trabajar con programas informáticos los proyectos de diseño.
- Aprender a maquetar los propios proyectos en distintos formatos de DIN A1,A3, A4... tanto en la documentación gráfica, como la escrita y la fotográfica.
- Incorporación de la IA en las diferentes fases de la representación

Recomendaciones

Haber cursado la asignatura de Representaciones digitales. Estar iniciado en el uso de programas CAD.

Haber cursado la asignatura de Dibujo técnico. Saber aplicar los conocimientos adquiridos en

programas CAD.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

1. AUTOCAD 2D

- 1.1 Dibujo 2D. Autocad
- 1.2 Presentación en Espacio papel
- 1.3 Menú de Capas
- 1.4 Plot : Ctb, pdf
- 1.5 Utilidades, Menús
- 1.6 Referencias Externas y de imagen

2. 3D STUDIO MAX

• 2.1 Generación

2.1.1 Generación y Edición de volumetrías Básicas

2.1.2 Generación y Edición de Volumetrías Complejas

• 2.2 Render: Iluminación

2.2.1 Iluminación indirecta

2.2.2 Iluminación exterior

2.2.3 Iluminación interior

• 2.3 Render: Mapeado

2.3.1 Materiales

2.3.2 Bibliotecas de materiales

2.3.3 Mapas

• 2.4 Blogs

2.4.1 Inserción de modelos: personas, vegetación...etc.

2.4.2 Páginas web de descargas de modelos, bibliotecas y mapas

3. MAQUETACIÓN

3.1 Autocad

3.2 Adobe Illustrator

4. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

4.1 Pasar de un pantallazo a un render

4.2 Mejorar los renders que hemos realizado en 3dsMax y VRay

4.3 Añadir personas a los renders anteriores

4.4 Animar las imágenes/renderos

Metodología docente:

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que conseguir los objetivos

de cada sesión.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las pertinentes explicaciones. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Habrà un trabajo final de carácter propio e individual que se realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Las actividades formativas estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y los seminarios

Actividades formativas:

- Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

- Taller

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados

- Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de carácter genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo de la consecución de los objetivos generales, mediante:

- Trabajo Autocad 30%
- Trabajo 3ds Max 30%
- Proyecto autónomo 20%

- Inteligencia Artificial 10%
- Exámenes 10%
- Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- Procedimiento seguido por el alumno
- Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos
- La comprensión y asimilación de los contenidos
- Presentación física de los trabajos

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo.



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Bibliografía y Recursos

Recursos Espacio

www.autodesk.es (Programa Autocad y 3ds Max)

www.krea.ai (Agregador Modelos IA por imagen y video)

higgsfield.ai (Agregador Modelos IA por imagen y video)

Webs de espacios:

www.3dsky.com (modelos 3D)

www.evermotion.com (modelos 3D)

www.archiproducts.com (modelos 3D)

www.kvadrat.es (texturas textiles)

www.egger.com (texturas maderas)

Contenido: 2

Breve descripción:

La herramienta informática se ha convertido en una herramienta técnica esencial para el diseñador, y el mercado exige un uso ágil y fiable en distintos programas y sistemas operativos.

Objetivos Formativos:

- La capacidad para dominar las principales operaciones de los programas, SolidWorks y Keyshot.
- Adquirir los conocimientos necesarios para la creación de originales a partir de trabajos informáticos, ya sea la creación de planos, modelos tridimensionales, prototipos funcionales, etc.
- Dominar los recursos gráficos específicos de los programas para la representación de planos con intención comunicativa.
- Controlar las extensiones de archivo de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación para el trabajo cruzado entre éstos y otros programas.
- Alcanzar capacidad de trabajo a escala con la aplicación de las unidades de medida correctas para cada caso específico.
- La capacidad de realizar imágenes fotorealistas y de calidad mediante la aplicación de materiales, cámaras, esquemas de iluminación, etc...
- La motivación por la calidad del trabajo, el orden en la organización de los ficheros y la presentación del trabajo de diseño.
- Comprender la importancia de trabajar con programas informáticos para proyectos de diseño.

Recomendaciones

Haber completado la asignatura de Representaciones Digitales I.

Estar iniciado en el uso de programas de CAD.

Haber completado la asignatura de Dibujo Técnico.

Saber aplicar los conocimientos adquiridos en los programas de CAD.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Metodología docente:

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se llevará a cabo con una explicación al inicio de cada sesión en la que se presentarán los contenidos y las técnicas para alcanzar los objetivos de cada sesión. Los conocimientos se aplicarán posteriormente en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad irá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades se podrán desarrollar durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o requerir trabajo independiente por parte del estudiante fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas). Habrá un proyecto final personal e individual que se llevará a cabo como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará al final del curso. Las actividades formativas se basarán en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y seminarios.

Actividades formativas:

- Clases teóricas ECTS: 10% Metodología de enseñanza/aprendizaje:
Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de computación aplicada.
- Videotutoriales del programa ECTS: 10% Metodología de enseñanza/aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje
- Taller ECTS: 30% Metodología de enseñanza/aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados
- Realización de ejercicios ECTS: 50% Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo autónomo: ejercicios de implementación y síntesis de procesos informáticos

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Práctica 1 - 15%

Examen - 35%

Práctica 2 - 15%

Proyecto final - 35%

Proceso de revisión

Puedes evaluar de nuevo:

Práctica 1 - 15%

Examen - 35%



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Bibliografía y Recursos

<https://www.3dcontentcentral.es/>

<http://www.solidworkstutorials.com/>

<http://www.traceparts.com/>

Contenido: 3

Breve descripción:

El dominio de las herramientas informáticas se ha convertido en esencial para la práctica del diseño. Ya no es un mérito, sino un requisito. Es necesario mantenerse al día de los principales software que se utilizan en esta profesión.

Confrontación de las opciones técnicas de cada programa (edición de texto, ilustración y retoque fotográfico) y la relación simbiótica que existe entre ellos, enfatizando las compatibilidades y la convivencia entre los programas de forma teórica y práctica

Objetivos Formativos:

Todo proyecto de diseño requiere del soporte de herramientas digitales. Un conocimiento profundo de las plataformas de trabajo informáticas nos permitirá una mejor gestión del tiempo. Propondremos fórmulas de automatización de correcciones y modificaciones. Optimizaremos la formalización de conceptos y la ejecución de originales. Se impartirán los conocimientos necesarios para que el diseñador pueda formalizar un concepto, escogiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas más adecuadas en cada contexto.

-

Se impartirán aquellos conocimientos necesarios para que el alumno pueda formalizar un concepto, eligiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas tanto en papel como en soporte digital.

Se potenciará la asimilación de conceptos comunes a todas las plataformas informáticas y el entendimiento de la tecnología como herramienta y no como objetivo.

Se verán los recursos que nos proporciona cada programa para solucionar la problemática visual que presente cada proyecto.

-

Aumentar la capacidad de gestión de un proyecto que requiere el uso de diversas plataformas de trabajo. Qué aplicaciones son necesarias para resolverlo y cuál es el orden para ejecutarlo.

Optimizar el tiempo de producción y la capacidad de construcción de documentos que permitan incorporar correcciones con un mínimo de tiempo y un alto stand de calidad.

Plantear los puntos de comunión y las aristas de distanciamiento entre los programas de edición, ilustración y retoque fotográfico

Recomendaciones

Haber cursado la asignatura de Representaciones digitales. Estar iniciado en el uso de programas Adobe.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

BLOQUE 1: GESTIÓN TIPOGRÁFICA - COMPOSICIÓN (Adobe Indesign)

Gestión tipográfica. Control y uso de las variables tipográficas (track, kern, capitulares,...)

Estilos de Carácter vs Párrafo. Estilos de objeto.

Trabajo con documentos word. Opciones de importación de textos. Ajustes automáticos de composición de márgenes. Preferencias de edición en editor de artículos. Gestión del motor Buscar/Cambiar.

Maquetación. Opciones de páginas maestro. Creación parrilla base. Dualidad de parrilla en un documento. Convivencia. Modularización de página. Gestión de guías, cuadrícula de documento.

Preimpresión y originales. Comprobaciones preliminares. (Vínculos, tipos,...). Opciones de empaquetado. Creación de archivos PDF (Portable Document File)

Interactividad. Creación de botones. Hipervínculos internos y externos. Anclas de objeto.

Insertar vídeo y audio.

BLOQUE 2: TRABAJO VECTORIAL - ILUSTRACIÓN (Adobe Illustrator)

Dibujo. Primitivas estándar. Herramienta lápiz vs pluma. Edición de trazados.

Calco interactivo. Pintura interactiva.

Volumen. Edición de veranos gráficos. Creación de símbolo. Edición de estilos gráficos. Mayas y fusiones.

Efectos especiales. Atributos de apariencia.

Trabajo con filtro vs efecto. Efectos 3D. Opciones de mapeado de capas

Gestión del color. Tipo de muestra. Global vs local.

Gestión de color activo. Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

BLOQUE 3: TRABAJO CON PIXEL (Adobe Photoshop + IA)

Resolución vs peso. Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida. Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

Efectos vs filtros. Diferencias entre el trabajo con filtro vs efecto y la afectación en la edición de las operaciones. Tramas, semitonos de color. Gestión y control de transparencias.

Automatización de tareas. Gestión del tiempo. Creación de acciones. Creación de grupos de acciones

Resolución de problemas

IA. Empleo y utilización de las posibilidades de la inteligencia Artificial como herramienta.

Metodología docente:

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo.

El curso se estructura en base a ejercicios cortos prácticos, junto a ejercicios de mayor duración y complejidad que pasarán en práctica los conceptos trabajados. Estos ejercicios incorporarán conocimientos y conceptos expuestos en clase.

Actividades formativas:

Gestión del texto 50%

Realización de ejercicios en los que se apliquen las técnicas específicas de la gestión tipográfica y compositiva.

Se trabajará sobre un listado de ejemplos de diversa complejidad, ampliable con cualquier propuesta argumentada por parte del estudiante. Cada grupo podrá elegir el entorno que considere más adecuado con su jefe de interés.

Se efectuará una primera entrega con la incorporación de la gestión de la maquetación de texto e imagen, junto a las opciones de interacción.

Se realizará un segundo proyecto de mayor envergadura en el que se trabajará la gestión de la secuencia de páginas, creación de secciones y varias páginas maestro.

Gestión de la imagen (vector+píxel) 50%

Realización de ejercicios en los que se aplican las técnicas específicas de la gestión de la imagen en versión píxel y vectorial.

Se trabajará sobre un listado de ejemplos de diversa complejidad donde el estudiante podrá elegir, o realizar una búsqueda propia con ejemplos de su interés.

Se efectuarán entregas parciales relacionadas con cada especialidad trabajada durante esta parte del curso.

Se realizará una entrega final con el conjunto de los ejercicios elaborados a lo largo de esta parte del temario con las correcciones y mejoras realizadas.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Entrega Proyecto 1: 30% Texto 1

Entrega Proyecto 2: 20% Texto 2

Entrega Proyecto 3: 50% Imagen

Para aprobar la asignatura es necesario alcanzar un 5 de media en cada apartado del curso.

Texto promedio de 5 puntos

Imagen media de 5 puntos

Proceso de revisión

Se revisará con el alumno que lo requiera las actividades puntuables de la evaluación continua.

Bibliografía y Recursos

Lecturas de referencia

- Tschichold, Jan. The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design. Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
- Ruário-Mclean. Manual de tipografía. Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones, 1987
- Jardín, Enrique. Veintidós consejos sobre tipografía y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras. Barcelona: Ed. Actar, 2007.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Tipografía. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2005.
- DA Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Formato. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Samara, Timothy. Making and Breaking the Grid. En Graphic Design Layout Workshop. Gloucester, Mass.: Ed. Rockport, 2005.
- West, Suzanne. Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía. Madrid: Ed. ACK Publish, 1991
- Ambrose, Gavin – Harris, Paul. Impresión y acabados. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Print Work. Capture the Best Publication and Promotion. Victionary, 2008
- Sagmeister, Stefan. Things y have learned Work. Capture the Best Publication and Promotion. New York: Ed. Abrams, 2008
- Penguin by design : a cover story 1935-2005. Editores: Phil BAINES, Steve HARE. London : Penguin Books, 2005
- Jurado, David. Letterpress: The allure of he handmade. Mies, Switzerland: Rotovision, 2004.
- Cheung, Victor. De búsqueda y de Lejos. Concepto de diseño, formato e impacto visual. Ed. Índice Book, 2007.
- Harvey, Wilson. 1000 ideas gráficas. Detalles para diseños originales. Ed. Index Book
- Cornella, Alfonso; Flores, Antonio. La alquimia de la innovación. Diez palabras para innovar. Barcelona : Generalitat de Catalunya, Departamento de Trabajo e Industria, Centro de Información y Desarrollo Empresarial CIDEM, 2006
- Package & Wrapping Graphics. Forma Boxes, Bottles, Wrapping Paper and Accessories to Display. Tokyo : Pie Books, golpe. 2004
- Structural package designs. Diseños de estructuras para embalajes. Amsterdam: En Pepin Press Dessing Book, 2003
- Kouroudis, Giannis; Shoji, Sayuri; Lancaster, Tom. Estamos hablando de Packaging. Si hablamos de diseño. Barcelona : Index Book, golpe. 2005

Webs de referencia

Tipografía

<http://webtypography.net>

<http://fontstruct.fontshop.com>
<http://www.unostiposduros.com>
<http://es.letrag.com>
<http://www.typebase.com>
<http://www.glosariografico.com>
<http://www.handmadefont.com>
<http://www.bluevertigo.com.ar>
<http://www.glossyinc.com>
<http://collectui.com>

Contenido: 4

Breve descripción:

El dominio de las herramientas informáticas se ha convertido en esencial para la práctica del diseño. Ya no es un mérito, sino un requisito. Es necesario mantenerse al día de los principales software que se utilizan en esta profesión.

Confrontación de las opciones técnicas de cada programa (edición de texto, ilustración y retoque fotográfico) y la relación simbiótica que existe entre ellos, enfatizando las compatibilidades y la convivencia entre los programas de forma teórica y práctica

Objetivos Formativos:

Todo proyecto de diseño requiere del soporte de herramientas digitales. Un conocimiento profundo de las plataformas de trabajo informáticas nos permitirá una mejor gestión del tiempo. Propondremos fórmulas de automatización de correcciones y modificaciones. Optimizaremos la formalización de conceptos y la ejecución de originales. Se impartirán los conocimientos necesarios para que el diseñador pueda formalizar un concepto, escogiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas más adecuadas en cada contexto.

-

Se impartirán aquellos conocimientos necesarios para que el alumno pueda formalizar un concepto, eligiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas tanto en papel como en soporte digital.

Se potenciará la asimilación de conceptos comunes a todas las plataformas informáticas y el entendimiento de la tecnología como herramienta y no como objetivo.

Se verán los recursos que nos proporciona cada programa para solucionar la problemática visual que presente cada proyecto.

-

Aumentar la capacidad de gestión de un proyecto que requiere el uso de diversas plataformas de trabajo. Qué aplicaciones son necesarias para resolverlo y cuál es el orden para ejecutarlo.

Optimizar el tiempo de producción y la capacidad de construcción de documentos que permitan incorporar correcciones con un mínimo de tiempo y un alto stand de calidad.

Plantear los puntos de comunión y las aristas de distanciamiento entre los programas de edición, ilustración y retoque fotográfico

Recomendaciones

Haber cursado la asignatura de Representaciones digitales.
Estar iniciado en el uso de programas Adobe.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

BLOQUE 1: GESTIÓN TIPOGRÁFICA - COMPOSICIÓN (Adobe Indesign)

Gestión tipográfica. Control y uso de las variables tipográficas (track, kern, capitulares,...)

Estilos de Carácter vs Párrafo. Estilos de objeto.

Trabajo con documentos word. Opciones de importación de textos. Ajustes automáticos de composición de márgenes. Preferencias de edición en editor de artículos. Gestión del motor Buscar/Cambiar.

Maquetación. Opciones de páginas maestro. Creación parrilla base. Dualidad de parrilla en un documento. Convivencia. Modularización de página. Gestión de guías, cuadrícula de documento.

Preimpresión y originales. Comprobaciones preliminares. (Vínculos, tipos,...). Opciones de empaquetado. Creación de archivos PDF (Portable Document File)

Interactividad. Creación de botones. Hipervínculos internos y externos. Anclas de objeto.

Insertar vídeo y audio.

BLOQUE 2: TRABAJO VECTORIAL - ILUSTRACIÓN (Adobe Illustrator)

Dibujo. Primitivas estándar. Herramienta lápiz vs pluma. Edición de trazados.

Calco interactivo. Pintura interactiva.

Volumen. Edición de veranos gráficos. Creación de símbolo. Edición de estilos gráficos. Mayas y fusiones.

Efectos especiales. Atributos de apariencia.

Trabajo con filtro vs efecto. Efectos 3D. Opciones de mapeado de capas

Gestión del color. Tipo de muestra. Global vs local.

Gestión de color activo. Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

BLOQUE 3: TRABAJO CON PIXEL (Adobe Photoshop + IA)

Resolución vs peso. Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida. Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

Efectos vs filtros. Diferencias entre el trabajo con filtro vs efecto y la afectación en la edición de las operaciones. Tramas, semitonos de color. Gestión y control de transparencias.

Automatización de tareas. Gestión del tiempo. Creación de acciones. Creación de grupos de acciones

Resolución de problemas

IA. Empleo y utilización de las posibilidades de la inteligencia Artificial como herramienta.

Metodología docente:

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo.

El curso se estructura en base a ejercicios cortos prácticos, junto a ejercicios de mayor duración y complejidad que pasarán en práctica los conceptos trabajados. Estos ejercicios incorporarán conocimientos y conceptos expuestos en clase.

Actividades formativas:

Gestión del texto 50%

Realización de ejercicios en los que se apliquen las técnicas específicas de la gestión tipográfica y compositiva.

Se trabajará sobre un listado de ejemplos de diversa complejidad, ampliable con cualquier propuesta argumentada por parte del estudiante. Cada grupo podrá elegir el entorno que considere más adecuado con su jefe de interés.

Se efectuará una primera entrega con la incorporación de la gestión de la maquetación de texto e imagen, junto a las opciones de interacción.

Se realizará un segundo proyecto de mayor envergadura en el que se trabajará la gestión de la secuencia de páginas, creación de secciones y varias páginas maestro.

Gestión de la imagen (vector+píxel) 50%

Realización de ejercicios en los que se aplican las técnicas específicas de la gestión de la imagen en versión píxel y vectorial.

Se trabajará sobre un listado de ejemplos de diversa complejidad donde el estudiante podrá elegir, o realizar una búsqueda propia con ejemplos de su interés.

Se efectuarán entregas parciales relacionadas con cada especialidad trabajada durante esta parte del curso.

Se realizará una entrega final con el conjunto de los ejercicios elaborados a lo largo de esta parte del temario con las correcciones y mejoras realizadas.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Entrega Proyecto 1: 30% Texto 1

Entrega Proyecto 2: 20% Texto 2

Entrega Proyecto 3: 50% Imagen

Para aprobar la asignatura es necesario alcanzar un 5 de media en cada apartado del curso.

Texto promedio de 5 puntos

Imagen media de 5 puntos

Proceso de revisión

Se revisará con el alumno que lo requiera las actividades puntuables de la evaluación continua.

Bibliografía y Recursos

Lecturas de referencia

- Tschichold, Jan. The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design. Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
- Ruário-Mclean. Manual de tipografía. Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones, 1987
- Jardín, Enrique. Veintidós consejos sobre tipografía y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras. Barcelona: Ed. Actar, 2007.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Tipografía. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2005.
- DA Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Formato. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Samara, Timothy. Making and Breaking the Grid. En Graphic Design Layout Workshop. Gloucester, Mass.: Ed. Rockport, 2005.
- West, Suzanne. Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía. Madrid: Ed. ACK Publish, 1991
- Ambrose, Gavin – Harris, Paul. Impresión y acabados. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Print Work. Capture the Best Publication and Promotion. Victionary, 2008
- Sagmeister, Stefan. Things y have learned Work. Capture the Best Publication and Promotion. New York: Ed. Abrams, 2008
- Penguin by design : a cover story 1935-2005. Editores: Phil BAINES, Steve HARE. London : Penguin Books, 2005
- Jurado, David. Letterpress: The allure of he handmade. Mies, Switzerland: Rotovision, 2004.
- Cheung, Victor. De búsqueda y de Lejos. Concepto de diseño, formato e impacto visual. Ed. Índice Book, 2007.
- Harvey, Wilson. 1000 ideas gráficas. Detalles para diseños originales. Ed. Index Book
- Cornella, Alfonso; Flores, Antonio. La alquimia de la innovación. Diez palabras para innovar. Barcelona : Generalitat de Catalunya, Departamento de Trabajo e Industria, Centro de Información y Desarrollo Empresarial CIDEM, 2006
- Package & Wrapping Graphics. Forma Boxes, Bottles, Wrapping Paper and Accessories to Display. Tokyo : Pie Books, golpe. 2004
- Structural package designs. Diseños de estructuras para embalajes. Amsterdam: En Pepin Press Dessing Book, 2003
- Kouroudis, Giannis; Shoji, Sayuri; Lancaster, Tom. Estamos hablando de Packaging. Si hablamos de diseño. Barcelona : Index Book, golpe. 2005

Webs de referencia

Tipografía

<http://webtypography.net>

<http://fontstruct.fontshop.com>
<http://www.unostiposduros.com>
<http://es.letrag.com>
<http://www.typebase.com>
<http://www.glosariografico.com>
<http://www.handmadefont.com>
<http://www.bluevertigo.com.ar>
<http://www.glossyinc.com>
<http://collectui.com>