



Grado en Diseño Digital

Dossier de trabajos



Índice

Dibujo para el Diseño	4
Fundamentos del Diseño	10
Introducción a la Forma	16
Introducción al Color	18
Diseño Generativo	20
Gráficos	22
Cultura Audiovisual	23

Nuestro Grado en Diseño Digital ofrece una formación flexible, práctica y actualizada a las últimas tendencias digitales del sector

El **Grado en Diseño Digital** combina los elementos del diseño tradicional con las técnicas más innovadoras aplicadas a los distintos medios digitales (**diseño gráfico, visual, interactivo, web, de interfaces, de gráficos en movimiento y/o de producto**).

Al finalizar el grado serás capaz de realizar **trabajos de diseño digital de una forma profesional y estructurada, conociendo los lenguajes de los medios, recursos audiovisuales y las herramientas técnicas necesarias**.

Además te puedes especializar a través de dos menciones, cursando materias optativas, específicas de cada una de ellas:

- » **Mención en Diseño Gráfico: proporciona los conocimientos y herramientas necesarias para desarrollar un perfil creativo innovador dentro del ámbito de la comunicación visual y de la dirección artística.**
- » **Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos: prepara al alumno en la creación y desarrollo de contenidos digitales visuales para el sector específico de los videojuegos y las aplicaciones multimedia interactivas.**

A continuación te mostramos algunos de los trabajos realizados por antiguos alumnos del Grado.

Dibujo para el Diseño

Actividad: Encaje y valoración tonal

Deberás realizar un encaje del natural. Concretamente el dibujo de un bodegón compuesto con varios objetos. Cada alumno elegirá la composición que desee.



Alumna: Cristina Martín Crespo



Alumno: José Manuel Carpio Peral



Alumna: María Dolores Montanes Villar

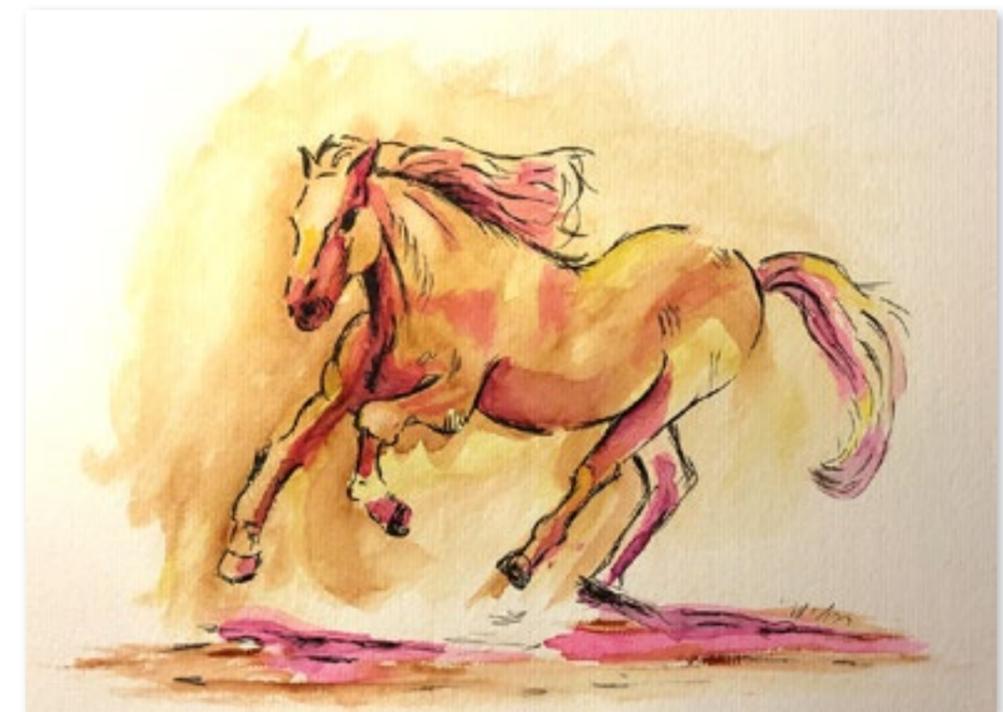
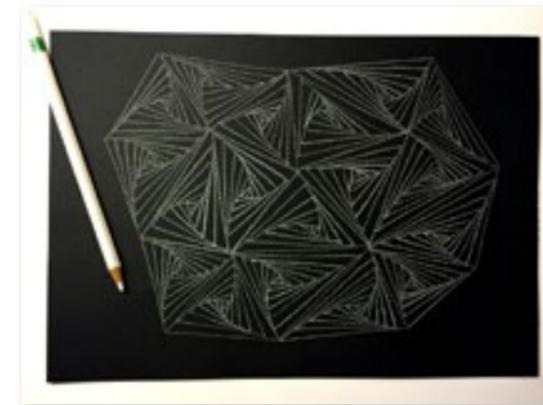
Actividad: Las diferentes técnicas en el dibujo

Realiza tres dibujos con las siguientes técnicas aprendidas en el tema:

- Dibujo de mancha.
- Dibujo de línea.
- Dibujo de técnica mixta.

Pautas de elaboración

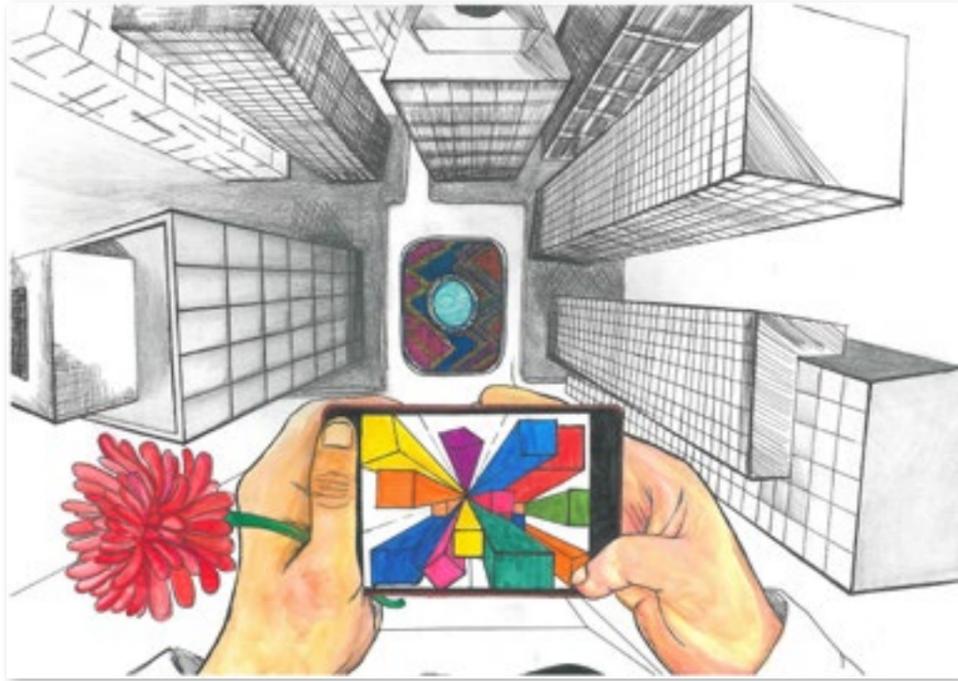
- Utiliza las técnicas aprendidas y los papeles adecuados.
- Los dibujos serán libres en cuanto a temática.
- El tamaño de papel no podrá ser menor de DIN A4.



Alumno: José Manuel Carpio Peral

Actividad: Lugar inventado, construido con uno o dos puntos de fuga

Tienes que realizar un dibujo de un espacio inventado, indiferentemente si es interior o exterior utilizando uno o dos puntos de fuga. En el espacio tendrá que haber figuras, objetos, naturalezas, arquitecturas, etc. Escoge lo que más te interese para potenciar una imagen con unas connotaciones, narrativas y ambientación concreta



Alumna: Cristina Martín Crespo



Alumno: Lorenzo de la Cruz Muñoz



Alumna: Ana Cordero

Actividad: Proyecto final

Descripción de la actividad

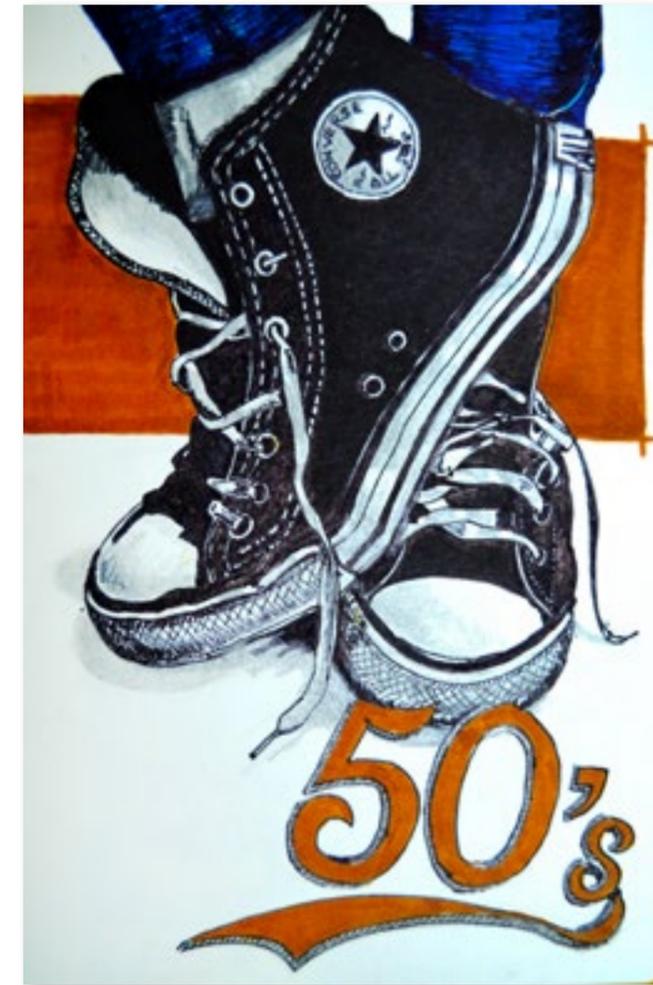
Debes elaborar un proyecto compuesto por tres dibujos que tengan un mismo objetivo de búsqueda, una misma persecución y un mismo estilo.

Pautas de elaboración

- Tres papeles de calidad de tamaño mínimo DIN A4.
- Técnica libre.
- Pueden ser dirigidos a un posible cliente o empresa o que partan del total imaginario del estudiante.



Alumna: Ana Cordero



Alumno: Lorenzo de la Cruz Muñoz



Alumno: Lorenzo de la Cruz Muñoz

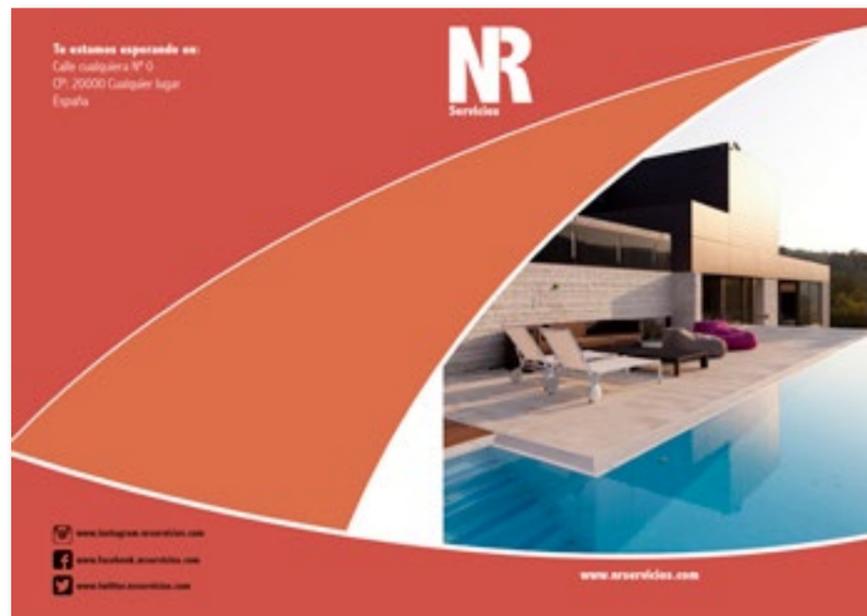
Fundamentos del Diseño

Actividad: Realización de un díptico A5 cerrado. Diseño de la portada, contra e interior

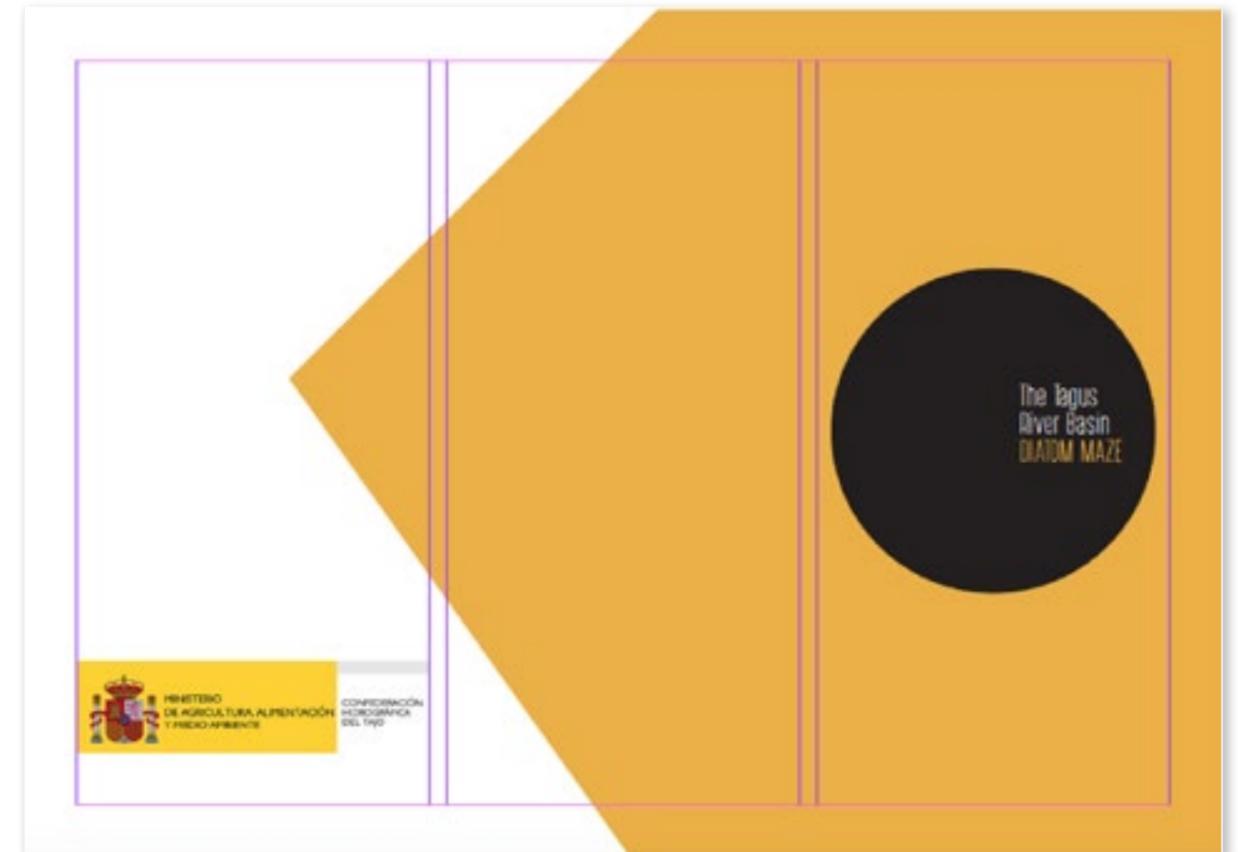
En esta actividad, y acorde a lo explicado en el tema, tendrás que maquetar un díptico de unas medidas A4 abierto y A5 cerrado. Diseñarás una portada y una contraportada con fotografías buscadas y tratadas por ti mismo e incluirás un texto ficticio. También habrás de diseñar y maquetar el interior del díptico con textos e imágenes. El tema del díptico queda a tu elección.

Objetivo

Aprender a realizar un díptico con varios formatos de texto e imágenes realizado con Adobe Indesign.



Alumno: Eneko Caballero



Alumna: Beatriz Catalán Francisco



Alumno: José Hernández

Actividad: Diseño de un cartel publicitario con Adobe Illustrator

Descripción de la actividad

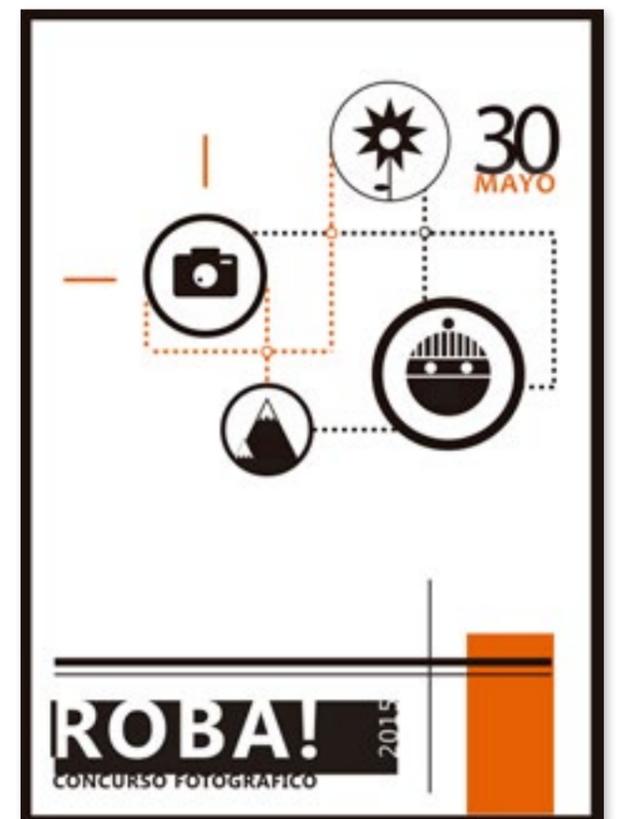
El trabajo consiste en que realices un cartel con unas medidas de 50 x 70 centímetros en vertical y que esté compuesto por varias imágenes. La temática se deja a tu elección. Además, en el cartel también deberás incluir un texto principal y otro explicativo secundario. El programa para realizar este ejercicio será Adobe Illustrator.

Objetivos

Aprender cómo se realiza un cartel publicitario, pudiendo utilizar para su elaboración textos y fotografías o ilustraciones..



Alumno: Felipe Xie



Alumno: Borja González Días

Actividad: Creación de un logotipo (marca)

Descripción de la actividad

En este caso práctico deberás realizar un logotipo en blanco y negro, en escala de grises o a color, para la empresa que se detalla a continuación aplicando los conceptos aprendidos en clase. Se te proporcionará un briefing para que puedas entender las características que definen a la empresa.

- Tipo de empresa: nuestra cadena de restaurantes de comida japonesa está compuesta por cinco restaurantes en Madrid, dos en el centro y tres en los centros comerciales de Tres Aguas, Isla Azul y Xanadú. Ofrecemos los mejores platos de la cocina japonesa y manejamos pescado siempre fresco.
- Público objetivo: nuestros clientes son parejas o familias jóvenes con niños. Entre 25 y 60 años.
- Valores de la empresa: tiene muy marcado su origen japonés.
- Objetivos: crear la imagen de marca para ser lanzada a nivel local, por ahora solo se abrirán restaurantes en Madrid, pero no se descarta abrir más locales en Barcelona y Sevilla.
- Posicionamiento: queremos que el nuevo logotipo refleje una imagen seria y de calidad, no somos una cadena de comida rápida y los menús tienen un precio medio de 35 euros por persona. Servimos todo tipo de comida japonesa, no solamente sushi.

Objetivos

Has de realizar una marca para la empresa propuesta por el profesor. Se valorará muy positivamente las referencias de otras empresas similares buscadas a través de Internet por el alumno.



Alumno: José Manuel Carpio Peral



Alumno: Borja González Días



Alumno: Luís Alberto Iglesias



Alumno: Felipe Xie

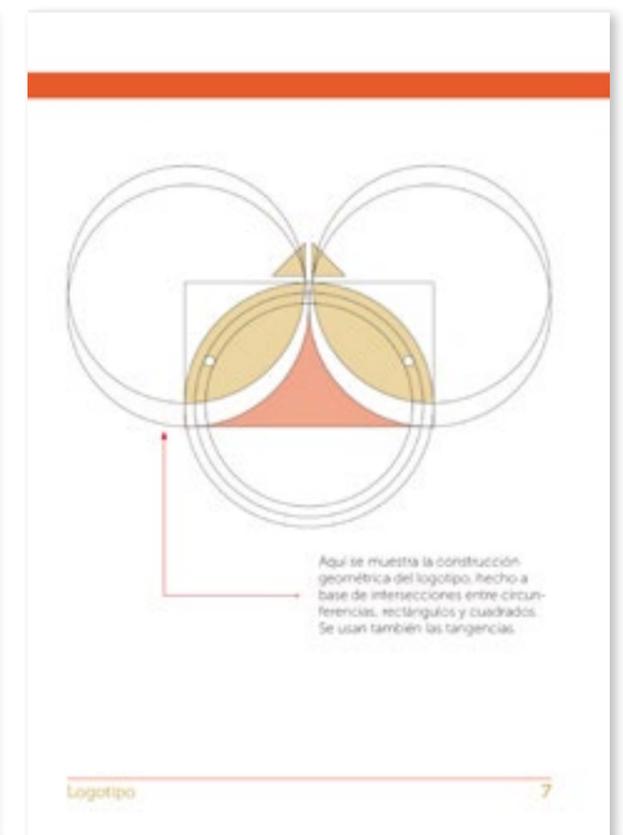
Actividad: Realización de un manual de identidad corporativa

Descripción de la actividad

El trabajo consiste en realizar un breve Manual de Identidad Corporativa en el que tendrás que aplicar el logotipo realizado para restaurante japonés. Además deberás incluir una portada, objetivos del manual, cromática del logotipo, usos y aplicaciones del logo, papelería, tipografía y packaging.



Alumna: Felipe Xie



Introducción a la Forma

Actividad: Encuadre y construcción de mensajes

Descripción de la actividad

Realizar fotografías de los siguientes temas:

- Paisaje.
- Bodegón.
- Retrato.
- Movimiento.

De todas las realizadas se debe seleccionar una por cada unidad temática.

Por cada foto seleccionada se deben aportar tres encuadres diferentes dentro del espacio de la imagen, de tal modo que el mensaje de cada fotografía nueva resultante cambie.

Cada fotografía se mostrará como original y, sobre ella, realizaremos los tres nuevos reencuadres ensombreciendo el resto de la imagen descartada.

Objetivos de la actividad

Practicar sobre la selección de encuadres a la hora de establecer cuál es la información que quiero que aparezca en la solución aportada para la construcción del mensaje.

Entrenar y educar la mirada en su configuración formal y conceptual como recurso indispensable para el diseñador.



Alumna: Mayte Carrasco Valdés



Alumna: Mayte Carrasco Valdés

Introducción al Color

Actividad: Fractal

Descripción de la actividad

Recurriendo únicamente al color, la forma, y la tipografía, es decir eludiendo el uso de la fotografía, el alumno diseñará los siguientes elementos para la imagen de un perfume. El nombre de la marca queda a elección del alumno en función de la información que a continuación se facilita.

Metodología

- Proceso de investigación: analizar qué otras marcas existen en el mercado para gente joven, qué colores predominan, a qué se refieren estos, qué comunican.
- El análisis, la reflexión y las conclusiones de los datos obtenidos se realizarán por escrito y no superará una página. En este estudio concluirás cuáles son las estrategias de color que distinguirán el producto conforme al briefing facilitado y el estudio realizado.
- El alumno desarrollará al menos tres bocetos o pruebas como estudio previo y con base en sus reflexiones, antes de optar por una solución definitiva
- Los diferentes soportes y variantes se desarrollarán en relación con la prueba definitiva.



Alumno: Alejandro Bernardos Sandoica



Alumna: Elena Andreao



Alumno: Felipe Xie

Diseño Generativo

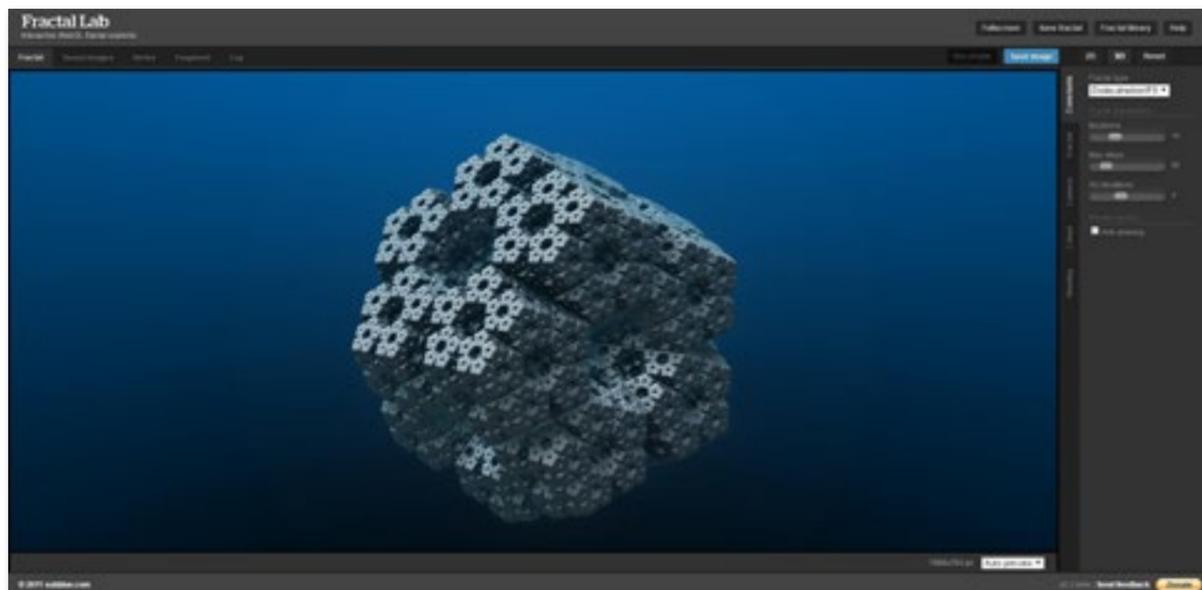
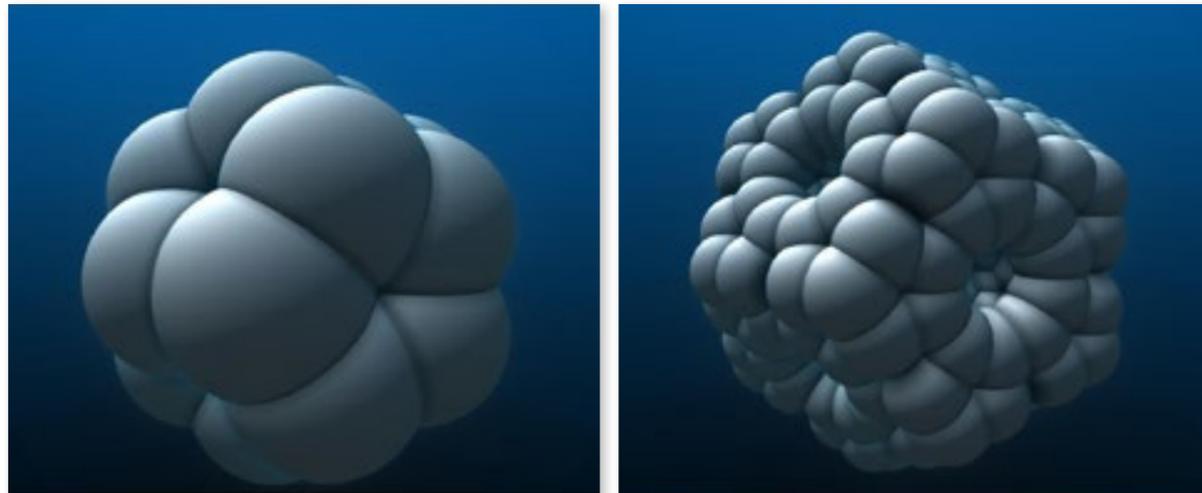
Actividad: Fractal

Descripción de la actividad

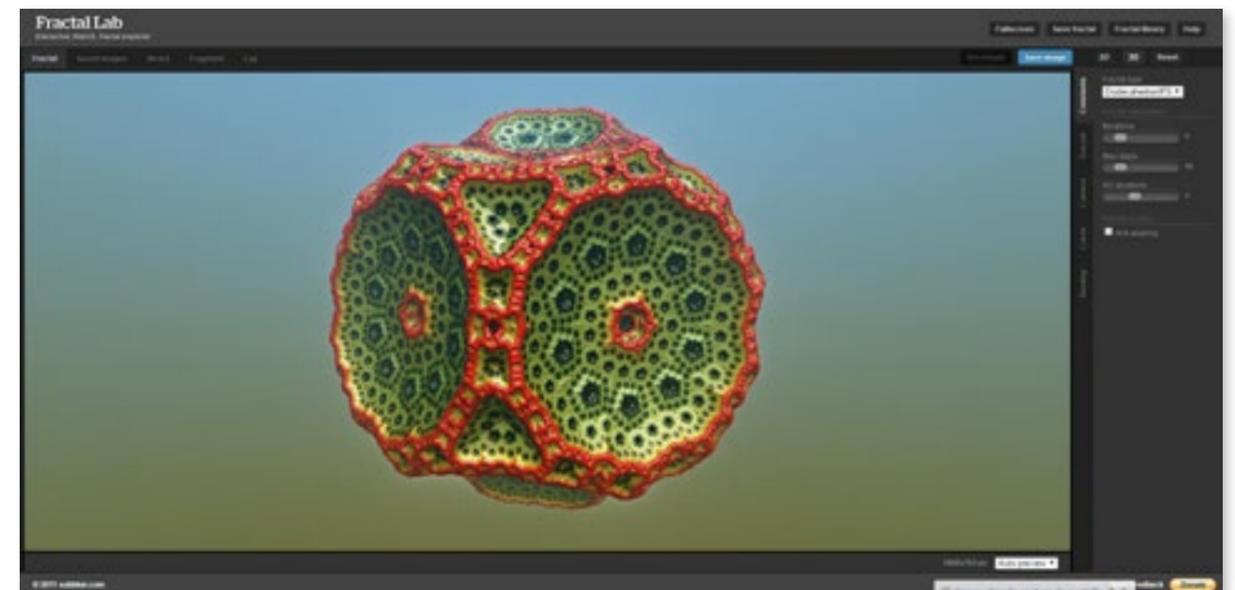
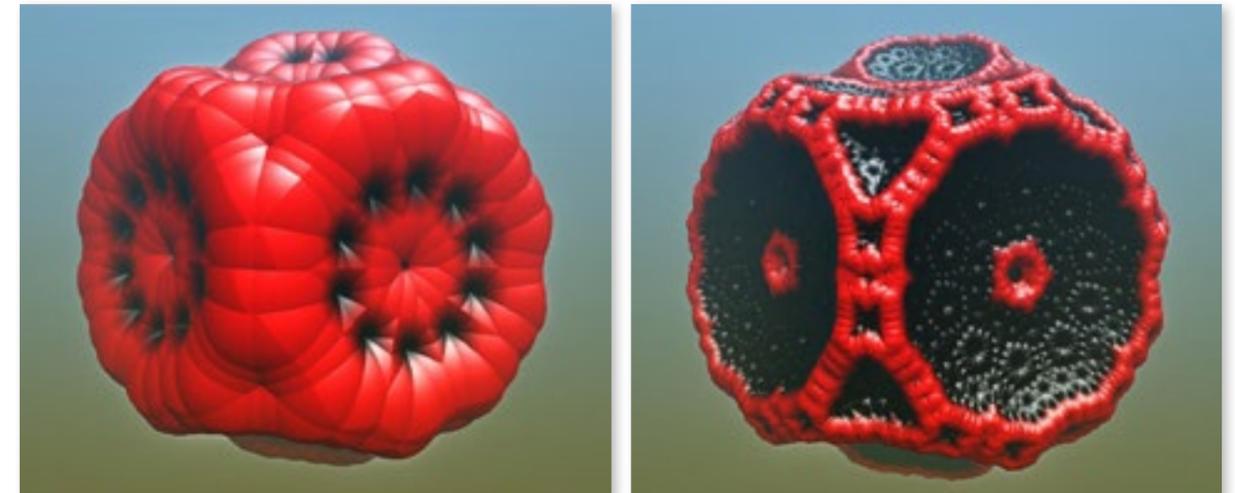
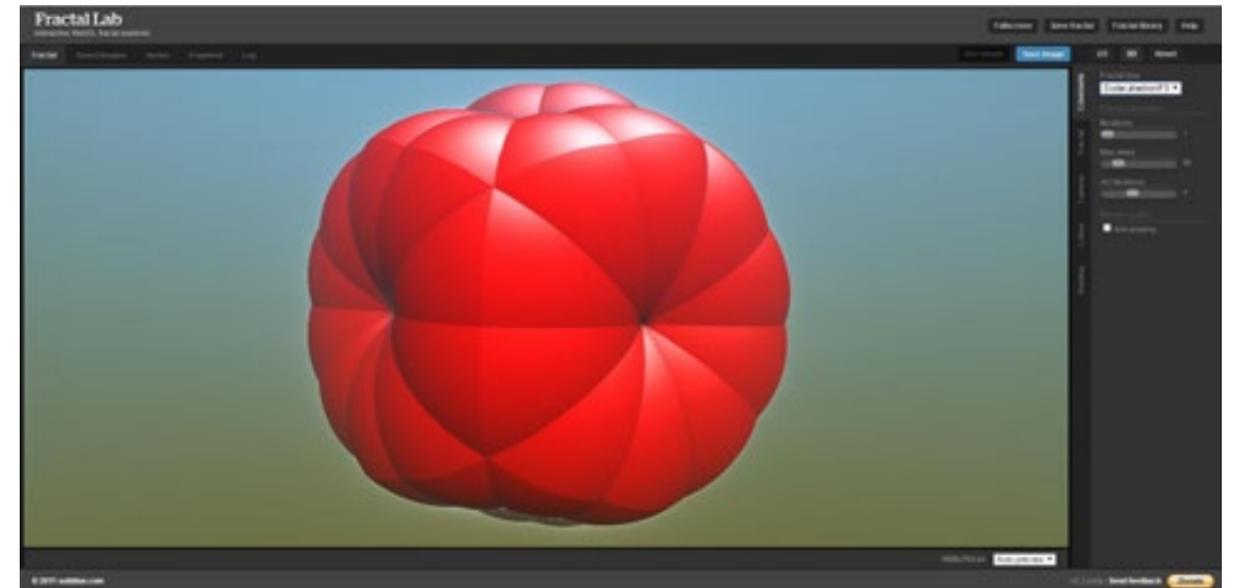
Este proyecto está encaminado a la construcción de un diseño fractal original tomando como base alguno de los métodos de construcción de fractales desarrollados en clase, como pueden ser formas geométricas o de la naturaleza.

Objetivos

Este proyecto es una propuesta para aplicar los conceptos y procesos de la Geometría Fractal en un diseño concreto. A su vez, ha sido motivado por la relevancia de la geometría de fractales para el campo del diseño generativo.



Alumna: María Arantazu Marín Laseca



Alumna: María Arantazu Marín Laseca

Gráficos

Actividad: Iconos para la web

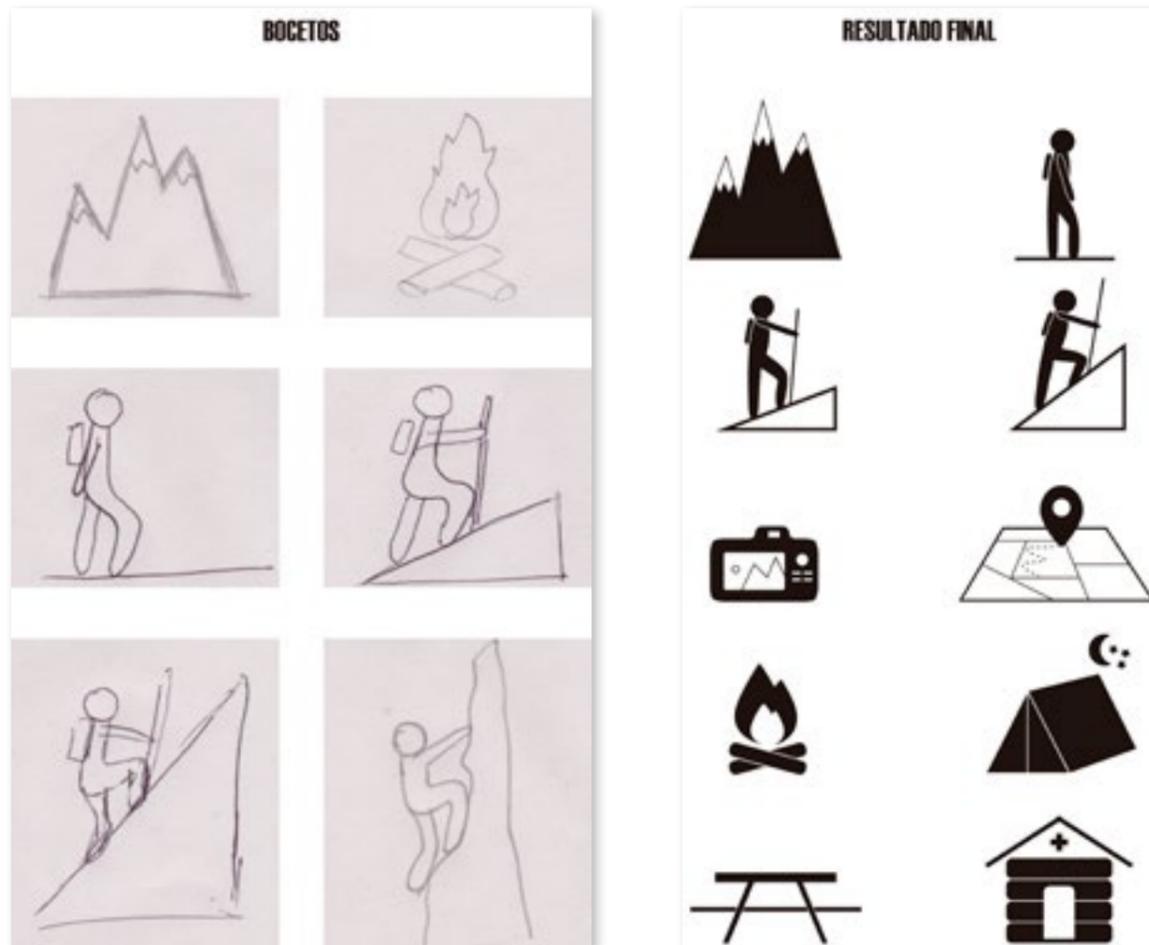
Descripción de la actividad

Crear una serie de iconos para su uso en web.

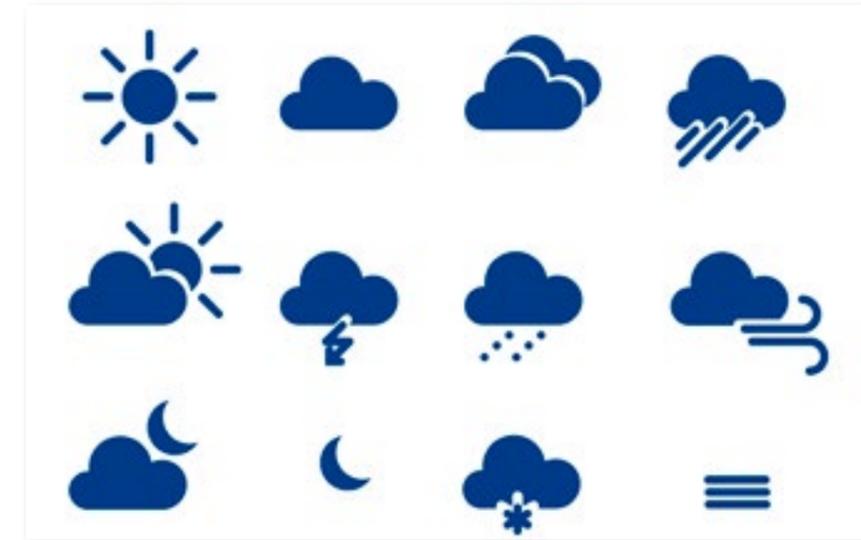
Metodología

Crear una serie de iconos para su uso en web.

- Los iconos estarán realizados en blanco y negro. El negro puede sustituirse por cualquier otro color, siempre y cuando se utilicen las mismas tintas (2) para todos ellos.
- La colección de iconos debe ser coherente entre sí.
- Se realizarán un mínimo de 8 iconos.
- Se debe establecer un tema sobre el que trabajar (financiero, medico, educativo....).
- Se incluirá en la entrega una breve memoria con el planteamiento, idea inicial, tema elegido y justificación de la propuesta y un documento adicional con los bocetos realizados.



Alumna: Silvia Parra



Alumna: María Marín Laseca

Cultura Audiovisual

Actividad: Transformar una obra de élite en una obra de la cultura de masas

Elección de una obra de arte de élite. La obra puede estar en cualquier formato (audiovisual, pintura, novela gráfica, etc.). Se debe razonar la elección, explicar las características que la convierten en obra de élite y hacer una breve presentación del artista y de la obra. Diseñar estrategias que puedan convertir esa obra de élite en una obra de la cultura de masas.



Alumno: Alejandro Ahmed López



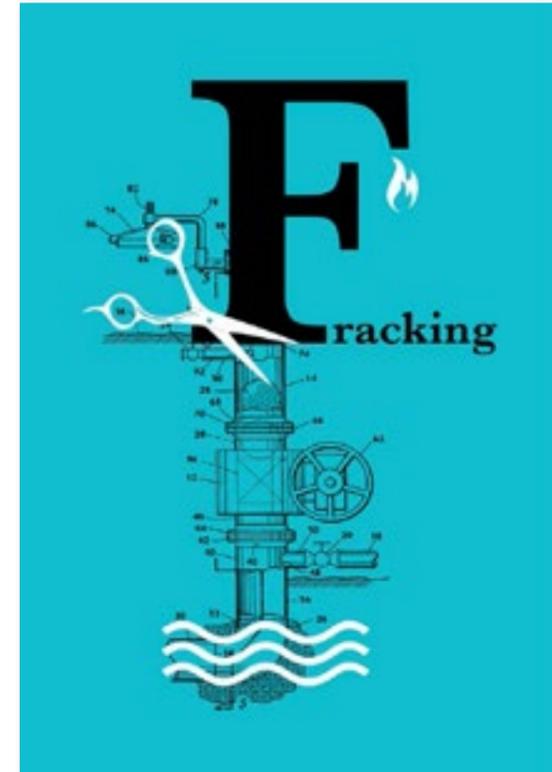


Alumno: Alejandro Ahmed López



Actividad: Realizar un collage

- Elegir el tema del collage. Por ejemplo: Las nuevas tecnologías en la sociedad actual. El tema no debe ser meramente descriptivo, sino que deberá llevar implícito un posicionamiento sobre el mismo. ¿Son las nuevas tecnologías buenas o malas? En sí mismas, ni lo uno ni lo otro. Depende del punto de vista en el que os situéis.
- Escoger imágenes acordes con el tema. Pueden ser imágenes vuestras, publicitarias, de fotoperiodismo, etc.
- El collage irá acompañado de una página en la que se argumentará el tema y la intención de la obra.



Alumno: Borja González Díaz



Alumna: Elena Vicioso

