



Dirección de Arte

Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2021-22



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Dirección de Arte

**Titulación:** Grado en Diseño Digital y Multimedia

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Curso Académico:** 2021-22

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dª Saudade Artiaga Rodero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Aprender a construir y ejecutar mensajes creativos y estratégicos

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Conocer las estrategias de creatividad, los conceptos, las fórmulas de ejecución y presentación propias de un director de arte.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Conocer las estrategias de creatividad, los conceptos, las fórmulas de ejecución y presentación propias de un director de arte, para ser capaces de trabajar en proyectos de diseño visual orientados a la comunicación.

*Knowledge of the creativity strategies, the concepts, the formulae for execution and presentation required of an art director, to enable students to work in communication-oriented visual design projects.*

### 2.3. Contenido detallado

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 0 - Presentación de la asignatura**

- El papel del Director de Arte.
- Metodologías de trabajo y presentación de las actividades que se realizarán a lo largo de la asignatura.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1 – El proceso es el proyecto**

- Consideraciones sobre la planificación de proyectos.
- El proceso creativo. La importancia del trabajo de investigación y el registro del desarrollo.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2 – La especial (y a veces complicada) relación con el cliente**

- Gestionar emociones y asociarse con el cliente
- El *briefing*
- ¿Cómo presupuestar un trabajo? La relación con el resto del equipo (fotografía, creativo, ilustración y web)

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3 – Herramientas de creación de ideas**

- Mapas mentales y otras técnicas de trabajo.
- Aprender con casos prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4 – Las estrategias visuales en diseño gráfico y publicidad**

- Normas básicas para un diseño gráfico eficaz
- Estrategias de persuasión que todo creativo debe conocer
- El poder de la retórica visual

**UNIDAD DIDÁCTICA 5 – El poder de la crítica visual**

- Entre lo manifiesto y lo latente

**UNIDAD DIDÁCTICA 6 – Producción y difusión de materiales**

- Procesos de producción e impresión
- El maravilloso mundo de los papeles y las tintas
- Preparar artes finales y las hojas de especificación para imprenta
- *On/off*: Imprime, publica, difunde

**2.4. Actividades Dirigidas**

Se realizará una única actividad dirigida (AD1) (100%) como dossier de la asignatura, en el que se incluirán las microactividades solicitadas que acompañarán la parte teórica, reforzando la adquisición de conocimiento de los conceptos a tratar con el fin de trabajar con una metodología teórico-práctica.

A lo largo del curso, los alumnos/as deberán tomar un doble rol: el de cliente y el de director de arte.

- Como clientes, habiendo creado una empresa ficticia, deberán realizar una serie de *briefings* en los que encarguen al compañero/a que tome el papel de director/a de Arte, diferentes materiales para la promoción de su empresa.
- Como directores/as de arte, deberán realizar los materiales solicitados por el cliente siguiendo las indicaciones que éste/a aporten en el *briefing*.
- Los/as estudiantes deberán supervisar las propuestas a lo largo de todo el proceso y realizar, tanto como clientes como por directores/as de arte, un diario de seguimiento de los trabajos realizados.

**Proyecto final:**

Creación de una campaña publicitaria. Los alumnos como trabajo final diseñarán los elementos gráficos de una campaña, tanto para impresión como para difusión en medios digitales.

**2.5. Actividades formativas**

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

**3. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

**3.1. Sistema de calificaciones**

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía básica

- Cleaver, Phil (2016). *Lo que no te enseñaron en la escuela de diseño*. Barcelona: Promopress
- Donis, D. (2007). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. (GG diseño). Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía: (que algunos diseñadores jamás revelarán); veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras: (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*. Barcelona: Actar.
- White, J (2019). *Diseño para la edición. Para diseñadores, directores de arte y editores. La guía clásica para conseguir lectores*. Málaga: Jardín de Monos.
- Wager, Lauren (2018). *La paleta perfecta. Combinaciones de colores inspiradas en el arte, la moda y el diseño*. Barcelona: Promopress

##### Bibliografía complementaria

- Ambrose, G. y Harris, P. (2007). *Impresión y acabados*. Barcelona: Parramon.
- Elam, K. (2006). *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jute, A. (1997). *Retículas: la estructura del diseño gráfico*. Barcelona: Index books.
- King, S. (2001). *Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Leslie, J. (2000). *Nuevo diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Leslie, J. (2003). *Nuevo diseño de revistas 2*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nó, J. (1996). *Color y comunicación. La estrategia del color en el diseño editorial*. Universidad Pontificia de Salamanca.
- Owen, W. (1991). *Diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- St Clair, Kassia (2017). *Las Vidas Secretas Del Color*. 1ª ed. Barcelona: Urano.
- Swann, A. (1990). *Como diseñar retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tapscott, D.; Jeans, L.; Soberanis, P.; Amladi, R. y Ryan, J. (1998). *Técnicas de producción*. Anaya.
- Weinzettl, Michael (2016). *200 Best Packaging Design worldwide 2017/18*. Lürzer's Archive. Viena: Lürzer GmbH.
- Weinzettl, Michael (2018). *200 Best Digital Artist worldwide 2019/20*. Lürzer's Archive. Viena: Lürzer GmbH.
- Weinzettl, Michael (2019). *200 Best Ad Photographers worldwide 2020/21*. Lürzer's Archive. Viena: Lürzer GmbH.

##### Otros recursos

- *Abstract: el arte del diseño*. Capítulo 6, temporada 1. Diseño gráfico: Paula Scher. 2017
- <http://endupliquant.blogspot.com/>
- <http://lamonomagazine.com/>
- <http://www.4Ofakes.com/>
- <http://www.domestika.org/>
- <http://www.nometoqueslashelvetica.com/>
- <http://www.oldskull.net/>
- <https://es.pinterest.com/>
- <https://iabspain.es/estandares/formatos>
- <https://www.behance.net/>
- [www.quintatinta.com](http://www.quintatinta.com)
- [www.snd.org/](http://www.snd.org/)
- [www.unostiposduros.com](http://www.unostiposduros.com)
- [www.visualmente.info](http://www.visualmente.info)
- <https://graffica.info/>
- <https://www.luerzersarchive.com/en/shop.html>

Revistas: Gráfica, Visual, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica (Argentina) y Novum (Alemania), entre otras.

En el Campus Virtual se irán incorporando recursos y bibliografía que pueda ser de ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Saudade Artiaga Rodero
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctoranda en Bellas Artes
Correo electrónico	sartiaga@nebrija.es
Localización	Campus Ciencias de la Vida (La Berzosa)
Tutoría	Bajo petición de día y hora por correo electrónico
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Licenciada en Bellas Artes en 2010 bajo la especialidad de <i>Artes de la Imagen</i> por la Universidad Complutense de Madrid. En 2011 realicé el Máster de Formación de Profesorado y gracias al interés despertado por el Trabajo de Fin de Máster en el que proponía el uso de los mapas mentales en el aula como herramienta de enseñanza y aprendizaje entre docente y estudiante, pude impartir mi primera clase, en forma de seminario, a estudiantes universitarios.</p> <p>Años después y tras recibir becas de formación por parte del Instituto de Tecnologías Educativas y el Instituto Cervantes, empecé a trabajar en el ámbito profesional del diseño gráfico; compaginándolo con mi vocación docente impartiendo clase en diferentes centros culturales de la Comunidad de Madrid y en el Colegio Alemán.</p> <p>En 2015 comencé a trabajar como diseñadora gráfica en la Universidad Nebrija, para después comenzar a impartir docencia en el grado de Bellas Artes y en el Máster de Metodologías Docentes. Ese mismo año se creó la Fundación Artiaga, cuyos fines principales son los de promover y divulgar la Cultura a través del Arte y contribuir en el desarrollo humano, cultural, científico, social y del medio ambiente de Galicia. Mi labor en la Fundación consiste principalmente en la gestión cultural de los diferentes proyectos expositivos, así como la catalogación y conservación de la obra del artista del que la Fundación lleva su nombre. Todo ello ha permitido el desarrollo de mi perfil como comisaria e investigadora.</p> <p>En 2018 inicié la Tesis Doctoral titulada <i>Instalación artística. La transgresión de la idea en el espacio expositivo</i>, en la UCM. En ella, a través de conversaciones con artistas, comisarios, historiadores y espectadores reflexiono sobre cómo la influencia del espacio expositivo o la intervención del artista en la obra para adaptarla a condiciones específicas del espacio donde se presenta, pueden transgredir la idea originaria no sólo en la mente del espectador sino en la del propio artista. La idea de la obra "no absoluta", la obra cambiante y el papel del artista y espectador ante tales casos son las claves de mi tesis. Cuento con la intervención de artistas como Bill Viola, Anish Kapoor, Mona Hatoum, Antony Gormley, Giuseppe Penone y de comisarios y expertos como Suzanne Cotter, Víctor</p>

	<p>García de Gomar, Miguel Fernández-Cid, Antón Patiño, etc. Hoy por hoy continúo inmersa en catálogos, dando forma y formato a este trabajo de investigación.</p>
--	--