DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA		
Identificador:	31433		
Titulación:	GRADUADO EN PERIODISMO. PLAN 2013 (BOE 10/07/2013)		
Módulo:	TECNOLOGÍA, DISEÑO Y CULTURA VISUAL		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	3	**Periodo lectivo:**	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	**Horas totales:**	150
Actividades Presenciales:	62	**Trabajo Autónomo:**	88
Idioma Principal:	Castellano	**Idioma Secundario:**	
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

La asignatura Diseño Gráfico Multimedia pretende dotar al alumno de unos conocimientos teórico-prácticos que le permitan abordar con éxito proyectos de diseño gráfico, principalmente en el ámbito periodístico.

Los contenidos se pueden dividir en dos bloques. El primero, de carácter más teórico, consta de dos temas cuyo objetivo es asentar unas bases conceptuales sobre el diseño gráfico orientado a las necesidades del futuro periodista. Para ello, se trabajarán aspectos esenciales como la tipografía y el color para, posteriormente, tratar cuestiones más específicas del diseño editorial, como la arquitectura de la página y la infografía.

El segundo bloque, esencialmente práctico, pretende dotar al alumno de habilidades técnicas para el manejo de las principales herramientas de diseño gráfico en sus vertientes vectorial (Adobe Illustrator), mapa de bits (Adobe Photoshop) y editorial (Adobe InDesign), incorporando otros aspectos teóricos complementarios.

El alumno tendrá la oportunidad de aplicar progresivamente los conocimientos adquiridos a través de su propio proyecto de diseño de una publicación, el cual es el hilo conductor de las prácticas planteadas a lo largo de la asignatura.

AVISO IMPORTANTE: Esta asignatura pertenece a un plan de estudios en extinción. Dado que su contenido es equivalente al de Diseño Gráfico Multimedia (Plan 2014), los alumnos pueden seguir las clases presenciales de esta asignatura.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis
	G02	Resolución de problemas
	G03	Capacidad de organización y planificación
	G05	Uso de las tecnologías de la Información
	G07	Trabajo en equipo
	G08	Habilidades interpersonales
	G09	Compromiso ético
	G11	Capacidad de aplicar conocimientos
	G12	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)
	G13	Capacidad de investigación
Competencias Específicas de la titulación	E03	Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo
	E04	Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento
	E06	Capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (internet), mediante la hipertextualidad
	E08	Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia)

	E09	Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas
	E11	Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de auto evaluación, así como habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad
	E12	Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos, desarrolladas a través de áreas temáticas, aplicando géneros y procedimientos periodísticos
	E14	Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos
Resultados de Aprendizaje	R01	Asimilar y practicar la secuencia creativa que determina la manufactura global del producto de diseño gráfico; siendo, en este caso, los recursos infográficos insertos en prensa y materializados mediante sistemáticas y tecnología digital, los modelos comunicativos a desarrollar. Competencias, que favorecerán su desenvoltura para la ejecución de destrezas plásticas –estéticas- en la descripción inicial e intermedia del producto, así como una evidente visión tecnológica; específicas ambas para su desarrollo, manufactura y difusión.
	R02	Desplegar las aptitudes necesarias para sintetizar gráficamente una considerable cuota de información, facturada, tanto en abstracto, como descrita e inserta de manera textual; siendo capaz de seleccionar tanto la tipología de imagen como la fuente tipográfica idónea, aplicables ambas a un documento de diseño propio del medio editorial.
	R03	Acaparada esa capacidad de sintetizar la información periodística mediante claves infográficas, el alumno dispondrá de una suficiente destreza en el uso de software Adobe Photoshop CS4 de cara a plasmar gráficamente el sumario planteado en formato electrónico.
	R04	En actividades de autoedición editorial periodística elaboradas con software QuarkXPress 8.0 y Adobe InDesign CS4, el alumno manejará de manera solvente dichos programas informáticos; adaptando, en todo caso, la identidad y propiedades particulares de estas herramientas informáticas a la naturaleza comunicativa del proyecto estipulado.
	R05	Conocer y usar el programa Adobe Flash CS4: el alumno mostrará una favorable visión de los mecanismos teóricos y prácticos que afectan al desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas en las que el usuario interviene activamente manipulando la interfaz gráfica diseñada para redefinir voluntariamente el argumento inicial fijado por el autor.

REQUISITOS PREVIOS:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - TIPOGRAFÍA Y COLOR
1.1 - Introducción
1.2 - Anatomía de la letra
1.3 - Familias y subdivisiones tipográficas
1.4 - Legibilidad tipográfica
1.5 - Color
2 - EL DISEÑO EDITORIAL
2.1 - Identidad visual de una publicación
2.2 - Retícula base
2.3 - Arquitectura de página
2.4 - La infografía
3 - DISEÑO VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR
3.1 - Introducción a Adobe Illustrator
3.2 - El entorno de trabajo
3.3 - Herramientas de trazado y forma
3.4 - Trabajar con objetos
3.5 - Modificar objetos
3.6 - El color
3.7 - El texto
4 - RETOQUE Y MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN: ADOBE PHOTOSHOP
4.1 - Introducción a Adobe Photoshop
4.2 - El entorno de trabajo

4.3 - Herramientas de pintura y edición
4.4 - Herramientas de borrado
4.5 - Las capas
4.6 - Las selecciones
4.7 - Los trazados
4.8 - Ajustes de imagen
4.9 - Resolución y tamaño de imagen
5 - MAQUETACIÓN DE DOCUMENTOS: ADOBE INDESIGN
5.1 - Introducción a Adobe InDesign
5.2 - Trabajar con documentos
5.3 - Trabajar con objetos
5.4 - Edición de textos
5.5 - Herramientas de dibujo
5.6 - El color

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

- Sesiones teóricas: La exposición se planteará de forma interactiva fomentando la participación del alumno por medio de preguntas que faciliten la asimilación de los conceptos teóricos. El esquema siempre se basará en el planteamiento de definiciones y notas teóricas para pasar a comprobar la realidad mediante ejemplos prácticos.

- Presentación de trabajos: La presentación oral de las prácticas pretende ser un espacio de defensa y debate del trabajo realizado. En este marco, el alumno deberá participar activamente tanto en su propia presentación, conociendo todos los aspectos de la práctica que presenta, como en el debate generado al finalizar las exposiciones.

- Sesiones prácticas: Se plantearán cinco actividades prácticas (individuales y grupales) que permitan a los alumnos aplicar de forma progresiva los conocimientos adquiridos en la asignatura.

- Tutorías: La asistencia a tutorías pretende ser una herramienta de apoyo que permita al alumno acercarse al profesor, bien sea de forma física o mediada a través de la plataforma docente. En el tiempo de tutoría, el alumno deberá consultar todas aquellas dudas que no puedan ser resueltas directamente en el aula. Así, el alumno podrá solicitar asesoramiento sobre la forma de abordar las prácticas planteadas durante el curso, pedir información adicional y realizar un seguimiento de su aprendizaje de tal manera que el estudio le sea más sencillo. También serán factibles tutorías grupales para la resolución de cuestiones relacionadas con los trabajos en equipo o para la supervisión de las tareas desarrolladas en clase.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	30
	Otras actividades teóricas	2
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	20
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	8
	Actividades de evaluación	2
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	4
	Estudio individual	40
	Preparación de trabajos individuales	28
	Preparación de trabajos en equipo	16

Horas totales:	150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Trabajos individuales:	45	%
Trabajos en equipo:	25	%
Prueba final:	30	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

CAIRO, A. El arte funcional. Madrid: Alamut, 2011.
CAIRO, A. Infografía 2.0. Visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamut, 2008.
CANGA, J. El diseño periodístico en prensa diaria. Barcelona: Bosch, 1994.
McLEAN, R. Manual de Tipografía. Madrid: Hermann Blume, 1987.
TENA, D. Diseño Gráfico y comunicación. Madrid: Pearson, 2005.
ZAPPATERRA, Y. Diseño editorial: periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 2008
ZORRILLA, J. Introducción al diseño periodístico. Pamplona: Eunsa. Edit. Universidad de Navarra, S.A.,1997

Bibliografía recomendada:

ARMENTIA, J.; CAMINOS, J. Fundamentos del periodismo impreso. Barcelona: Ariel, 2003.
BALIUS, A. Type at work: Usos de la tipografía en el diseño editorial. Barcelona: Index Book, 2003.
CEBRIÁN, M. Información multimedia. Madrid: Pearson, 2005.
DONDIS, D. Sintaxis de la imagen. México: Gustavo Gili, 1992.
GARCÍA, J. Tecnología de la comunicación e información escrita. Madrid: Síntesis, 2003.
GILL, M. E-zines. Diseño de revistas digitales. México: Gustavo Gili, 2000.
JOHANSSON, K.; LUNDBERG, P.; RYBERG, R. Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
LESLIE, J. Nuevo diseño de revistas 2. México: Gustavo Gili, 2003
LYNN, J. Cómo preparar diseños para la imprenta. Barcelona: Gustavo Gili, 1989.
MAGAL, T.; DEFEZ, B.; GONZÁLEZ, J. Diseño Gráfico Editorial. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.
MARTÍN, J. Manual de Tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Campgrafic, 2001.
MARTÍN, J.; ARMENTIA, J. Tecnología de la información escrita. Madrid: Síntesis, 1995.
MIJKSENAAR, P. Una introducción al diseño de la información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
MONO DESIGN. Laboratorio Digital: Impresión y Diseño Electrónico. México: McGraw-Hill, 2002.
PISCITELLI, A. Internet, la imprenta del siglo XXI. Barcelona: Gedisa, 2005.
SALA, M. Editorial, Made in Spain. Barcelona: Index Book, 2002.
SALA, M. Promo, Made in Spain. Barcelona: Index Book, 2005.
SATUÉ, E. El diseño gráfico en España. Madrid: Alianza Editorial, 1992
SATUÉ, E., El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial, 1992
SWANN, A. La creación de bocetos gráficos. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
TAYLOR, S. 100 years of magazine covers. Londres: Black Dog Publishing, 2006.
VILCHES, F. Historia gráfica de la prensa diaria española. Madrid: RBA, 2011.
VILCHES, L. Teoría de la imagen periodística. Barcelona: Paidos, 1987
VVAA. Si hablamos de diseño estamos hablando de diseño editorial. Barcelona: Index Book, 2004.
WONG, W. Diseño Gráfico Digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

Páginas web recomendadas:

CUATRO TIPOS	http://cuatrotipos.wordpress.com/
E-GALERADAS	http://egaleradas.com/la-infografa-periodstica-en-espaa-ap
EL MUNDO - GRÁFICOS	http://www.elmundo.es/graficos/multimedia/index.html
EL PAÍS - GRÁFICOS	http://www.elpais.com/graficos/
FAD	http://fad.cat/awards/view/20/lang:spa
INFOGRAFISTAS	http://infografistas.blogspot.com/index.html
MANGAS VERDES	http://mangasverdes.es/
SND	http://www.snd.org/
TIPÓGRAFOS	http://www.tipografos.com
UNOS TIPOS DUROS	http://www.unostiposduros.com/index.html
VISUAL	http://www.visual.gi/premiosvisual/default.html

* Guía Docente sujeta a modificaciones