

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA TALLER II. COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA Y MATERIALES

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16985

EQUIPO DOCENTE: Sílvia Escursell (sescursell@elisava.net)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura pretende aportar conocimientos instrumentales, procedimentales y actitudinales para que el alumnado entienda, analice y experimente con los procesos de la industria gráfica, la realización de artes finales y cómo trabajar con los diferentes materiales. Para así dotarles de conocimientos que les permitan tener una correcta interlocución con clientes, proveedores, impresores, etc. Prepararles para cumplir las expectativas que tiene de ellos en el mercado laboral.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 12: Producción y consumo responsables.

12.6 Alentar a las empresas, en especial las grandes empresas y las empresas transnacionales, a que adopten prácticas sostenibles e incorporen información sobre la sostenibilidad en su ciclo de presentación de informes.

CONTENIDOS

- Fundamentos prácticos y técnicos específicos de las herramientas propias de la metodología proyectual del diseño gráfico.
- Aprendizaje de los procesos técnicos que permiten establecer la relación entre la creatividad y la producción industrial.
- Estudio de las artes gráficas, de las técnicas y usos de los materiales, sus propiedades, aplicaciones y procesos productivos. Implicaciones medioambientales.
- Procesos de preimpresión para su adecuación a los diferentes sistemas de producción.
- Criterios de presentación, argumentación y defensa de proyectos de diseño gráfico.

Bloque-I

- Formas de identificar los trabajos ante cliente / proveedor
- Herramientas paquete Adobe
- Conceptos teóricos y prácticos relacionados con la producción gráfica (Sistemas impresión, Modos de color, Troqueles, etc.)

Bloque-II

- Conocer de primera mano el mundo de la imprenta
- (los diferentes sistemas de impresión, acabados y materiales) y también los elementos relacionados como la tinta y el soporte.
- Tener los primeros contactos y referentes para cuando entren en el mundo laboral.
- Saber sintetizar los conocimientos obtenidos
- de cada visita virtual mediante unas fichas prácticas para que les sirvan cuando sean profesionales.
- Entender a quién deben dirigirse y qué deben pedir cuando tengan un proyecto específico para llevar a imprenta.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Entiende los procesos de producción, los materiales, sus propiedades y aplicaciones en los entornos propios de la especialidad.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. Presenta y defiende un proyecto individual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	60	60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente:

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1A Asistencia y participación en clase	5%	NO	P-1/P-2
Actividad-2A Ejercicio-I	10%	NO	P-1/P-2/P-5
Actividad-3A Ejercicio-II	15%	NO	P-1/P-2/P-5
Actividad-4A Ejercicio-III	20%	SI*	P-1/P-2/P-5
Actividad-1B Visita externas	15%	NO	P-2
Actividad-2B Dossier fichas técnicas de todas las visitas	35%	SI*	P-2/P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultat de Disseny e Enginyeria Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Mason, Daniel. 2007. *Materials, process, print. Creative solutions for Graphic Design*. London. Laurence King Publishing.
- Martín, E.; Tapiz, L. 1981. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*. Barcelona. Ediciones Don Bosco.
- Pozo, Rafael. 2008. *Diseño y Producción Gráfica*. Barcelona. Ediciones CPG. 3ª edición ampliada.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.