

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO		
Identificador:	32451		
Titulación:	GRADUADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS. PLAN 2014 (CA) BOE 15/10/2014		
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:	Inglés
Profesor:	AREVALO IGLESIAS, LORENA (T)	Correo electrónico:	larevalo@usj.es

PRESENTACIÓN:

ABSTRACT

Dominar los fundamentos de la expresión gráfica y visual a través de técnicas de dibujo e ilustración, fundamentadas en metodologías y herramientas tanto analógicas como digitales de cara a un proceso creativo que culmina con el diseño de productos y mensajes destinados al ámbito publicitario y de las relaciones públicas.

Materia proactiva | Combinación teoría y práctica | Competencias gráficas de identidad analógica y digital | Creatividad | Técnica |

La expresión gráfica es el arte de comunicar ideas, sentimientos y sensaciones a través del dibujo, desde una idea muy simple, hasta una muy compleja. Es un lenguaje universal con el cual nos podemos comunicar con otras personas, sin importar el idioma. Emplea signos gráficos, regido por normas internacionales que lo hacen más entendible. La expresión gráfica trasciende los ámbitos que, en principio, lo definen como una actividad artística.

De este modo, partiendo de un conocimiento manifiesto de las variables empleadas en materia de expresión gráfica, el alumnado se servirá de instrumentos de trazado clásico, complementados con útiles y procedimientos más recientes de naturaleza y alcance digital, para recrear la realidad particular que acoge la obra publicitaria desplegada en los más diversos soportes y canales informativos.

A nivel teórico, se llevará a cabo una revisión de las variables y técnicas gráficas destinadas a la ideación, desarrollo, plasmación y difusión de recursos visuales insertos en el contexto de la obra plástica, esgrimidas asimismo por profesionales vinculados al perfil más creativo de la publicidad.

Contempladas estas premisas como preámbulos de la creación gráfica, la vertiente más práctica de la asignatura —el propio proyecto— estará asistida por software profesional idóneo para generar tanto esbozos como artes finales, aplicables a experiencias particulares del universo visual de la publicidad. Serán, en este caso, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, los programas de creación digital que den soporte a todas estas

intervenciones creativas.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G02	Resolución de problemas.
	G04	Uso de las tecnologías de la información.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
Competencias Específicas de la titulación	E09	Capacidad y habilidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos, con lo que poder expresar con criterio fundamentado ideas y mensajes gráficamente, tanto de manera manual, como ayudados por las herramientas informáticas disponibles para ello.
	E10	Capacidad para la creación y el manejo de recursos audiovisuales para la construcción de mensajes publicitarios y/ o de comunicación corporativa.
	E17	Capacidad para extraer del universo cultural e intelectual contemporáneo y circundante fuentes de inspiración para el desarrollo creativo de la profesión, valorando la raíz cultural –especialmente artística- que da soporte constructivo a los estándares publicitarios a través de herramientas y metodologías mediadoras en la evolución de la actividad creativa.
	E19	Ejercitar y poner en uso el pensamiento creativo ante todo tipo de situaciones y de una manera habitual, dado el cariz expresivo -sostenido por matices audiovisuales y/ o discursivos- que demanda una profesión, la publicitaria y/ o de relaciones públicas, especialmente dinámica y consolidada gracias a parámetros persuasivos que requieren el uso de habilidades creativas por parte de los agentes que participan en su actividad.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer los principios fundamentales que rigen la comunicación visual en general, así como la aplicada a la comunicación publicitaria en particular.
	R02	Comprender la importancia de la expresión y el lenguaje gráfico en la publicidad, y en general, en toda comunicación persuasiva.
	R03	Saber expresar gráficamente ideas, procesos, proyectos, conceptos, etc.
	R04	Afrontar el reto de expresarse gráficamente, con el dibujo como única herramienta.
	R05	Enfrentarse al manejo de las herramientas informáticas que sustentan la comunicación gráfica actual, con una mínima desenvoltura.
	R06	Tener criterio de evaluación ante mensajes gráficos y visuales en general, y publicitarios en particular.

REQUISITOS PREVIOS:

Si bien no son excluyentes para que el alumnado perteneciente al Grado de Publicidad y RRPP desarrolle un correcto aprendizaje, una aproximación o conocimiento de las siguientes premisas de dominio general ayudará a potenciar el nivel didáctico adoptado en la asignatura EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

1. Destreza, o cierta soltura, en el conocimiento y manejo de útiles de dibujo analógico/ digital y recursos afines.
2. Instrucción teórico-práctica en procedimientos computacionales genéricos: hardware (manejo de dispositivos de entrada y salida de datos) y software (sistemas operativos, programas informáticos para autoedición, ofimática, manipulación de archivos digitales).
3. Enfoque práctico y analítico sobre comunicación escrita y oral.
4. Prácticas en métodos de diseño global; en particular, aquellos procedimientos encuadrados dentro del ámbito gráfico publicitario.
5. Aproximación a materias y conceptos generales vinculados al espacio cibercultural, especialmente aquellos que abordan la creatividad en el ámbito personal (usuaria/ o) y/ o profesional de la publicidad.

A nivel académico, en el curso 2024/ 25, acceder a la matriculación y los consiguientes derechos formativos propios de esta asignatura no requiere haber superado anteriormente otras de similar cabida programática.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

En el marco de esta asignatura, cuando hablamos de dibujo y expresión gráfica, nos estamos refiriendo a eso que habitualmente llamamos "ilustración". La creatividad aplicada, acotada y dependiente de una serie de parámetros que vendrán impuestos, bien por nosotras/os mismas/os, bien desde fuera.

El objetivo de esta asignatura es que seamos capaces de comprender y aplicar de forma práctica una serie de metodologías en relación con la investigación y la búsqueda de información que nos permitan sacar adelante nuestro trabajo, siempre con un enfoque crítico. Al mismo tiempo, a pesar de que vamos a intentar dar respuesta a problemas de comunicación visual, vamos a intentar también fomentar la autonomía y la originalidad a la hora de resolver estos problemas.

En líneas generales, los ámbitos en los que vamos a trabajar con esta "imaginación aplicada" serán fundamentalmente cinco: persuasión, identidad, información, comentarios y ficción narrativa.

Contenidos de la materia:

1 - INTRODUCCIÓN. PROYECTO GRÁFICO.

1.1 - Fases creativas.

1.1.1 - Fase 1. Ideación: brainstorming.

1.1.2 - Fase 2. Conceptualización: Nociones y criterios; estándares publicitarios.

1.1.3 - Fase 3. Creación y análisis formal: Bocetos manuscritos y digitales.

1.1.4 - Fase 4. Composición: Maquetación de recursos gráficos y tipográficos

1.1.5 - Fase 5. Arte final: sistemáticas de presentación/visualización del modelo. Técnicas de

preimpresión y preparación de los modelos originales para su difusión impresa y digital.

2 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.

- 2.1 - Dibujo a mano alzada: croquis y apuntes rápidos.
- 2.2 - Perspectiva y sistemas de representación espacial.
- 2.3 - Proporciones y métodos de encaje: la figura humana.
- 2.4 - Claroscuro: Luz y sombra.
- 2.5 - Teoría del color y la pintura.
- 2.6 - Tipografía: redacción y representación gráfica publicitaria.
- 2.7 - Técnicas. Lápiz, pasteles, acuarela, tinta, marcadores.

3 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL ÁMBITO DIGITAL.

- 3.1 - Aproximación al entorno iconográfico digital implantado en mass media.
- 3.2 - Tipologías iconográficas digitales: imágenes recicladas y sintéticas.

4 - PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL.

- 4.1 - Adobe Illustrator. Proyecto gráfico publicitario/editorial.
 - 4.1.1 - Construcción visual de la marca o relato. Activos de identidad y universo visual.
 - 4.1.2 - Recursos corporativos: papelería, packaging y otras aplicaciones.
- 4.2 - Adobe Photoshop. Creación de estándares gráficos publicitarios/editoriales.
 - 4.2.1 - Ilustración comercial.
 - 4.2.2 - Ilustración no comercial.
 - 4.2.3 - Ilustración política e ideológica.

5 - TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.

6 - REVISIÓN.

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.

Previsión de actividades de aprendizaje:

Semana	Unidad/Bloque/Tema	Sesiones presenciales	Horas	Actividades de trabajo autónomo	Horas
1	09/09/2024 1. INTRODUCCIÓN. PROYECTO GRÁFICO.	Exposición del programa de la asignatura. Objetivos, metodología y materiales. Clase magistral introductoria.	2	Localización y revisión de documentos referidos a asignatura en Intranet y familiarización con organización de la documentación y recursos.	2
2	16/09/2024 1. INTRODUCCIÓN. PROYECTO GRÁFICO.	Clase magistral.	4	Trabajo personal. Revisión de	2

proyectos/ casos prácticos.

		2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas secas: lápiz y lápices de colores. Realización Práctica 1.		
3	23/09/2024	2.1. Dibujo a mano alzada: croquis y apuntes rápidos. 2.7.Técnicas. Lápiz, pasteles, acuarela, tinta, marcadores.		4	Trabajo individual: encaje y bocetos. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. 2
		2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas secas: sanguina, carboncillo y tiza.		
4	30/09/2024	2.1. Dibujo a mano alzada: croquis y apuntes rápidos.		4	Trabajo individual: trazos, grisados y degradados. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. 4
		2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas húmedas: bolígrafo, rotulador y marcador.		
5	07/10/2024	2.2.Perspectiva y sistemas de representación espacial.		4	Trabajo individual: perspectiva. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. Lecturas obligatorias. 4
		2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas húmedas: acuarela. Realización Práctica 2.		
6	14/10/2024	2.3.Proporciones y métodos de encaje: la figura humana.		4	Trabajo individual: figura humana. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. 2
		2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas húmedas: tinta. Realización Práctica 3.		
7	21/10/2024	2.4.Claroscuro: Luz y sombra.		4	Trabajo individual: claroscuro. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. 4

8	28/10/2024	2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO. 2.5.Teoría del color y la pintura.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas húmedas: témpera, óleo y acrílico. Realización Práctica 4.	4	Trabajo individual: teoría del color. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. Lecturas obligatorias.	5
9	04/11/2024	2.EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO CLÁSICO. 2.6.Tipografía: redacción y representación gráfica publicitaria.	Clase magistral. Realización de ejercicios sobre dibujo a mano alzada. Técnicas mixtas.	4	Trabajo individual: lettering. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook.	6
10	11/11/2024	3. EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA EN EL ÁMBITO DIGITAL.	Clase Magistral. Estudios de caso. Realización Práctica 5. Presentación del proyecto final.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. Asistencia a tutorías.	5
11	18/11/2024	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL. 4.1. Adobe Illustrator. Proyecto gráfico publicitario/editorial.	Clase Magistral. Construcción visual de la marca o relato. Activos de identidad y universo visual. Software.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook.	5
12	25/11/2024	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL. 4.1. Adobe Illustrator. Proyecto gráfico publicitario/editorial.	Clase Magistral. Recursos corporativos: papelería, packaging y otras aplicaciones. Software.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook.	4
13	02/12/2024	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL. 4.2.Adobe Photoshop. Creación de estándares gráficos publicitarios/editoriales.	Clase Magistral. Ilustración comercial. Software.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook.	6

	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL.	Clase				
14	09/12/2024	4.2.Adobe Photoshop. Creación de estándares gráficos publicitarios/editoriales.	Magistral. Ilustración no comercial. Software.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook.	5
	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL.	Clase				
15	16/12/2024	4.2.Adobe Photoshop. Creación de estándares gráficos publicitarios/editoriales.	Magistral. Ilustración política e ideológica. Software.	4	Trabajo individual: proyecto final. Investigación y búsqueda de información. Sketchbook. Asistencia a tutorías.	7
16	23/12/2024		VACACIONES NAVIDAD.	0	Estudio individual. Trabajo individual: proyecto final. Sketchbook.	7
17	30/12/2024		VACACIONES NAVIDAD.	0	Estudio individual. Trabajo individual: proyecto final. Sketchbook.	7
18	06/01/2025	4.PROYECTOS PUBLICITARIOS EN FORMATO DIGITAL.	Exposición de proyectos finales. Entrega y revisión de sketchbook.	2	Estudio individual. Asistencia a tutorías.	6
19	13/01/2025	5.TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.	Semana de exámenes. La fecha del examen final se establecerá en el calendario oficial de exámenes.	2	Estudio individual.	5
20	20/01/2025	5.TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.		0		0
			HORAS TOTALES PRESENCIALES:	62	HORAS TOTALES T. AUTÓNOMO:	88

Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:

El alumnado que por razones justificadas (previamente comunicadas a la Dirección del Grado) prevean no poder asistir al 80% de las clases teóricas, deberán ponerse en contacto con la profesora de la asignatura una

vez iniciado el semestre (antes del 30 de septiembre de 2024) y concertar una tutoría, en la que se analizará cada caso en particular para diseñar una estrategia de aprendizaje y actividades conexas individualizadas que garanticen la consecución de los objetivos planteados. En estos casos el alumnado tendrá que asistir a las tutorías previamente acordadas con la profesora. En caso de que el alumnado no se ponga en contacto con la docente en la fecha indicada, se podría considerar que se trata de un/ a alumno/ a en modalidad presencial y, al no asistir a clase, puede perder el derecho a ser evaluado/ a en primera convocatoria por haber superado el número de faltas permitidas (20 %).

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El despliegue didáctico de la asignatura comprende la puesta en marcha y consiguiente consecución de una serie de premisas radicadas en la actuación que ha de fomentar la interacción diaria entre docente y alumnado. De este modo se optimiza la secuencia de estudio analítica y experimental propia del ámbito de la EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO en el medio publicitario. Premisas, consignadas en las fases temporales y metodológicas propuestas en los siguientes apartados.

1. Sesiones teórico-prácticas

Complementadas teoría y práctica en un mismo periodo lectivo, o desarrolladas por separado, según temporización de la asignatura. Tanto el bloque teórico como el práctico se llevan a cabo en el espacio propio del aula, así como –en su caso- en la sala de informática, dotada ésta última con los medios técnicos precisos para un idóneo desarrollo de intervenciones fundamentadas en dinámicas digitales. El alumnado dispone de ordenador de uso personal para gestionar actividades de estudio y realización de ejercicios teórico-prácticos, así como de otros instrumentos de identidad plástica/ técnica de orden analógico necesarios para ejecutar ejercicios que requieran un trazado gráfico tradicional.

El principal método de transferencia instructiva sobre el contenido de la asignatura, a desplegar por la docente, seguirá rutinas de exposición oral. Esta fórmula educativa, por un lado, dinamiza el ritmo de la clase promoviendo un provechoso debate entre las/ os presentes, y por otro, mantiene una continua secuencia comunicativa que favorece la toma de datos por parte del alumnado. Dicho procedimiento se complementa con la entrega de esquemas teóricos y propuestas de ejercicios prácticos, preparados por la propia docente. Esta transmisión de documentos por parte de la docente al alumnado se lleva a cabo mediante soporte impreso y/ o archivo digital insertado en PDU de la asignatura.

Al margen de la exposición pedagógica de la docente, se contempla una metodología educativa durante el transcurso de la clase enfocada a la continua participación del alumnado. La instrucción en los recursos y metodologías particulares de la expresión gráfica y el dibujo entraña un gran dinamismo participativo, derivado de la revisión de materias y modelos visuales con una idiosincrasia tangible (material) y abstracta (concepto y alcances gráficos) desplegada en el entorno cotidiano que le rodea, ya sea expresada en forma de herramientas utilizadas para labores profesionales, en útiles meramente existenciales o en los que persiguen una exclusiva finalidad estética. De ahí que el alumnado enjuicie tanto intuitiva como analíticamente aquellas particularidades que afectan a su propio ámbito social.

2. Sesiones de tutoría

a. Tutorías presenciales

Reuniones profesora-alumna/ o para consulta de dudas y ampliación de conocimientos relativos tanto a las materias impartidas durante ese periodo lectivo como a la tutela de otras disciplinas del amplio espectro que cubre la expresión gráfica y el dibujo aplicados al medio publicitario.

b. Tutorías virtuales

Con similar carácter informativo-instructivo al anteriormente planteado pero ocupando los canales internos de la red, circunstancia que condiciona su efectividad, la intranet de USJ se convierte igualmente en vehículo para emitir cualquier tipo de consulta y/ o ampliación de contenidos sobre la asignatura en cuestión. Temporización continua, sujeta a la lógica que impone el uso del medio digital como vehículo de transmisión informativa, sin obviar –por indolencia- la productiva posibilidad de la tutoría presencial como procedimiento más apto para esta gestión consultiva.

3. Metodologías de enseñanza-aprendizaje propias del método estipulado para la materia EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

La EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO, como herramientas y técnicas aplicadas al medio publicitario, se surten de una serie ilimitada de recursos descriptivos procedentes de otras fuentes del conocimiento como puedan ser la propia ciencia, el cine, la arquitectura, etc. siendo recomendable que el alumnado establezca similitudes entre los procedimientos y técnicas de desarrollo establecidas en estas disciplinas y las propias analizadas en esta asignatura. No en vano, la labor intelectual del/ la profesional acogido/ a a esta materia le exigirá plantearse intervenciones proyectuales en campos de diverso calado: El término “multidisciplinar” cobra aquí una gran relevancia.

El patrimonio documental e instrumental del/ la profesional que se dedica a labores de desarrollo gráfico en el medio publicitario es amplio y variado: su conocimiento es el verdadero método de aprendizaje del alumnado en la concepción de su propia obra. Sobra mencionar la importancia de las técnicas digitales de identidad computacional en la manufactura del modelo gráfico adaptado al producto informativo de naturaleza publicitaria. En este sentido, el alumnado deberá elegir y manejar con suficiente soltura el software más conveniente y –en su caso- heterogéneo dentro de las fases que establecen la secuencia creativa: desde un programa de maquetación profesional de documentos impresos, pasando por aplicaciones de retoque gráfico digital.

Por otra parte, entendemos como altamente recomendable, por instructivo de cara a elevar su grado de aprendizaje y conocimiento del medio tratado, que el alumnado sondee habitualmente los canales informativos a su alcance, tanto de divulgación impresa como electrónica, recogiendo documentos que le sirvan para generar una base de datos propia surtida de ejemplos representativos sobre la materia.

Trascendental, en cualquier caso y situación, el orden. Cuando hacemos acopio de gran cantidad de información de la más diversa procedencia y tipología, compendiada en archivos informáticos a guardar en

nuestro ordenador, es imprescindible tenerla perfectamente organizada para acceder a ella sin rodeos ni pérdidas de tiempo innecesarias.

4. Herramientas para desarrollo de actividades prácticas: software

Se empleará el software idóneo que cubra con solvencia la producción de labores creativas en intervenciones gráficas relacionadas con la manufactura de obras de identidad publicitaria: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Integración de lengua inglesa en la materia:

Internationalization is one of the main objectives of CESUGA. The teaching staff will be gradually introducing materials, texts, audiovisual media and other content through English in the subjects they teach. This course of action is included in the principles of the European Area of Higher Education (EAHE). The aim is for students to naturally and effectively use English in authentic situations while studying subjects included in their degree programs. Exposure to the English language forms an intrinsic part of each degree program's plan of studies.

Some activities in this subject will be carried out in English. These activities can be seen in the provisional activity plan and are marked: basically, multimedia visualization, writing abstracts and the use of sources in English.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
	Clase magistral	15
	Casos prácticos	7
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	16
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
Actividades Presenciales	Talleres	10
	Actividades de evaluación	2
	Exposición de programa de asignatura	2
	Preparación y realización de prueba de conocimientos final	2
	Revisión personal/conjunta de ejercicios prácticos	4
	Asistencia a tutorías	2
	Estudio individual	16
Trabajo Autónomo	Preparación de trabajos individuales	38
	Realización de proyectos	21
	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Lecturas obligatorias	5
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Trabajos individuales:	75 %
Prueba final:	25 %
TOTAL	100 %

Observaciones específicas sobre el sistema de evaluación:

1. Sistema de evaluación en primera convocatoria

Todo el alumnado, tanto presencial como no presencial, entregará todas y cada una de las prácticas individuales -puntualmente, publicadas en la PDU de la asignatura- en la fecha acordada; siendo penalizado de igual manera, sea cual sea su régimen de asistencia a clase. Se realizarán cinco prácticas individuales relacionadas con las técnicas vistas en el segundo módulo (25%), un trabajo final (25%) y un sketchbook (25%) a desarrollar a lo largo del cuatrimestre. Estos ejercicios individuales supondrán el 75% de la nota final.

Respecto a la prueba final, dotada de un 25% de la nota global, todas/ os las/ os alumnas/ os concurrirán, en primera instancia, en la fecha designada (publicada de manera puntual en la PDU de la asignatura, una vez ajustadas las fechas de las pruebas correspondientes al resto de asignaturas). Se contempla la posibilidad de realizar dicha prueba en otra fecha siempre que el alumnado justifique adecuadamente, mediante presentación de certificado en secretaría, su incapacidad de acudir en día y hora a la estipulada de manera oficial con carácter general.

En cualquier caso, para superar la asignatura, el alumnado deberá aprobar ambos bloques (Trabajos individuales y Prueba escrita final) de manera aislada, obteniendo una calificación mínima de 5/ 10 puntos en cada uno de estos. En caso contrario, deberá concurrir a la segunda convocatoria con aquel apartado suspenso; siendo aconsejable acudir a tutorías presenciales con la docente para la preparación idónea de la prueba evaluativa correspondiente a dicha convocatoria.

2. Sistema de evaluación en primera convocatoria: notas en actas

La nota final que constará en actas atenderá a las siguientes circunstancias:

1. Si el alumnado ha aprobado los dos módulos de la asignatura, en su nota de acta constará la calificación correspondiente a la suma de los porcentajes de cada uno de estos módulos. La asignatura ha sido superada con éxito.
2. Si el alumnado ha suspendido el módulo Trabajos individuales y/ o la Prueba final, obteniendo en la suma de dichos porcentajes una calificación igual o superior a 5 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4.0 puntos (normativa de Universidad San Jorge, recogida en INSTRUCCIÓN TÉCNICA PARA LA

CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO DE PROGRAMAS DE GRADO Y MÁSTER UNIVERSITARIO, apartado “4.1.2. Obtención de la calificación final en asignaturas con requisitos para su superación”). La asignatura estaría suspensa, debiendo examinarse en junio-julio de 2024 del módulo que no ha superado.

3. Si el alumnado ha suspendido el módulo Trabajos individuales y/ o la Prueba escrita final, obteniendo en la suma de dichos porcentajes una calificación inferior a 5 puntos, en su nota de acta constará la media de los correspondientes bloques suspensos (normativa de Universidad San Jorge, recogida en INSTRUCCIÓN TÉCNICA PARA LA CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO DE PROGRAMAS DE GRADO Y MÁSTER UNIVERSITARIO, apartado “4.1.2. Obtención de la calificación final en asignaturas con requisitos para su superación”). La asignatura estaría suspensa, debiendo examinarse en junio-julio de 2024 del módulo que no ha superado.

3. Sistema de evaluación en segunda convocatoria

El sistema de evaluación en segunda convocatoria será idéntico al de primera convocatoria, con los mismos porcentajes. Se conservarán las notas de los "Trabajos individuales" y de la "Prueba Final" en caso de tenerlos aprobados, manteniendo los mismos porcentajes sobre la nota final. El alumnado deberá concurrir en segunda convocatoria con aquel apartado o apartados suspensos, debiendo rehacer las tareas que le indique la profesora y presentarlas en la segunda convocatoria. Los porcentajes a aplicar sobre estos trabajos serán los mismos que los indicados en la primera convocatoria. Para ello, el alumnado deberá ponerse en contacto con la profesora y asistir a tutorías para conocer exactamente qué debe presentar en la segunda convocatoria. Es responsabilidad del alumnado el ponerse en contacto con la docente para tal fin.

4. Sistema de evaluación en segunda convocatoria: calificación definitiva en actas

De cara a la nota final que constará en actas, se atenderán las siguientes circunstancias:

1. Si el alumnado ha aprobado todos los módulos de la asignatura, en su nota de acta constará la calificación correspondiente a la suma de los porcentajes de cada uno de estos módulos. La asignatura ha sido superada con éxito.
2. Si el alumnado ha suspendido el módulo Trabajos Individuales o la Prueba Teórica Final, obteniendo en la suma de ambos porcentajes una calificación igual o superior a 5 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos (Normativa de Universidad San Jorge, recogida en Instrucción técnica para la calificación del alumnado de programas de grado y máster universitario, apartado “4.1.2. Obtención de la calificación final en asignaturas con requisitos para su superación”). La asignatura estaría suspensa.
3. Si el alumnado ha suspendido el módulo Trabajos Individuales o la Prueba Teórica Final en la primera convocatoria (enero) y no se ha presentado a la convocatoria de julio, en su nota de acta constará la calificación obtenida en el bloque aprobado. Si dicha calificación es igual o superior a 4 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos. La asignatura estaría suspensa.

5. Plagio

Asimismo, y de conformidad con el manual de Buenas Prácticas de la Universidad, se contemplará como una falta muy grave la comisión de plagio en cualquiera de los trabajos realizados, pues atenta contra el

código deontológico de cualquier profesión. No se permitirá en clase, salvo mención expresa de la docente y aquellos que proporciona la Universidad, dispositivos electrónicos que perturben la atención y el correcto desarrollo de la asignatura.

6. Faltas de asistencia

No asistir a clase más de un 20 % de las horas presenciales estipuladas sin causa justificada puede suponer la pérdida de la evaluación en primera convocatoria.

INDICACIONES

Ortografía. Dentro de los criterios de evaluación se considera un asunto prioritario la ortografía, siguiendo los criterios de la Ortografía de la Lengua Española de la Real Academia Española. Al inicio del curso se facilitará al alumnado, a través de la PDU, la tabla que recoge los criterios de corrección ortográfica.

Regulación por plagio y prácticas ilícitas

Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero).

En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas.

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: <https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio>

Regulación por uso de sistemas IA

El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma.

Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/ o trabajo, incluyendo los

«prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por la IA.

El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/ o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero).

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

Regulación por plagio y prácticas ilícitas Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero). En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas. La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura. Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: [https:// www.usj.es/ alumnos/ vidauniversitaria/ biblioteca/ investigacion/ como-publicar/ plagio](https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio)

Regulación por uso de sistemas IA El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma. Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/ o trabajo, incluyendo los «prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por la IA. El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/ o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero). La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

Métodos de evaluación:

Instrumento de evaluación	Resultados de Aprendizaje evaluados	Criterios de evaluación	%
TRABAJOS INDIVIDUALES	R01 R02 R03 R04 R05	Aplicación de las técnicas y procedimientos explicados durante las sesiones teóricas. Calidad técnica y estética de	75

		las propuestas gráficas presentadas. Respeto a la obra de autoría ajena dispuesta en cualquier tipo de soporte: Propiedad intelectual. Asistencia y participación continuada.	
PRUEBA FINAL	R01 R02 R03 R06	Dominio conceptual y expositivo de los contenidos propios de la materia. Valoración de aportaciones personales al marco didáctico de la asignatura. Razonamiento e idoneidad gramatical estructurando la redacción de la prueba escrita. Ortografía.	25
			Peso total: 100

Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:

El sistema de evaluación de aplicación es idéntico para todo el alumnado sin distinción de casos. Véase el apartado “Observaciones específicas para alumnos no presenciales”.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

- MALE, A. Ilustración. Contexto, procesos creativos y proyección profesional. Promopress: Barcelona, 2017.
- OLIVARES, E.; VILAHUR, L. Dibujo para Diseñadores Gráficos. Badalona: Parramón, 2012.
- SCHEINBERGER, F. Ser ilustrador. 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión. Gustavo Gili: Barcelona, 2018.

Bibliografía recomendada:

- ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Madrid: Alianza editorial, 1999
- CEBRIÁN, M. Información multimedia. Madrid: Pearson, 2005.
- CONTRERAS, F.; SAN NICOLÁS, C. Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Madrid: Blur, 2001.
- FISHEL, C. Diseño de la Imagen Corporativa. México: Gustavo Gili, 2000.
- JOHANSSON, K.; LUNDBERG, P.; RYBERG, R. Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- MARTÍN, J. Manual de Tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Campgrafic, 2001.
- McLEAN, R. Manual de tipografía. Madrid: Hermann Blume, 1993.
- MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
- OLIVARES, E.; VILAHUR, L. Dibujo para Diseñadores Gráficos. Badalona: Parramón, 2012.
- PIPES, A. El diseño tridimensional: del boceto a la pantalla. Barcelona: Gustavo Gili, 1989.
- PORTER, T.; GOODMAN, S. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 2. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.
- PORTER, T.; GOODMAN, S. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 3. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- PORTER, T.; GREENSTREET, B. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas 1.

Barcelona: Gustavo Gili, 1987.

SATUÉ, E. Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Madrid: Siruela, 2007

SWANN, A. La creación de bocetos gráficos. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.

TENA, D. Diseño Gráfico y comunicación. Madrid: Pearson, 2005.

WONG, W. Diseño Gráfico Digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

ZEEGEN, L. Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse: análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Naucalpan, México: Gustavo Gili, 2006.

Páginas web recomendadas:

Agencia BBDO	http://www.bbdo.com/
Agencia CP_B	http://www.cpbgroup.com/
Agencia Goodby Silverstein	http://goodbysilverstein.com/
Agencia Grey	http://grey.com/spain
Agencia Leo Burnett	http://www.leoburnett.es/
Agencia Publicis	http://www.publicis.es/
Agencia Wieden_Kennedy	http://www.wk.com/work
Asociación Galega de Profesionais da Ilustración	https://agpi.es/
Behance	https://www.behance.net/
Cosas Visuales	http://cosasvisuales.com/category/direccion-de-arte-y-publicidad/
D&AD	https://www.dandad.org/
Domestika	https://www.domestika.org/es
Experimenta	https://www.experimenta.es/
Google doodles	http://www.google.com/doodles
Gráfica	https://graffica.info/ilustracion/
Identifont	http://www.identifont.com/
Interbrand	http://www.interbrand.com/
Typography.com	http://www.typography.com/
Yorokobu	https://www.yorokobu.es/

OBSERVACIONES: