
OPTATIVAS CURSO 2022-23

RESUMEN DE CONTENIDOS

COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS DE MODA

MODA SOSTENIBLE EN PROYECTOS DE AUTOR

ESTRATEGIAS DE ECOINTERIORISMO Y SOSTENIBILIDAD

INVESTIGACIÓN EN, PARA Y DESDE EL DISEÑO

HERRAMIENTAS DIGITALES DE DISEÑO 3D

ILUSTRACIÓN DIGITAL APLICADA AL DISEÑO

INGLÉS APLICADO AL DISEÑO

ARTE FINAL PARA PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES

LABORATORIO DE IMPRESIÓN 3D

MIPI. MAQUETACIÓN, IMPRESIÓN Y PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE PROYECTOS

PROYECTOS DE ACTIVIDAD Y APERTURA

PROYECTOS DE DISEÑO DE CALZADO

REDES SOCIALES Y POSICIONAMIENTO WEB

RETOQUE DIGITAL Y PROCESOS FINALES FOTOGRÁFICOS

TALLER DE ILUSTRACIÓN

TALLER DE ESCRITURA, ESTILO Y NORMA ACADÉMICA

TALLER DE VIDEO: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL: ANIMACIÓN II

TIPOGRAFÍA EN MOVIMIENTO

COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS DE MODA

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La creación de complementos (bolsos, joyas, sombreros, gafas, zapatos...) ha adquirido una gran relevancia dentro del contexto moda, un sector cada vez más complejo, diversificado e influyente. No se trata de meros accesorios, sino de elementos que definen el look y la personalidad. Un complemento es el producto moda que mejor comunica el estilo propio, por lo que fácilmente se convierte en el objeto de deseo o de culto de la temporada, con mayor repercusión que las propias colecciones de moda.

Tradicionalmente, la imagen de marca de las grandes firmas de moda se construía en los desfiles de alta costura. La calle es hoy una gigantesca pasarela y, sin lugar a dudas, los complementos son el centro de todas las miradas. Los complementos son herramientas de diferenciación. Pero, además, objetos de lujo, indicadores de estatus, tendencia en sí mismos. Por ello, son cada vez más los diseñadores de moda, las marcas e incluso otras firmas fuera del mercado moda los que están ampliando su gama de productos con colecciones de accesorios, necesitando así un profesional especializado en Diseño de Complementos y Accesorios de Moda.

La asignatura pretende servir de introducción a la creación de complementos como elementos integradores de la moda, participando del concepto volumétrico y enfatizando sus cualidades expresivas.

El diseño de accesorios de moda requiere una formación técnica muy distinta a la de un diseñador de moda. El conocimiento de los distintos materiales, el patronaje, la maquinaria y la ejecución específica son elementos fundamentales para desarrollar un producto con calidad, sea de forma artesanal o a través de procesos industriales.

Se pretende que el/la estudiante adquiera, por un lado, la capacidad de desarrollar líneas de complementos a nivel de volumen, en relación a las características formales del diseño dentro de un contexto dado y teniendo en cuenta las tendencias y, por otro lado, la experimentación en base a criterios de reciclaje y respeto al medio ambiente.

Sobre una mínima base teórica y técnica se desarrollarán nuevos conceptos creativos. El programa de la asignatura incluye, a modo de acercamiento y experimentación formal, material y procedimental, proyectos especializados en las disciplinas más importantes del sector: diseño de bolsos, diseño de zapatos, diseño de tocados/sombreros y diseño de joyas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Sería recomendable que hubiera cursado las asignaturas de los cursos previos, especialmente Diseño Básico, Espacio y Volumen, Historia y Cultura del Diseño de Moda y la Indumentaria, Patronaje y Confección.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Recoger información significativa con respecto al uso a lo largo de la historia de los complementos de moda, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

RA 2. Conocer e identificar los diferentes tipos de accesorios de moda tanto para hombre como para mujer.

RA 3. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño de accesorios de moda teniendo en cuenta la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

RA 4. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica de cada uno de los tipos de complementos y accesorios de moda.

RA 5. Elaborar construcciones volumétricas vinculadas al diseño de accesorios y complementos de moda manejando adecuadamente las propiedades de los materiales (físicas, expresivas, constructivas, etc.) y los recursos técnicos más idóneos al propósito del diseño.

RA 6. Analizar las características formales, estructurales, volumétricas, plásticas y expresivas del complemento de moda en relación a su uso concreto, estilo y tendencia.

RA 7. Investigar, innovar y ampliar los campos de ideación y diseño de complementos y accesorios de moda.

CONTENIDOS:

UD 1: Introducción

- 1.1- Historia de los complementos.
- 1.2- Diseñadores y firmas relevantes.
- 1.3- Accesorios de temporada del vestir (hombre/mujer): vocabulario específico.

UD 2: La percepción de la forma

- 2.1- Análisis de las características formales, estructurales, volumétricas y plásticas del complemento de moda.
- 2.2- Experimentación del volumen a través de materiales y estructuras.

UD 3: Diseño y proyecto

- 3.1- El proceso creativo.
- 3.2- Interpretación de tendencias.
- 3.3- Concepto: forma y función. Aspectos técnicos y estilísticos.
- 3.4- Materiales: características y posibilidades. Texturas.
- 3.5- "Customización"

UD 4: Ideación y elaboración de prototipos

- 4.1- Diseño de calzado.
- 4.2- Diseño de sombreros, adornos y tocados.
- 4.3- Diseño de bolsos.
- 4.4- Diseño de accesorios de indumentaria: cinturones, gafas, guantes, foulards, corbatas...
- 4.5- Diseño de joyas.

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	MODA SOSTENIBLE EN PROYECTOS DE AUTOR				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	4º	Semestre <i>Semestre</i>	1º
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> <small>bàsica, específica, optativa</small> <i>básica, específica, optativa</i>	Optativa	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Castellano	
Matèria <i>Materia</i>	Proyectos de diseño de moda e indumentaria				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Diseño				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Moda				
Centre <i>Centro</i>	ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE ORIHUELA				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e investigación				
Professorat <i>Profesorado</i>	Cristina Fuster Cancio				
e-mail <i>e-mail</i>	Fuster_cristina@esdorihuela.com				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>	
<p>Uno de los retos actuales más importantes de la industria de la moda a nivel local, nacional e internacional, es la proyección del diseño y su producción desde la sostenibilidad. Los últimos años, y de manera especial con motivo de la pandemia del Covid-19, ha aumentado el número de marcas de moda que apuestan por este enfoque. Se hace cada vez más necesario que el alumnado de diseño de moda se sensibilice con el impacto negativo de fenómenos derivados de esta industria como la superproducción, y que aprenda otras formas de diseñar y producir moda de una forma ecológica y sostenible desde sus posibilidades (ahora como estudiante, y en un futuro próximo como joven profesional del sector).</p> <p>El objetivo de la asignatura se centra en el desarrollo de estrategias para la realización de proyectos de autor de moda sostenible, siguiendo criterios de responsabilidad social y dimensión ética. Desde el primer curso de estos estudios, en diferentes asignaturas, se introduce al alumnado en el conocimiento de aspectos relativos a la industria de la moda desde la sostenibilidad (materiales textiles sostenibles, el análisis del ciclo de vida de una prenda, el etiquetado ecológico y las certificaciones); sin embargo, es en esta optativa en la que el alumnado tiene la oportunidad de ampliar esos conocimientos en el contexto actual y aplicarlos a un proyecto de diseño de moda de impacto positivo; de esta manera el alumnado será capaz de escoger materiales, gestionar la reducción de residuos y desarrollar prototipos de moda con nuevos productos textiles responsables medioambientalmente.</p>	

Con esta asignatura se pretende acompañar el aprendizaje con ejemplos de marcas de moda con sede en la Comunidad Valenciana y en otras comunidades autónomas, que ya trabajan en pro de un sistema de economía circular, y cuentan con el apoyo de entidades públicas y privadas. Del mismo modo se plantea la visita guiada a una de estas empresas para que el alumnado conozca más de cerca los conocimientos adquiridos.

Por otro lado, el tipo de proyecto a realizar es de autor, lo que permite al alumnado afrontar el proceso creativo de una manera más experimental y personal. Durante los cursos anteriores, el alumnado realiza proyectos en los que desarrolla su creatividad enfocada a una marca de moda determinada; en esta ocasión se trabaja el proyecto en base a un briefing más abierto a la experimentación y que responde a sistemas de producción en base al reciclaje, la reutilización o la reducción.

1.2 Coneixements previs

Conocimientos previos

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació

Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

Para cursar esta asignatura, debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso al EASD, especialidad Diseño de Moda. Se considera recomendable que el alumnado curse paralelamente los estudios que le proporcionen conocimientos complementarios.

3 Resultats d'aprenentatge

Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENENTATGE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETÈNCIES RELACIONADES COMPETENCIAS RELACIONADAS														
Resultados de aprendizaje	COMPETÈNCIES TRANSVERSALES				COMPETÈNCIES GENERALES					COMPETÈNCIES ESPECÍFICAS					
	CT 2	CT4	CT14	CT16	CG 1	CG8	CG9	CG14	CG16	CG21	CE 1	CE2	CE 6	CE8	CE15
RA 1. Recoger información significativa sobre la sostenibilidad: analizarla, sintetizarla y gestionarla.	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		
RA 2. Conocer e identificar tipologías de productos de moda sostenibles	X		X	X	X	X		X	X				X	X	X
RA 3. Conocer el modelo de producción actual de la industria textil.	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
RA 4. Estudiar y aplicar los conceptos de ecodiseño a proyectos de moda	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X
RA 5. Investigar e innovar en el desarrollo de materiales y prototipos sostenibles	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
RA 6. Organizar una propuesta creativa coherente con los conceptos adquiridos	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
BT I: Hacia un sistema sostenible de la industria	1 semana aproximadamente
BT II: Economía circular. Nuevos modelos de negocio	1 semana aproximadamente
BT III: Ecodiseño creativo	2 semanas aproximadamente
BT IV: Proyecto de colección de autor de moda sostenible	8 semanas aproximadamente
BT V: Comunicacion del proyecto	2 semanas aproximadamente

ESTRATEGIAS DE ECOINTERIORISMO Y SOSTENIBILIDAD

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

1. Comprender y concienciar de que la construcción en general y, por tanto, el interiorismo en particular, tiene un importante impacto medioambiental. Definición del problema.
2. Utilizar el conocimiento de los sistemas tradicionales y de las nuevas tecnologías para obtener resultados sostenibles en el diseño contemporáneo de espacios interiores.
3. Seleccionar materiales que contribuyan a lograr un diseño sostenible, sin renunciar por ello a un lenguaje o estilo contemporáneos.
4. Conocer los sistemas de evaluación existentes para alcanzar una certificación oficial de diseño sostenible. La asignatura Bioarquitectura de Interiores proporciona los conocimientos necesarios para que el alumno interprete la bioclimática en el momento de diseñar un espacio, tratando de concienciar sobre la importancia de un diseño sostenible.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

El alumno debe haber cursado previamente las asignaturas de Fundamentos Científicos, Materiales y Estructuras, Instalaciones y Sistemas, y Construcción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

1. Identificar los efectos nocivos para el medioambiente de materiales y aplicaciones en interiorismo.
2. Comparar entre varios materiales su efecto medioambiental.
3. Utilizar ventajosamente las fuentes energéticas naturales en el diseño interior.
4. Diseñar espacios para el bienestar del usuario.
5. Reconocer el impacto medioambiental del propio diseño.
6. Adaptar el diseño al clima y el entorno.
7. Respetar el patrimonio cultural y natural.

CONTENIDOS:

UD1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Definición de los términos “ecología” y “sostenibilidad”.
- 1.2 Metabolismo y balance energético.
- 1.3 Interacciones entre naturaleza, cultura y tecnología.

UD.2. LA SOSTENIBILIDAD Y LA FUNCIÓN DE LOS DISEÑADORES DE INTERIORES.

- 2.1 La repercusión del diseño.
- 2.2 La lección de la arquitectura vernácula.

UD3. EL CLIMA, LA ORIENTACIÓN Y SUS EFECTOS SOBRE LOS MATERIALES Y LAS CONDICIONES DE HABITABILIDAD.

- 3.1 Interpretación bioclimática.
- 3.2 Adaptación de la habitabilidad interior al clima.
- 3.3 La zona de confort.
- 3.4 Control solar.
- 3.5 Planificación heliotérmica.
- 3.6 Ejemplos en diferentes latitudes.

UD4. CUESTIONES CLAVE: ENERGÍA, AGUA Y MATERIALES.

- 4.1 Repercusiones del consumo.
- 4.2 Diseño pasivo. Eficiencia.
- 4.3 Energías renovables.
- 4.4 Reducción, reutilización y reciclado.
- 4.5 Evaluación.

UD5. MÉTODOS DE CONSTRUCCIÓN

- 5.1 La vivienda autosuficiente.
- 5.2 La limitación de la demanda energética.
- 5.3 Sistemas de acondicionamiento térmico.
- 5.4 Estudio de casos.

UD6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- 6.1 Situación normativa en España. CTE. RD 235/2013 de Eficiencia Energética.
- 6.2 Certificación LEED, BREEAM, PASSIVHAUS.

INVESTIGACIÓN EN, PARA Y DESDE EL DISEÑO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

Objetivos:

- Introducir al alumno en el conocimiento de los métodos de investigación específicos de diseño
- Conocer los beneficios de la investigación en diseño para el proceso proyectual y la práctica profesional del diseñador
- Realizar investigaciones en temas de interés propio aplicados al diseño

Conocimientos previos aconsejados:

- Saber qué es un método proyectual
- Conocer varios métodos proyectuales
- Haber realizado proyectos de carácter profesional basados en investigación previa de referentes, contexto, cliente.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante ha de ser capaz de

- Identificar la diferencia entre la investigación en diseño, para y desde el diseño
- Nombrar las partes de una investigación en el campo del diseño
- Plantear una investigación profesional y académica en el campo del diseño
- Comenzar y resolver investigaciones en intereses propios para proyectos profesionales o académicos en el campo del diseño

Contenidos:

- Qué es la investigación en, desde y para el diseño
- Estudio de casos de investigaciones en el campo del diseño
- Prácticas en investigación en diseño desde diferentes metodologías
- Creación de investigaciones propias
- Contacto con investigadores y sus trabajos

HERRAMIENTAS DIGITALES DE DISEÑO 3D

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano /
Inglés

OBJETIVOS GENERALES:

El diseño de elementos y entornos tridimensionales es hoy una práctica que se extiende a diversas disciplinas del diseño; desde las tradicionales visualizaciones arquitectónicas al diseño de elementos mobiliarios y de promoción, desde la creación de ilustraciones hasta la creación de videojuegos, escenografía, etc. Resulta por tanto un valioso complemento al perfil de cualquier profesional en el campo del diseño, independientemente de la especialidad en la que desarrolle su actividad.

Con el objetivo de establecer una base sólida en la formación del estudiante, la asignatura aborda conceptos y procesos fundamentales del trabajo en este medio que permitan, no sólo la inclusión y gestión de elementos disponibles en la red, sino la creación de elementos propios que se adapten específicamente a las necesidades del proyecto.

Desde esta perspectiva, nos centramos en los principios fundamentales del modelado, texturizado y renderizado, así como los procesos estandarizados comunes a todas las herramientas profesionales:

- Particularidades del diseño en 3D, procesos estandarizados y flujo de trabajo.
- Ámbitos de aplicación en la actualidad profesional.
- Uso de la herramienta con diferentes objetivos adaptados a la especialidad escogida por el estudiante.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

El alumno o alumna deberá estar familiarizado con los gráficos raster: edición, gestión y pormenores de resolución y calidad de la imagen bitmap.

Es recomendable que el alumnado disponga de un equipo informático propio adaptado a las necesidades del software.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.

RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para comunicar.

RA 3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.

RA 4. Estar informado para poder detectar y entender los cambios tecnológicos y culturales.

RA 5. Tener control sobre la capacidad expresiva y simbólica de los mensajes creados en clase y qué relación mantienen con el soporte o canal donde se transmiten.

CONTENIDOS:

Introducción

- Diseño 3D: ámbitos de aplicación
- Principios básicos del trabajo en tres dimensiones
- Organización de archivos asociados
- Flujo de trabajo básico

UD 1: Modelado de piezas

- Tipos de objetos en 3ds Max
- Objetos nativos y Editable Poly
- Elementos esenciales del modelo tridimensional
- Vértices, aristas, y polígonos
- Modelado de piezas con unas dimensiones dadas
- Quads, triángulos y ngons
- Estrategias de medición

UD 2: Entorno render

- El render como objetivo principal del trabajo en 3D
- Luz y entorno: influencia en el resultado
- Conceptos de sombras, oclusión ambiental e iluminación global
- Materiales básicos
- Motores de render: Mental Ray y physical renderer
- Formatos y consideraciones de salida

UD 3: Texturizado y mapeado

- Conceptos fundamentales
- Material: Textura y mapas
- Difuse, bump, transparency y normal map
- Proyecciones básicas
- Coordenadas UVW

UD 4: Iluminación exterior

- Importar objetos desde Auto CAD e Illustrator
- Global illumination y Sky Portal
- Splines
- Gestión de recursos externos
- Exploración de estéticas de representación
- Entorno

UD 5: Aplicación práctica

- Proyecto personal

ILUSTRACIÓN DIGITAL APLICADA AL DISEÑO

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo fundamental de esta asignatura optativa es que los estudiantes que la cursen tengan los recursos necesarios para realizar una ilustración digital rica en lenguajes gráficos, aplicada a cualquier soporte digital de diseño (cartelería, medios audiovisuales, diseño web, ilustración en el diseño editorial, imagen corporativa, merchandising, etc...)

Los estudiantes aplicarán diferentes lenguajes gráficos a la ilustración en diseño gráfico y harán uso de la ilustración digital en la maquetación editorial. El estudiante deberá alcanzar los siguientes objetivos:

- Utilizar los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop como herramientas para la ilustración aplicada al diseño gráfico
- Manejar diferentes lenguajes gráficos en diferentes formatos digitales (imagen vectorizada e imagen mapa de bits)
- Pasar de imagen gráfica manual a imagen digital
- Usar diferentes recursos, lenguajes y aplicaciones (imagen impresa, imagen escaneada, imagen fotográfica e imagen digital) en el diseño de una ilustración digital.
- Crear ilustraciones aplicadas al diseño gráfico.
- Investigar sobre distintos soportes y formatos en donde se formaliza la ilustración digital aplicada al diseño .
- Investigar, analizar y proyectar la ilustración digital en el cuento infantil (Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign)

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

- Saber utilizar las herramientas básicas propias del programa Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign y saberlas aplicar en diferentes ámbitos formales.
- Conocer los distintos formatos, resoluciones y modos de color propios del lenguaje digital.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos y sus distintas aplicaciones en el formato digital.
- Haber cursado la asignatura del primer curso de "Lenguajes y técnicas digitales".

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.

RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para maquetar una memoria o manual y su posterior presentación digital.

RA 3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.

RA 4. Dominar los formatos, resoluciones y modos de color adecuados tanto para la materialización impresa como digital.

RA 5. Conocer las posibilidades tecnológicas para la maquetación de texto e imágenes, para la impresión y para la presentación interactiva de proyectos.

RA 6. Poseer recursos informáticos suficientes para la elaboración de un proyecto y su presentación de forma profesional.

RA 7. Controlar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).

CONTENIDOS:

UD I: Teoría sobre la ilustración.

- Origen de la ilustración.
- Tipos de ilustración.
- Géneros y medios de la ilustración.
- La ilustración digital.
- La ilustración digital aplicada al diseño gráfico.

UD II: Técnicas, lenguajes y estrategias para la ilustración digital.

Interacción entre distintas técnicas, distintos lenguajes y distintos programas de edición de imágenes y texto: adobe illustrator (imagen vectorial) y adobe photoshop (imagen mapa de bits).

- Ilustración imagen vectorial (Illustrator).
- Ilustración imagen realista mapa de bits (photoshop).
- Ilustración collage digital (photoshop).
- Ilustración técnicas gráficas manuales (dibujo)+ técnicas gráficas digitales (color).
- Ilustración fotografía + lenguaje gráfico digital vectorial.
- Ilustración fotografía + dibujo a mano alzada (máscaras con photoshop).
- Fondo duo tono + ilustración naif (recurso narrativo, combinación de herramientas)

UD III: Ilustración digital y diseño editorial (Cuento)

- Narración visual
- La Psicología del encuadre
- Storyboard

- Imagen y texto en la ilustración digital.

UD IV: Expresividad y gestualidad en el diseño de un personaje (dibujo digital).

- Diseño de personajes
- Rostro y figura humana

UD V: Ilustración digital y animación.

- Postal de Navidad EASDO y GIF animado.

UD VI: Ilustración digital de una tinta y dos tintas

- Concurso camiseta maratón Cáncer de mama (Serigrafía), para esta unidad necesita de la clase de grabado, para poder desarrollarse. En el caso de que el covid nos lo impida, se destinarán las 5 horas prácticas al proyecto del cuento.

UD VII: Ilustración digital en productos publicitarios.

- Marca personal basada en un objeto ilustrado.
- Elemento merchandising marca personal. Como trabajar con los mookups

UD VIII:

- Maquetación de ilustraciones para un cuento infantil (Indesign)
- Presentación de cuento en pdf interactivo.

INGLÉS APLICADO AL DISEÑO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Inglés

Objetivos:

En un planeta cada vez más globalizado e informatizado el inglés se convierte en una herramienta básica no solo en el mundo de la ciencia, los negocios, las finanzas, la medicina, el turismo, sino también del diseño.

Se estima que el 85% de las páginas web están escritas en inglés. Entender y saber expresarse en este idioma abre las puertas a un vasto mundo de conocimiento, de oportunidades de empleo y de negocios.

Con esta asignatura se pretende ayudar a los alumnos a comprender y a expresar en inglés ideas relacionadas con la actividad empresarial y con la especialidad de diseño que están cursando en la Escuela, leyendo artículos y documentos publicados en versión original y escuchando y viendo programas y noticias relacionadas con la temática específica de su Grado.

Conocimientos previos aconsejados:

Se requieren conocimientos previos de inglés.

Podrán seguir la asignatura sin dificultad y adquirir las competencias que en ella se incluyen todos los alumnos que hayan estudiado inglés en Bachillerato, ya que los contenidos en esas enseñanzas tienen como referencia las competencias propias del nivel B1 del Consejo de Europa, según se define este nivel en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Resultados aprendizaje:**Referente a la expresión**

El alumnado deberá saber expresar un mensaje con claridad y coherencia, estructurado y ajustándose al tipo de texto oral o escrito y valorando los recursos disponibles.

Referente a la Interacción

El alumno deberá:

- saber utilizar vocabulario y expresiones adecuados a la tarea, al interlocutor y al propósito de la comunicación.
- referirse claramente al mensaje del interlocutor e indicar lo que se espera como respuesta; cooperar para facilitar la comprensión mutua, indicando que se comprende o pidiendo ayuda, repetición, clarificación o confirmación;
- extranjerizar o modificar palabras semejantes, definir o parafrasear, usar sinónimos o antónimos, aproximar o simplificar el mensaje.

- efectuar las repeticiones, aclaraciones y correcciones necesarias para compensar las

Contenidos

Redactar carta de presentación para solicitar un empleo.

Elaborar un Curriculum Vitae.

Participar en una entrevista de trabajo.

Escribir cartas/emails formales e informales.

Seleccionar información relevante para montar un stand en una feria informativa y para la elaboración de folletos de publicidad relacionados con la actividad de Diseño en la que vayan a trabajar.

Hablar sobre el diseño y el contenido de una página web.

Describir consecuencias.

Pedir y dar consejo.

Expresar opiniones a favor o en contra de un tema.

Expresar probabilidades, dudas, propuestas o deseos.

Comparar objetos, situaciones, lugares...

Expresar lo que otra persona o el hablante mismo dijo en otro momento.

ARTE FINAL PARA PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano/Inglés

Objetivos:

- Identificar las profundidades en una representación gráfica de diseño de interiores
- Aplicar distintas técnicas de mejora gráfica para la representación de los proyectos profesionales de diseño de interiores
- Montar, maquetar y presentar proyectos de diseño de interiores a nivel profesional

Conocimientos previos aconsejados:

- Conocimientos avanzados de diseño de interiores en proyectos profesionales
- Conocimientos avanzados de programas profesionales de diseño 2D
- Conocimientos básicos de programas profesionales de diseño 3D
- Conocimientos básicos de programas profesionales de retoque fotográfico
- Conocimientos básicos de programas profesionales de maquetación y presentación de proyectos

Resultados de aprendizaje:

El estudiante ha de ser capaz de

- Reconocer los errores gráficos de una representación profesional de un proyecto de diseño de interiores
- Mejorar la representación gráfica de cualquier proyecto de diseño de interiores en sus diferentes aspectos y documentos
- Presentar y defender gráficamente un proyecto de diseño de interiores con un nivel profesional de diseñador

Contenidos:

- Profundidades en grafismo de diseño de interiores: identificación y mejora
- Representación de documentos: contenidos y tipologías 2D y 3D
- Mejora de la presentación en autocad y Sketchup

LABORATORIO DE IMPRESIÓN 3D

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo de esta asignatura es plantear estrategias de investigación e innovación en torno a la fabricación asistida por ordenador (CAM), utilizando como tecnología el Modelado por Deposición Fundida (FDM). Con ello se pretende que el alumnado pueda concretar físicamente aquellos proyectos personales creados en otras materias formativas que abordan el diseño asistido por ordenador (CAD), así como generar nuevos diseños donde la impresión 3D pueda ayudar a su desarrollo.

Se completa así un proceso circular donde, el diálogo entre la realidad virtual en tres dimensiones y la presencia material del objeto, establecen un nuevo flujo de trabajo convertido en una eficaz herramienta de creación en manos del diseñador.

El *Laboratorio de impresión 3D* contribuye a la formación de los estudiantes en aquellas áreas que tienen que ver con el conocimiento de los nuevos materiales y tecnologías de fabricación aditiva que se utilizan en el ámbito del diseño, promoviendo su aplicación en las distintas especialidades que se imparten en nuestro centro (moda, interiores y gráfico).

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para desarrollar esta asignatura es recomendable que los estudiantes tengan conocimientos básicos de modelado digital en 3D, independientemente del software empleado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Comprender las diferentes etapas de trabajo que intervienen en el diseño y la fabricación asistida por ordenador (CAD/CAM).

RA 2. Conocer los diferentes sistemas de impresión tridimensional, sus particularidades y condicionantes.

RA 3. Descubrir las posibilidades que ofrece la tecnología de impresión 3D y sus aplicaciones en el campo específico del diseño.

RA 4. Conocer las propiedades físicas y mecánicas de los materiales termofusibles empleados en la fabricación aditiva.

RA 5. Dominar los parámetros y variables que intervienen en el proceso de impresión para la correcta obtención de modelos físicos.

RA 6. Evaluar y verificar los resultados obtenidos mediante el prototipado físico, así como las posibilidades de mejora en el diseño conceptual y su adecuación productiva.

RA 7. Utilizar la fase de acabado para realizar tratamientos de limpieza, solidificación, lijado, pulido, enmasillado y coloración de la pieza.

CONTENIDOS:

UD I: CONCEPTO DE IMPRESIÓN 3D

- Tecnologías de fabricación aditiva.
- El modelado por deposición fundida (FDM).
- Materiales termofusibles.
- Ámbitos de aplicación de la tecnología 3D.

UD II: FASE DE CREACIÓN

- El modelado 3D: diseño virtual de piezas tridimensionales.
- El escaneado 3D: La fotogrametría de objetos.
- El software de laminado y su exportación

UD III: FASE DE IMPRESIÓN

- Tipos de impresoras y sus características.
- Manejo de la impresora.

UD IV: FASE DE ACABADO

- Procedimientos de lijado, pulido y enmasillado.
- Tratamientos cromáticos.
- Materiales de protección y envejecimiento.

MIPI: MAQUETACIÓN, IMPRESIÓN Y PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE PROYECTOS

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo fundamental de esta asignatura optativa es que el estudiante que la curse tenga los recursos necesarios para maquetar un proyecto profesional de diseño impreso o digital y que trabaje con las últimas tecnologías tanto en el proceso de desarrollo del proyecto como en su presentación digital y defensa pública. El estudiante deberá alcanzar los siguientes objetivos:

- Utilizar el programa Adobe InDesign como herramienta para la preparación, maquetación y organización de contenidos de un proyecto de diseño y su posterior impresión.
- Utilizar el programa Adobe InDesign como herramienta para la presentación digital de un proyecto de diseño y su defensa.
- Planificar el proceso de trabajo para la materialización digital e impresa de la parte teórica de un proyecto de diseño (maquetación de memorias, manuales, fichas técnicas, informes, catálogos, etc.).
- Diseñar y utilizar de forma óptima diferentes tipos de retículas para la maquetación de un proyecto de diseño y saber adecuarlas a las características específicas del proyecto.
- Editar imagen, texto, audio y vídeo en InDesign.
- Realizar proyectos de diseño interactivos en InDesign.
- intercambiar imágenes y texto entre los programas Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign para alcanzar un rendimiento óptimo en el proceso de trabajo de un proyecto de diseño.
- Dominar la edición de imagen y texto en formato impreso, imagen y texto en formato digital e imagen y texto proyectados.
- Saber trabajar con distintos formatos, resoluciones y modos de color adaptados al soporte y al medio a través del cual se presenta el proyecto.
- Conocer otros recursos y aplicaciones tecnológicas para la presentación interactiva y defensa de un proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

- Saber utilizar las herramientas básicas propias del programa Adobe InDesign.
- Conocer los distintos formatos, resoluciones y modos de color propios del lenguaje digital.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos y sus distintas aplicaciones en el formato digital.
- Tener conocimientos previos sobre la edición de imagen y texto.
- Haber cursado la asignatura del primer curso de las tres especialidades, Diseño de Interiores y Diseño de Moda: "Lenguajes y técnicas digitales".

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.

RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para maquetar una memoria o manual y su posterior presentación digital.

RA 3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.

RA 4. Dominar los formatos, resoluciones y modos de color adecuados tanto para la materialización impresa como digital.

RA 5. Conocer las posibilidades tecnológicas para la maquetación de texto e imágenes, para la impresión y para la presentación interactiva de proyectos.

RA 6. Poseer recursos informáticos suficientes para la elaboración de un proyecto y su presentación de forma profesional.

RA 7. Controlar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).

CONTENIDOS:

UD I: Adobe InDesign. Maquetación de un proyecto de diseño.

- **INTERFAZ DE INDESIGN CC:** Creación de un trabajo nuevo. Creación de objetos. Paleta de herramientas. El color, crear muestra. Insertar imágenes. Manipulación básica de elementos, Reglas y guías. Documentos de varias páginas. Desplazamiento por el documento.
- **LAS HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN:** Las páginas maestras. Modificación y actualización de elementos de maestra. Paleta como navegador. Paginación del documento.
- **EL TRABAJO SOBRE TEXTOS** Insertar texto. Encadenamiento de textos. Distintos modos de inserción de texto. Modos de selección del texto. Formatear un texto. Partición y justificado o separación de palabras. Las tabulaciones: componer columnas con tabuladores. Los filetes de párrafo. Los estilos para textos. Los estilos para párrafo. Contorneo de texto.
- **LAS TABLAS:** Creación y configuración de una tabla. Atributos de celda y tipográficos. Insertar y suprimir filas o columnas; combinar celdas. Atributos de las líneas. Importación de tablas.

UD II: Adobe InDesign. Estructuración del contenido de un proyecto impreso de diseño. Coordinado con las asignaturas de Proyectos de Interiorismo y Tendencias de Moda.

- Organización y estructuración del contenido en el formato. Creación de maquetas previas.
- Jerarquía visual para el formato impreso.
- Tabla de contenidos (el índice), numeración de páginas, encabezados y pies de página, tablas, listados y enumeraciones en InDesign.
- Fases del proceso de trabajo en un proyecto de diseño (memorias, manuales, catálogos, paneles, etc...). Organización de contenidos, fase de bocetaje, maquetación, introducción de contenidos texto/imagen, impresión, formalización y materialización.
- Proyecto personal de diseño. Maquetación e impresión.

UD III: Adobe InDesign. Presentación digital interactiva y defensa de un proyecto de diseño. Coordinado con las asignaturas de Proyectos de Interiorismo y Tendencias de Moda.

- **DOCUMENTOS INTERACTIVOS:** Creación de marcadores. Hipervínculos. Botones. Importación de vídeo. Importación de sonido. Exportación a PDF. Exportación a Flash.
- Proceso de trabajo para la presentación y defensa de un proyecto de diseño (recursos tecnológicos, resoluciones, jerarquías y maquetación de contenidos texto/imagen, formalización, materialización, presentación interactiva y estrategias para la defensa del proyecto
- Proyecto personal de diseño. Presentación digital y defensa.

PROYECTOS DE ACTIVIDAD Y APERTURA

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Es cada vez más importante en el mundo del diseño conocer los factores que condicionan tanto la génesis, como el desarrollo y finalización del proyecto de interiorismo. Todos estos factores influyen en el resultado final de los mismos.

Los proyectos de actividad dentro del campo del interiorismo, son un claro exponente de lo que acabamos de exponer, dada su estrecha relación con la gran mayoría de los proyectos que se realizan dentro del campo del diseño de interiores, muy especialmente con todos aquellos que tengan relación con el uso comercial, pública concurrencia, administrativo, residencial público, entre otros.

Este es el objetivo fundamental de la asignatura Proyectos de Actividad y para ello y por su estrecha relación con el campo de actuación del diseñador de interiores, es necesario que estos profesionales dispongan de los conocimientos necesarios para poder desempeñar correctamente su función dentro de la sociedad. Con ella el estudiante adquirirá un conjunto de competencias, acordes con los diferentes perfiles profesionales de las distintas especialidades del diseño, que harán de nuestros titulados diseñadores capaces de racionalizar y mejorar los procesos creativos y productivos y de investigar e innovar en busca de soluciones formales más eficaces, más estéticas y más integralmente enriquecedoras para los usuarios. Se pretende profundizar en los conocimientos que requieren los diseñadores de interiores en el proceso edificatorio, en todo lo relacionado con sus instalaciones, tanto en el marco normativo (el Código Técnico de la Edificación y los reglamentos específicos), como en el propiamente técnico (diseño, cálculo, dimensionado, aplicación...).

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta, No precisa, en principio, de otros conocimientos previos específicos, pero si es importante que haya cursado asignaturas de proyectos de primer, segundo y tercer curso de las enseñanzas artísticas superiores de diseño de interior, así como las asignaturas de materiales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Identificar todos los tipos de licencias administrativas, relacionadas con el desarrollo de la profesión del diseñador de interiores.

RA2. Conocer y buscar información sobre la legislación y los procedimientos que deben seguir las distintos expedientes que corresponden a cada licencia administrativa, especialmente las de actividad y construcción.

RA3. Capacidad para aforar establecimientos, diseñar y dimensionar medios evacuación y medidas correctoras contra incendios en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA4. Diseñar y dimensionar espacios y elementos accesibles en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA5. Enumerar los conceptos básicos de acústica y los criterios de diseño para mejorar el

acondicionamiento y el aislamiento acústico.

RA6. Diseñar y dimensionar elementos constructivos que cumplan las exigencias acústicas y de protección contra incendios en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA7. Diseñar y dimensionar instalaciones de ventilación e iluminación que cumplan con las exigencias de sostenibilidad y ahorro energético, en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA8. Capacidad para elaborar, redactar y dirigir cualquier proyecto de actividad, dentro del campo de actuación del diseño de interiores.

CONTENIDOS:

BLOQUE I: INTRODUCCIÓN

UD I:

- 1.1- Legislación.
- 1.2- Concepto de Licencia administrativa.
- 1.3- Tipos de licencias:
 - 1.3.1.- Según proceso tramitación administrativa.-
 - Obras Mayores.
 - Obras Menores.
 - 1.3.2.- Según el tipo de actuación.-
 - De Acondicionamientos de suelo.
 - De Edificación.
 - De Actividad.
 - Licencia Ambiental Integrada.
 - Licencia Ambiental.
 - Comunicación Ambiental.

BLOQUE II: ASPECTOS FUNDAMENTALES.

UD II:

- 2.1- Documentos de un proyecto de actividad.-
 - 2.1.1.- Memoria.
 - 2.1.2.- Presupuestos.
 - 2.1.3.- Planimetría.
- 2.2- Protección contra incendios.
 - 2.2.1.- Propagación interior/externo.
 - 2.2.2.- Evacuación.
 - 2.2.3.- Instalaciones protección contra incendios.
 - 2.2.4.- Resistencia al fuego de la estructura.
- 2.3.- Accesibilidad.-
 - 2.3.1.- Seguridad frente al riesgo de caídas.

- Desniveles, Rampas y Escaleras.
- Condiciones de accesibilidad.
- Dotaciones de espacios accesibles.
- Diseño y dimensionado de espacios accesibles.

UD III: .

3.1- Iluminación/Sostenibilidad/Eficiencia energética.

3.2- Instalaciones de ventilación.-

UD IV:

4.1.- El sonido y su percepción. Fenómenos físicos del sonido.

4.2.- Fundamentos de acústica. Condiciones de diseño acústico.

4.3.- Diseño y dimensionado de elementos constructivos con requerimientos acústicos.

BLOQUE III: GESTIÓN DEL PROYECTOS DE ACTIVIDAD

UD V:

5.1.- Gestión de los proyectos de actividad e interiorismo.

5.2.- Presentación del proyecto de actividad.

PROYECTOS DE DISEÑO DE CALZADO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

En la actualidad el sector del calzado en España, y más en concreto en el área de Alicante, tiene una tradición importante, tanto a nivel de diseño como fabricación. Este tipo de producto-moda requiere de unos conocimientos concretos para el desarrollo del proceso creativo y la realización manual de los patrones. La utilización de un software específico con el que desarrollar el producto también de manera digital, supone una formación completa para las nuevas generaciones.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para esta asignatura es necesario haber cursado al menos dos asignaturas de Proyectos de Diseño de Moda.

Es muy recomendable haber cursado las asignaturas relacionadas con materiales y las relacionadas con medios informáticos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Realiza proyectos de diseño de calzado atendiendo a los condicionantes propios del tipo de producto.

RA2. Conoce los materiales y herramientas para el desarrollo de un proyecto de calzado.

RA3. Domina las fases del proyecto de diseño enfocado al calzado.

RA4. Conoce y maneja con habilidad el software específico para el diseño 3D de calzado.

RA5. Conoce la industria y últimas tendencias en calzado.

CONTENIDOS:**UD I: INTRODUCCIÓN**

Tema 1. Historia del calzado.

Tema 2. Industria del calzado

Tema 3. Tipologías

.UD II: CARACTERÍSTICA DEL TIPO DE PRODUCTO

Tema 4. Anatomía del pie. Ergonomía

Tema 5. Estructura del calzado

UD III: DESARROLLO Y DISEÑO DE PATRONAJE

Tema 6. La horma

Tema 7. Patronaje manual

Tema 8. Software 3D de calzado.

UD IV: PROYECTO DE DISEÑO DE CALZADO

Tema 9. EL calzado en las colecciones. Últimas tendencias en calzado

Tema 10. Proceso creativo y desarrollo experimental de un prototipo

REDES SOCIALES Y POSICIONAMIENTO WEB

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Internet ha revolucionado el mundo, y muy especialmente el Marketing y la Comunicación.

Las herramientas de Marketing han sufrido una evolución sin precedentes en los últimos años. Las redes sociales, el posicionamiento en buscadores, el comercio electrónico, han cambiado la forma de comunicar, relacionarse con los clientes y ofrecer nuestros productos: bienes o servicios.

En este entorno cambiante, saber comunicar en el mundo digital (marketing online) es una garantía de éxito.

Estos cambios, surgidos por la constante evolución de la tecnología, están provocando una transformación fundamental en las empresas. Ganan más importancia que nunca las capacidades de emprendimiento, la creación de nuevas empresas y la generación de proyectos profesionales ligados a las oportunidades que emergen en un mercado digital global y en constante crecimiento.

Los nuevos medios online (interactivos), desde Internet a las redes sociales, se han convertido tanto en soportes de comunicación como en nuevos canales de comercialización, modificando así el modelo clásico de comunicación y las pautas de comportamiento de compra.

Aparecen nuevos modelos de negocio que nadie podía plantearse hace una década: Google, Youtube, Facebook, Whatsapp, Spotify, Amazon, Ebay, iTunes (Apple), el mundo de las aplicaciones, etc.

Todo diseñador con un proyecto de negocio necesita aprender a integrar los nuevos medios digitales en su estrategia de Marketing y Comunicación.

Los diseñadores han de saber incorporar estos nuevos canales, medios y lenguajes en su estrategia de comunicación, comercial y de relación con el cliente, ya sea en proyectos más tradicionales o concebidos exclusivamente para Internet.

Esta materia aporta al diseñador los conocimientos y herramientas necesarios para afrontar con éxito la gestión de la comunicación digital y el emprendimiento en proyectos basados en la red: ROI en internet, usabilidad, SEO, SEM, analítica web, social media, affiliate marketing, e-mail marketing, mobile marketing, word-of-mouth marketing, marketing de contenidos, Buzz, Viral, marketing de guerrilla, video marketing, blogs, geolocalización, gamificación, etc.

En definitiva, se trata de ayudar al diseñador a desarrollar las habilidades necesarias para crear un Plan de Marketing Online, conocer las plataformas y las herramientas de gestión más importantes, y obtener el conocimiento necesario para emprender y gestionar la marca, la comunicación y la reputación online desde la perspectiva de los medios sociales y del mundo online.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

No precisa, en principio, de otros conocimientos previos específicos, ni es preciso que haya cursado anteriormente asignaturas concretas aunque sería conveniente haber cursado y superado la materia “Marketing y comunicación”.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Identificar las características relevantes en el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

RA2. Utilizar los recursos empresariales (humanos, financieros, técnicos y de conocimiento) necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

RA3. Demostrar habilidades de liderazgo, así como de carácter emprendedor para la organización y planificación de actividades del entorno profesional.

RA4. Dominar la metodología para plantear objetivos viables así como para desarrollar y evaluar planes de actuación para lograrlos.

RA5. Dominar la metodología de toma de decisiones para administrar recursos disponibles escasos y para adaptarse a las demandas del mercado.

RA 6. Conocer los criterios de investigación propia de acuerdo con las necesidades del proyecto

RA 7. Utilizar la metodología para plantear objetivos viables, así como gestionar proyectos de diseño y desarrollar planes de actuación para conseguir los mismos.

RA8. Saber cómo gestionar la marca, la comunicación y la reputación corporativa en el entorno digital.

RA9. Obtener un mapa completo del escenario digital y así conocer todos los medios y herramientas que se pueden integrar en las estrategias de marketing y comunicación: marketing viral, geolocalización, gamificación affiliate marketing, etc.

RA10. Entender cómo crear contenidos alineados con la estrategia de marketing online.

CONTENIDOS:

1.- TRANSFORMACIÓN DIGITAL.

1.1.- El entorno emprendedor en internet.

1.2.- Claves del nuevo entorno digital.

1.3.- Análisis de modelos de negocio. Nuevas tendencias en negocios digitales.

2.- TRANSFORMACIÓN DE LOS NEGOCIOS.

2.1.- El nuevo consumidor digital.

2.2.- Cambio en el modelo de relación entre empresas y consumidor.

3.- WEB MARKETING.

3.1.- El usuario: analítica web y usabilidad.

3.2.- Posicionamiento: SEO, SEM.

3.3.- Conversión: landing pages.

3.4.- Publicidad digital: display advertising.

4.- SOCIAL MEDIA MARKETING

4.1-. Redes sociales y marca personal.

4.2-. Blogging.

4.3-. Relaciones públicas 2.0: ORM (Online Reputation Management).

5.- MEDIOS DIGITALES: ACTUALIDAD Y TENDENCIAS

5.1-. Actualidad: E-mail marketing / Affiliate marketing / Branded content / Video marketing...

5.2-. Inbound marketing / Marketing de contenidos.

5.3-. Marketing viral y marketing de guerrilla.

5.4-. Mobile marketing y geolocalización.

5.5-. Nuevas tendencias.

RETOQUE DIGITAL Y PROCESOS FINALES FOTOGRÁFICOS

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El dominio y conocimiento de la edición de la fotografía digital no solo representa un avance en el mundo de la tecnología aplicada al diseño, sino que supone nuevos caminos de expresión y creación.

Entre las infinitas posibilidades se puede llegar a una imagen llena de realismo o saltar la barrera de lo natural en la creación de imágenes con gran impacto visual y de funcionalidad para el mundo profesional del diseño.

La asignatura aborda técnicas fundamentales para obtener imágenes de gran calidad técnica y expresiva con el fin de mejorar los productos y proyectos del diseñador. Por lo tanto tiene una relación muy importante con las con las asignaturas de proyectos y dota al alumno de una gran especialización la producción gráfica y en el diseño de la imagen corporativa.

Por otra parte, la asignatura también plantea un análisis y estudio del proceso final de la fotografía. Es de verdadera utilidad que el alumno conozca qué posibilidades tiene en cuanto soportes y cuál es la problemática que puede encontrarse con la impresión de la copia final, así como las posibles soluciones.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Conocimientos básicos de los fundamentos de la fotografía, como los impartidos en la asignatura de primer curso Fotografía y Medios Audiovisuales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- RA 1. Ser capaces de diferenciar los tipos de archivos
- RA 2. Utilizar las principales herramientas del revelado profesional RAW.
- RA 3. Elaborar proyectos fotográficos desde su ideación hasta la obtención de imágenes finales.
- RA 4. Analizar el mercado actual de los sistemas de impresión y soportes fotográficos
- RA 5. Organizar la preparación de imágenes para el acabado final impreso

CONTENIDOS:

UD I: CONCEPTOS BÁSICOS Fechas previstas

1. Revisión Fundamentos Fotografía
2. Archivos, Ajustes y Gestión

3. Revelado Raw

UD II: RETOQUE FOTOGRÁFICO DIGITAL

4. Photoshop como herramienta de retoque Fotográfico

UD III: PROCESOS FINALES FOTOGRÁFICOS

5. Sistemas de Impresión. Mercado Actual

TALLER DE ILUSTRACIÓN

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La ilustración consiste en contar historias a través de la comunicación visual, ésta acompaña, o incluso sustituye, al texto. Cuenta con la ventaja de ser la imagen un potente instrumento de comunicación universal. Además, la ilustración es un medio privilegiado de expresión artística, por lo cual el estudiante tiene la oportunidad y el reto de desarrollar un lenguaje gráfico y expresivo personal.

Las aplicaciones de la ilustración son diversas en los medios de comunicación visual contemporáneos, por ello en la asignatura se exploran y experimentan algunos de los ámbitos más frecuentes donde se ejerce esta disciplina. La asignatura pretende dotar de las herramientas básicas para abordar proyectos de ilustración, y ampliar las habilidades proyectuales con ella relacionadas. El objetivo general de la asignatura es realizar un acercamiento hacia las técnicas de ilustración para desarrollar esta faceta y contribuir así a formar profesionales con un perfil más artístico, sin perder de vista el objetivo de comunicación presente en toda ilustración.

La ilustración resulta imprescindible para cualquiera de las tres especialidades de los estudios superiores: gráfico, interiores y moda, ya que es una forma original de abordar los diferentes proyectos

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Es necesario el conocimiento de algunas técnicas gráficas que sirvan como punto de partida para enfocar la asignatura. Y es conveniente que tenga aprobado Diseño básico de 1º y Dibujo y Técnicas gráficas de 1º, así como Dibujo proyectual de 2º de DG.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Demuestra las habilidades necesarias para pensar gráficamente por medio de dibujos, esquemas y diagramas.

RA 2. Domina el proceso lógico de la creación de imágenes y dibujos que permitan contestar al ¿cómo?. Controla los procesos creativos desde su inicio hasta su finalización y comunicación. Valora este proceso de creación dando el mismo rango al desarrollo que a la finalización de un proyecto de ilustración.

RA 3. Selecciona y utiliza los canales que sirven de soporte a la comunicación visual conforme a los objetivos comunicacionales planteados en proyectos de ilustración.

RA 4. Vincula el campo del diseño gráfico con la ilustración. Este enfoque otorga una formación complementaria al diseñador.

RA 5. Aplica las diferentes tipologías de ilustración.

RA 6. Aplica las técnicas gráficas más adecuadas para los objetivos y funciones previstos. Controla las relaciones y conoce las especificaciones de las técnicas tradicionales y los procesos digitales.

CONTENIDOS:

UD I: INTRODUCCIÓN

Tema 1. LA ILUSTRACIÓN. GÉNEROS.

Tema 2. LA ILUSTRACIÓN Y SUS APLICACIONES EN DISEÑO.

Tema 3. TÉCNICAS.

UD II: CREACIÓN DEL PERSONAJE

Tema 4. CÁNONES ARTÍSTICOS.

Tema 5. PERSONALIDAD Y BIOTIPOS.

UD III: COMPOSICIÓN

Tema 6. LENGUAJE Y TÉCNICAS VISUALES.

Tema 7. COMPOSICIÓN DE LA ESCENA. ESPACIO Y PERSONAJE.

TALLER DE ESCRITURA, ESTILO Y NORMA ACADÉMICA

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Este taller tiene como objetivo producir textos escritos adecuados a las exigencias de rigor en cuanto a contenido y estructura formal en el ámbito académico.

Los diferentes trabajos escritos que llevan a cabo los estudiantes de Estudios Superiores de Diseño deben tener una estructura clara y adecuada a la finalidad de los mismos, ya que éstos tienen entre sus funciones comunicar la producción de conocimiento en esta disciplina, así como establecer debates discursivos con la comunidad académica.

Los estudiantes, que en todos los cursos trabajan textos académicos desde distintas asignaturas, ya sean trabajos de investigación, memorias, TFT, etc., a menudo se encuentran con ciertas dificultades para comunicar por escrito de manera correcta y ajustada al estilo y convenciones del entorno académico.

Por otro lado, dentro del perfil profesional del Título de Graduado y Graduada en Diseño, una de las salidas profesionales es la Investigación y la Docencia. Muchos estudiantes pueden decantarse por la labor investigadora por lo que esta asignatura sentaría las bases fundamentales para redactar este tipo de ensayos/textos.

pág. 2 Este taller, por tanto, pretende apoyar la producción escrita específica, así como ayudar a comunicar mejor tanto los proyectos finales como los futuros proyectos profesionales. También se pretende fomentar uno de los objetivos de nuestras enseñanzas, la labor investigadora.

Para ello, se propone un taller dinámico en el que se incidirá en la clara y correcta redacción y se sentarán las bases de la uniformidad necesaria de la que deben gozar estos textos.

No hay que olvidar que tal y como se señala en nuestros planes de estudios una de las competencias que debe alcanzar el estudiante es la de utilizar un lenguaje adecuado y propio de la materia, así como saber comunicar los proyectos. Si la estructura y expresión escritas del proyecto no es adecuada el estudiante corre el riesgo de no ser entendido. Así lo consideran expertos como Julier (2007) que señala que una de las múltiples funciones que tiene el diseño es la de comunicar y que el diseñador no solo comunica con la creación del espacio, la imagen, o el producto sino que para que sus propios pensamientos se cohesionen tiene que haber un buen discurso escrito detrás de todo el proceso de diseño.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Es aconsejable que el estudiante tenga conocimientos relacionados con la asignatura de 1º, Fundamentos históricos del diseño y con la cursada en 2º y 3º Historia y Cultura del Diseño y Estética y Tendencias contemporáneas en sus diferentes especialidades.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Estructurar textos académicos de manera organizada y clara.

RA 2. Redactar textos, argumentando de manera rigurosa y utilizando el vocabulario y la terminología específicos de la materia.

RA 3. Realizar citas y referencias bibliográficas, icónicas y audiovisuales siguiendo la normativa establecida para cada caso.

RA 4. Presentar resultados y conclusiones de forma ordenada y precisa.

CONTENIDOS:

UD I: Cómo estructurar un texto

- Títulos: Aspectos que determinan la elección de un buen título: precisión y claridad. Un buen título responde a las preguntas qué, cómo, cuándo, dónde y para qué. Técnicas para elegir un título que impacte y seduzca al lector.
- Orden: La importancia del texto ordenado. Análisis de ejemplos.
- Claridad: Métodos para determinar la claridad de los puntos a tratar. Jerarquía en los temas.
- Apartados: Inclusión de aspectos pertinentes que no desvíen del tema. Elección de autores variados y adecuados.
- Argumentación de resultados y elaboración de conclusiones concretas y precisas.

UD II: Redacción. El uso del lenguaje en el ámbito académico. La escritura científica como proceso: comunicar, socializar

- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Utilización del vocabulario y la terminología específicos de la materia.
- Cómo se investiga en diseño: ¿proyecto profesional o trabajo de investigación teórica?
- El estilo científico: las normas y estilos más utilizados en el campo de la investigación.
- El proceder ético del investigador: derechos de autor.
- Norma y estilo para redactar trabajos científicos
 1. La norma APA. Aspectos formales. Índices, notas, citas, anexos, referencias bibliográficas, icónicas y audiovisuales de diferente procedencia. Ejemplos de todo tipo de fuentes referenciadas.
 2. Modos de citar, anotar y referenciar un texto.
 3. La cita directa: breve y extensa.
 4. La cita indirecta, de segunda mano y la paráfrasis.
 5. Sistema autor-fecha de referenciación bibliográfica.
 6. Sistema numérico de referenciación bibliográfica.
 7. Anotaciones al pie de página.
- Construcción de asientos bibliográficos
 1. El libro impreso y electrónico.
 2. Las publicaciones periódicas: revistas, periódicos.
 3. Otras publicaciones inéditas, impresas y electrónicas: académicas, oficiales, sonoras y visuales.
- Otros elementos de estilo
 1. El formato de página.
 2. La ortotipografía en la redacción del texto.
 3. Construcción y referenciación de tablas, gráficos e imágenes.
 4. Tipos de índices: general, analítico y de materia.



UD III: Exposición y defensa de los trabajos

- Estrategias para exponer y defender los TFTs

TALLER DE VIDEO: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La imagen audiovisual ocupa uno de los principales puestos de influencia en la cultura contemporánea. Empresas, organismos, instituciones y profesionales ven en el diseño audiovisual un campo en el que mostrarse, diferenciarse.

La demanda de profesionales especializados en los diferentes productos y soportes se ha multiplicado en pocos años y es necesario un conocimiento de la narración audiovisual para transmitir adecuadamente los diferentes mensajes.

El enfoque genérico de esta asignatura resulta adecuado como introducción al campo conceptual y profesional audiovisual, e idóneo como elemento formativo en todas las especialidades y campos de la creación artística, bien como materia creativa o bien como instrumento comunicativo y publicitario.

La asignatura Taller de vídeo: producción y postproducción audiovisual tiene como objetivo que los alumnos adquieran las habilidades y destrezas requeridas en todas las fases de creación audiovisual, sea cual sea la producción (spot comercial, fashion film, reportaje institucional, creaciones de ficción...), desde la ideación hasta la fase de edición final. Se tratará de generar propuestas, crear guiones (idea, sinopsis, argumento, tratamiento, guión literario, guión técnico, storyboard) adecuados a cada producción.

En la fase de rodaje o producción, el alumno/a tiene que realizar una grabación correcta desde el punto de vista técnico, utilizando adecuadamente el lenguaje audiovisual. Saber expresar mediante imágenes las ideas trabajadas en el proceso de preproducción.

El montaje o la fase de postproducción: se editarán los trabajos con el software específico necesario y contextualizando el proceso dentro de un proyecto audiovisual global. La edición no lineal, parte fundamental de la posproducción digital audiovisual, nos da libertad absoluta para ensayar, jugar con diferentes combinaciones o alterar el orden de los planes de una secuencia, sin depender de la naturaleza física del medio.

Finalmente, el papel del diseño gráfico juega un papel trascendental en la posproducción audiovisual, de la que forma parte el propio montaje y el conjunto de procesos necesarios para el perfecto acabado de un proyecto/programa audiovisual: incorporación de efectos, rótulos, corrección de color y grafismo en 2D.

Actualmente se tiende a la posproducción digital integrada, que reúne en un mismo entorno diferentes programas y herramientas que hacen posible la realización de cualquier tipo de procesos en la misma máquina, tanto edición-montaje como animación gráfica. Por tanto, los alumnos podrán desarrollar conocimientos teóricos y prácticos sobre el conjunto del proceso de posproducción audiovisual, y el grado de integración que en ella tiene la edición-montaje.

Esta asignatura complementa y amplía conocimientos ofrecidos por la asignatura de Fotografía y Medios Audiovisuales de primer curso y sirve como base de conocimiento para las asignaturas: Técnicas de Producción y Edición Digital -en animación y en web- y Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual, de 3º curso, capacitando al alumno para utilizar con criterio el potencial expresivo y comunicativo del montaje audiovisual y su lenguaje.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Se recomienda que el alumnado haya superado la siguiente asignatura:

- Fotografía y Medios Audiovisuales de 1o curso.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Domina los procesos y técnicas empleados en la creación de un proyecto audiovisual.

RA 2. Identifica las principales convenciones narratológicas del lenguaje audiovisual.

RA 3. Analiza relatos audiovisuales y es capaz de narrar imágenes y sonido a partir de determinado material.

RA 4. Domina los procesos y técnicas usados en la fases de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual.

RA 5. Investiga y reflexiona sobre la creación audiovisual.

RA 6. Utiliza adecuadamente los lenguajes propios de la fase de montaje/edición audiovisual.

RA 7. Sabe utilizar el material técnico básico de una producción audiovisual (cámaras, equipo de iluminación y sonorización, software de edición...).

CONTENIDOS:**BLOQUE 1: PREPRODUCCIÓN**

Tema 1. El lenguaje audiovisual.

1. Tipos de plano.
2. Composición.
3. Movimientos de cámara.

Tema 2. De la idea al guión.

1. Concepción y desarrollo de la idea.
2. Tramas.
3. Géneros de ficción y no ficción.
4. El guion y sus fases.
5. La Dirección Artística.
6. Equipo de trabajo.

Tema 3. Organización y planificación del rodaje.

1. Desgloses.
2. Plan de Rodaje y otros documentos de producción.

BLOQUE 2: PRODUCCIÓN

Tema 4. El rodaje.

1. Dirección de actores
2. Orden de trabajo.

3. Iluminación.
4. Manejo de cámara y grabación en interiores/exteriores.

BLOQUE 3: POSTPRODUCCIÓN

Tema 5. Montaje y edición

1. Técnicas y herramientas del montaje.
2. Edición lineal o no lineal.
3. Software y herramientas de edición no lineal
4. Organización del material a editar..
5. Edición del sonido.
6. Croma.
7. Efectos y transiciones.

BLOQUE 4: EXPORTACIÓN VÍDEO DIGITAL

Tema 6. Exportación y formatos de salida

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL: ANIMACIÓN II

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:**Presentación de la asignatura**

Técnicas de Producción y Edición Digitales II: Animación es una asignatura optativa de la materia de **Tecnología Aplicada al Diseño** que se imparte durante el segundo cuatrimestre del tercer curso del Grado Superior en Diseño en la especialidad de Diseño, adaptando las necesidades de los alumnos al conocimiento de programas y procedimientos abordados en esta disciplina. Su finalidad fundamental es reforzar los contenidos de la primera parte y ampliar los conocimientos en materia audiovisual. En esta asignatura, coordinada con el taller de vídeo, que se imparte paralelamente, se realiza una pequeña biblia de producción y se comienza a resolver el proyecto digitalmente. Supone una aportación de 4 créditos ECTS.

La asignatura contribuye a la **formación digital** del estudiante, proporcionando los conocimientos, herramientas y actitudes que le permitan llevar a buen fin soluciones eficaces para las necesidades, tanto creativas como comunicativas, que puedan surgir en su experiencia futura tanto académica como profesional en el campo del diseño relativo a la animación y la participación del diseñador en las labores de producción audiovisual.

El diseño gráfico se incorpora a los medios audiovisuales, desarrollando su capacidad en la creación y comunicación de identidad visual y corporativa. Las herramientas digitales de edición y composición por capas permiten la integración de medios gráficos y su animación para generar anuncios, cabeceras y títulos de crédito. La animación 2d y 3d se retoman como parte de una disciplina que desarrolla esta asignatura, un campo clásico y en constante renovación del Diseño Gráfico, de gran importancia tanto en la industria audiovisual, como en la televisión, cine o internet.

El objetivo general de la asignatura es reforzar y completar el aprendizaje en cuanto a la producción y edición de animación se refiere, como parte fundamental del diseño, en el caso de la especialidad de diseño gráfico llevando la teoría aprendida a la verdadera aplicación. Se planificarán y estudiarán los procesos de animación de diferentes técnicas para conseguir la sensación de movimiento de imágenes, dibujos o cualquier tipo de objetos. Se superarán los conocimientos de los principios de la animación para lograr una perfecta ilusión óptica de movimiento dibujando, pintando o fotografiando minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad.

El objetivo último de esta materia es complementar la asignatura de animación, “técnicas de producción y edición de animación”, del curso anterior, reforzar los conocimientos aprendidos y elaborar una pequeña producción publicitaria o artística para completar el currículum de una forma más profesional.

Observa, además la adquisición de rutinas y actitudes que favorezcan un uso correcto y responsable de los dispositivos y aplicaciones, así como la gestión y organización eficiente de la información digital que les permita abordar con garantía algunas de las fases en el diseño gráfico.

3 Objetivos de la asignatura

Conocer las principales características, posibilidades y aplicaciones de la animación en la producción audiovisual.

Conocer y trabajar con los principales programas de producción y edición digitales para la

animación : Adobe After Effects, Adobe Animate, Adobe Audition y Dragonframe.

Explorar las distintas posibilidades digitales, creativas y ejecutivas, aplicadas a la animación.

Utilizar los medios digitales para realizar representaciones animadas.

Crear y reproducir una pequeña biblia audiovisual y en base a este proyecto construir pequeñas animaciones, abordando la animación clásica y la digital.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Se recomienda que el alumno tenga un nivel básico de informática, manejar sin dificultad el sistema operativo de un ordenador, así como los dispositivos básicos de entrada y salida de información.

Haber cursado el Taller de Animación I.

También se recomienda haber cursado Fotografía y medios audiovisuales (1º).

La asignatura constituye una base muy importante para posteriores asignaturas como la optativa de Tipografía en Movimiento (3º), Proyectos de Diseño Gráfico Interactivo y Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual (3º).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

R 1. Conocer el software de animación necesario para resolver las ideas planteadas.

R 2. Conocer los procesos de la producción, postproducción y edición digital para poder desarrollar proyectos complejos con distintos niveles y grupos de trabajo.

R 3. Generar, desarrollar y materializar ideas complejas.

R 4. Desarrollar proyectos complejos con equipos multidisciplinares.

R 5. Estar informado para poder detectar, entender los cambios tecnológicos y asimilarlos.

R 6. Entender cuáles son las fórmulas más eficaces para desarrollar proyectos ambientalmente sostenibles.

R 7. Dominar los distintos software de animación para elaborar proyectos que se ajusten a éstos de manera idónea.

CONTENIDOS:

UD I: PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN Y TENDENCIAS.

- Rutinas productivas 2d y 3d, juegos, animaciones, y entornos.
- Corrientes y estéticas actuales animadas.
- Elección y adecuación al producto.

UD II: BIBLIA, STORYBOARD Y ANIMÁTICA.

- Biblia 2d para un spot animado. Personajes, escenarios y props.
- Storyboard y Animática.
- Planos para la animación partiendo del storyboard: encuadres, BGS, OLS, niveles de animación.

UD III: ANIMACIÓN DE PERSONAJES.

- Animación de personajes: poses clave, intercalaciones, aplicación de los principios de la animación (modo tradicional / modo vectorial).
- Casos concretos de animación de personajes: la caminata, las reacciones o “takes”, la sincro labial o lipsync, las expresiones, etc.
- La animación FX: agua, fuego, humo...

UD IV: MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

- Movimientos de cámara: panorámicas, track-in, track-out, panorámicas de fondo, fondo de repetición, etc.

UD V: PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN.

- Profundización en la preproducción y producción de la animación tradicional y vectorial a través de un caso práctico profesional (spot publicitario).
- Los elementos 3d en animación.
- Configuración de los distintos modelos para ser animados en el programa.
- Aplicación de los principios de animación 3D.
- Diferenciación de los keys principales de los breakdowns.
- Las herramientas del programa.
- Realización y montaje de las escenas finales.
- Manejo de las curvas de animación.
- Refinado de las escenas y render final.

UD VI: PROYECTO FINAL.

- PROYECTO PERSONAL.

TIPOGRAFÍA EN MOVIMIENTO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Esta asignatura tiene como objetivo capacitar a los alumnos para hacer un uso interpretativo y expresivo de la tipografía en los diferentes medios audiovisuales.

La tipografía animada puede ser empleada en una variedad de aplicaciones, que abarcarían, entre otras: títulos de créditos para cine y televisión, cabeceras de programas televisivos, animaciones de avances cinematográficos y televisivos, spots publicitarios, videoclips, kioscos de información, programas multimedia, sitios web, y presentaciones de empresa.

La aplicación de la dimensión espacio-tiempo al diseño, otorgará al diseñador gráfico la posibilidad de incorporar movimiento y sonido a la tipografía, con fines semánticos, expresivos y persuasivos, pudiendo utilizar cambios de escala y de posición, giros, desplazamientos, distorsiones, metamorfosis, transiciones, efectos visuales y sonoros, entre otras opciones.

Los alumnos podrán desarrollar animaciones haciendo uso de la tipografía cinética, con el objetivo de resaltar su forma visual y su significado, para potenciar el mensaje y enriquecer la comunicación.

Esta asignatura complementa y amplía los conocimientos ofrecidos por la asignatura de Tipografía, y la asignatura de Proyectos de Diseño Gráfico de 3º curso, en sus 3 itinerarios: genérico, audiovisual e interactivo, capacitando al alumno para utilizar con criterio el potencial expresivo y persuasivo de la tipografía cinética, empleada en soportes audiovisuales o interactivos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta asignatura, el alumno debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso al Grado en Diseño.

Es recomendable tener aprobadas las asignaturas "Tipografía", "Lenguaje y Técnicas Digitales" y "Fotografía y Medios Audiovisuales" de 1º curso, también tener nociones básicas en el manejo de programas informáticos de animación, postproducción y gráficos 3D, tales como Adobe Flash, Adobe After Effects, y Cinema 4D o Blender 3D.

Por otra parte, esta asignatura no conlleva la obligación de cursar determinadas asignaturas en un futuro.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Conocer y poner en práctica las diferentes técnicas de animación tipográfica.

RA2. Comprender y saber utilizar de manera eficaz el valor expresivo de la tipografía cinética, para reforzar el carácter semántico y persuasivo de los mensajes audiovisuales.

RA3. Conocer cuáles son los factores y las características específicas del medio audiovisual que afectan a la legibilidad de los textos en pantalla.

RA4. Planificar y secuenciar la animación tipográfica teniendo en cuenta los factores espaciales, el tipo de movimiento, el ritmo de la acción y el tiempo de lectura, en función de unos objetivos comunicacionales.

RA5. Conocer cuáles son los distintos tipos de movimiento que se pueden utilizar en la animación de textos, y saber cuáles son las funciones específicas de cada uno de ellos.

RA6. Dominar las diferentes técnicas y recursos para conseguir la integración entre el texto y la imagen en pantalla.

RA7. Investigar e innovar sobre las formas de generar textos en movimiento.

CONTENIDOS:

UD 1: La tipografía en pantalla. Legibilidad, composición 2D / 3D.

- 1.1- Resolución, formato y tamaños de pantalla.
- 1.2- Zonas de seguridad para títulos y para la acción.
- 1.3- La legibilidad de la tipografía en pantalla.
- 1.4- El espacio y la composición de los textos en 2D y 3D.

UD 2: El movimiento aplicado a la tipografía. Tipos de movimiento, funciones. El Ritmo.

- 2.1- Tipos de movimiento.
- 2.2- Funciones del movimiento.
- 2.3- Secuencialización de la acción.
- 2.4- Velocidad, fluidez y tiempo de lectura.
- 2.5- Entrada y salida del texto en pantalla (efectos).

UD 3: El valor expresivo de la tipografía. Factores y recursos expresivos.

- 3.1- Expresividad de la forma, el color y el movimiento.
- 3.2- Los recursos expresivos de apoyo (sonidos, iconos, formas y grafismos).

UD 4: Técnicas de integración y de animación. Relación imagen-texto. Tipos de animación.

- 4.1- Técnicas de animación tipográfica.
- 4.2- Animación analógica.
- 4.3- Animación digital (2D y 3D).
- 4.4- Animación experimental programada.

UD 5: Áreas de aplicación de la tipografía cinética . Tipos de soportes y formatos audiovisuales.

- 5.1- Soportes on-line.
- 5.2- Soportes off-line.