

## GRADO EN DISEÑO DIGITAL

Medios Basados en el Espacio			
Créditos ECTS:	48		
Carácter	2 Básicas, 3 Obligatorias, 6 Optativas		
SISTEMA DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN MIN	PONDERACIÓN MAX
Participación en foros y otros medios participativos		10%	10%
Realización de trabajos, proyectos y casos		20%	20%
Test de evaluación		10%	10%
Prueba de evaluación final presencial		60%	60%
COMPETENCIAS			
Generales	Específicas	Transversales	
CG8, CG10, CG13, CG14, CG17, CG18, CG20	CE6, CE7, CE8, CE9, CE10	CT1, CT6, CT9, CT10	
DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS			
Denominación de la asignatura	Cuatrimestre	Créditos ECTS	Carácter
Dibujo para Diseño	1	6	BA
Introducción al Color	2	6	BA
Imagen	3	6	OB
Gráficos	4	6	OB
Imagen Corporativa	5	6	OB
Modelado 3D		6	OP
Ilustración		6	OP
Fotografía Digital		6	OP
Tipografía		6	OP
Maquetación		6	OP

Arte Final		6	OP
ACTIVIDADES FORMATIVAS		HORAS	% PRESENCIAL
Sesiones Presenciales Virtuales		220	0
Estudio Personal de material básico		800	0
Lectura de material complementario		250	0
Trabajos, Proyectos y Casos Prácticos		400	0
Evaluación		45	50
Tutorías		215	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)		50	0
Total		1980	
CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS			
<p><b>1. Dibujo para Diseño</b> Fundamentos del dibujo artístico y técnico. Observación objetiva y formas de expresión. Forma, espacio y modelado. Dibujo y visualización.</p> <p><b>2. Introducción al Color</b> Teoría del color. Percepción y semiótica. Armonía del color. Lenguaje del color. Composición cromática. Color digital. Gestión del color. Pantones.</p> <p><b>3. Imagen</b> Fundamentos de la imagen digital. Manipulación de la imagen digital. Captura e impresión de la imagen digital.</p> <p><b>4. Gráficos</b> El gráfico como imagen vectorial. Dibujo vectorial. Transformación: traslación, rotación y escalamiento. Visualización de datos.</p>			

**5. Imagen Corporativa**

Imagen empresarial, marca y posicionamiento de producto.  
Elementos de la imagen corporativa.  
Procesos creativos.  
Diseño para medios.

**6. Modelado 3D**

Fundamentos de los gráficos 3D.  
Objeto virtual: formas, texturas y materiales.  
Fundamentos de Iluminación virtual.  
Fundamentos de composición virtual.  
Captura e impresión del modelo 3D.  
Métodos procedimentales para la generación de objetos.

**7. Ilustración**

Dibujo como herramienta creativa y narrativa.  
Forma y contenido.  
Composición de los elementos visuales en el espacio.  
Estilo y recursos estéticos.

**8. Fotografía Digital**

Fundamentos de fotografía digital.  
Fotografía e imagen digital.  
Captura e impresión de fotografía digital.  
Transformaciones, procesos correctivos y edición digital.

**9. Tipografía**

Fundamentos de la tipografía.  
Formas y signos tipográficos.  
Composición elementos tipográficos.  
Diseño tipográfico: de lo real a lo virtual.

**10. Maquetación**

Fundamentos de la maquetación editorial: libros, revistas y diarios.  
Definición y contextualización: origen, evolución y tendencia.  
Diagramación editorial.  
Organización de los elementos en la página, estilos.  
Fases y procesos de un proyecto editorial.  
Elementos interactivos.

**11. Arte Final**

Elementos del arte final.  
Preparación del arte final.  
Prueba de impresión.