

Diseño Gráfico

Práctica Final (PF)

Diseño de flyer on-line de un evento Composición gráfica.

Presentación:

Trabajo de aplicación práctica de lo estudiado en los módulos de la asignatura, desde la percepción visual, a la creación y la producción de gráficos digitales, en una aplicación práctica de las bases del diseño gráfico, tipografía y creatividad.

Consiste en realizar un planteamiento de diseño compositivo para un flyer on-line de un evento concreto. En esta práctica se propone trabajar a fondo la composición con los diferentes elementos que intervienen:

- las formas y su combinatoria (relaciones, ubicación, estilos ,...),
- el marco de la imagen y sus proporciones,
- el esqueleto estructural,
- el uso y aplicación de retículas compositivas (modulares o de proporción respecto del marco utilizado) como guía en la búsqueda de una composición visual concreta,
- la aplicación de uno o varios efectos compositivos (utilización de contrastes para crear tensiones y / o equilibrios visuales),
- así como una combinación cromática concreta
- Uso óptimo de la tipografía.

El producto final será la resultante de todo ello con la entrega de una composición gráfica estética y coherente y a la vez comunicativa. También se incluirá una breve **justificación-argumentación** del diseño creado.

Esta práctica computa un 100% de la nota global de prácticas. Realizarla íntegramente con la herramienta de Fireworks y exportarla a Flash para su optimización.

Competencias:

Generales del Grado Multimedia

- Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a futuros entornos actualizando las competencias profesionales.
- Capacidad para crear y diseñar los elementos gráficos y visuales de un producto o aplicación multimedia utilizando procedimientos creativos, fundamentos básicos del diseño y el lenguaje formal.
- Capacidad para ejercer la actividad profesional de acuerdo al código ético y los aspectos legales en el entorno de las TIC.

Competencias de la asignatura DG

- Dominio del diseño básico y sus principios.
- Capacidad para plantear problemas de diseño / *Design thinking* y *Design process*.
- Dominio de herramientas específicas y software para diseño gráfico.
- Conocimiento de los diferentes sistemas, modelos y formatos multimedia relativos al gráfico vectorial y el mapa de bits (jpeg, swf, gif, tiff, etc.)

Objetivos:

1. Diseñar y componer el material gráfico promocional de un evento concreto dado y adecuar el tipo de composición y estilo a partir de los recursos gráficos con que contáis: formas, colores y tipografía adecuados.
2. Proponer y justificar brevemente un planteamiento de diseño original y propio.
3. Optimizar el gráfico para un entorno multimedia.
4. Aplicación práctica de licencias y derechos de autor.

Enunciado:

A partir del estudio, a fondo, del Módulos de los materiales de la asignatura, proceder a realizar una **composición para un flyer on-line publicitando un evento concreto**. Crear con Fireworks, optimizar con Flash.

Procedimiento a seguir, pasos:

1. **Extraer la información básica del evento** para realizar el flyer Se propone trabajar a partir de la información del evento siguiente: **Seminario “La Cooperativa, una empresa democrática para todo el mundo”**

http://www.uoc.edu/portal/castellano/la_universitat/agenda/2010/agenda_068.html

AVISO: En caso de no encontrar la información en los enlaces, por si se han sacado de la web antes del plazo estipulado en la práctica, se proporciona la información resumida en un documento adjunto al enunciado de la práctica (formato de texto. odt + una imagen con información).

2. **Crear un gráfico digital nuevo**, con las medidas estándar utilizadas para flyers, se propone una imagen de: 600 píxeles x 400 píxeles, una resolución de 72 ppp. Editar la composición en formato PNG fuente de Fireworks.

[AVISO ESPECÍFICO: el archivo fuente PNG para crear la composición del estudiante debe guardar en su ordenador con todas se capas de trabajo así como con todos sus elementos. El consultor / a podría pedir a el estudiante si lo encuentras necesario para poder verificar la autoría del ejercicio]

3. **Realizar una composición gráfica estética y coherente, teniendo presente pero que deben cumplir los siguientes requisitos:**

1. Se debe aplicar una **retícula** concreta para la creación de la composición.

[Ver los apartados que trata sobre las retículas: el M4 / Sección 1 / retículas]

2. Hay que aplicar una **combinación cromática** concreta (contrastes de color) ..

[Ver los apartados que trata sobre los efectos compositivos. M4 / sección 2 / contrastes de color]

3. Se deben combinar **dos tipografías** en el texto aplicado a la composición.

[Ver los apartados que trata sobre la tipografía. Módulo 4 / sección 3. importante tener en cuenta las recomendaciones para combinar tipografías estudiadas en los materiales]

4. Hay que procurar que la **comunicación sea efectiva**, tener un sentido en función de la estrategia comunicativa elegida.

ANOTACIÓN: sobre qué y cuánta información se debe poner en el flyer: Comentar que se trata de crear un flyer on-line para promover un evento en concreto, se os da toda la información detallada para saber de qué se trata y tener mejor criterio para hacer el diseño, **pero no se trata de poner toda esta información** en el Flyer, deberéis decidir, por criterios de lógica y sentido común qué información es la importante para comunicar con efectividad el evento. (Título, Organizador / s del evento, lugar donde se llevará a cabo, fechas, horarios ...) Deberéis decidir cual es el texto imprescindible en el diseño, recordando que la comunicación debe ser efectiva y a la vez conseguir un diseño compositivo y estético bien trabajado.

5. Se debe intentar obtener un cierto grado de **creatividad y originalidad**, tanto a nivel de grafismo como a nivel comunicativo.

ATENCIÓN: Indicaciones concretas sobre qué se puede incluir y qué no en la composición:

1. **No se pueden importar imágenes de terceros** en la composición. Sólo se podrá utilizar (y de manera totalmente opcional) imágenes externas en la composición siempre y cuando éstas sean de autoría propia, es decir, debe ser el estudiante quien haga las fotografías o los dibujos a incluir en su diseño.

Se pueden pues incluir imágenes fotográficas, u otros elementos escaneados (dibujos, telas, ...), siempre y cuando cumplan estas dos condiciones:

a) ... que **sean de creación propia**.

b) ... que una vez las tenemos formando parte de nuestra composición digital **han sido de editar**, es decir, deben tener algún tipo de tratamiento digital, y / o modificación para integrarlo apropiadamente en el diseño (no puede hacerse una composición con una imagen o dibujo y dejarlo tal cual).

4. **Argumentar debidamente el gráfico** resultante en base a la composición gráfica creada, realizar un informe donde se justifica brevemente el diseño, se deben citar los siguientes puntos:

a. **Tipo de retícula** utilizada en la composición.

b. **Tipo de combinación cromática** aplicada en la composición (contrastes de color).

c. **Ficha básica de las dos tipografías utilizadas**. Nombre de la tipografía, estilo según el **modelo Vox-AtypI**, autor, año y descripción.

Aviso. La argumentación **no puede exceder las 200 palabras**, (aprox. Entre 12/15 líneas con un cuerpo de 12 puntos utilizando tipografía Arial o similar). Entregarlo optimizado con **formato. Pdf o. Odt** junto con el diseño creado.

5. **Optimizar y especificar derechos de imagen en el gráfico digital .jpeg** creado. Entregar en formatos .jpeg debidamente optimizado (a 72 ppp), con las medidas, resolución y límites de peso especificados en el encargo. Incluir la información (Metadatos) de la licencia de la imagen creada [recomendación de utilizar una licencia tipo CC (Creative Commons)].

Datos imprescindibles que se deben poner:

a. Datos del autor / a,

b. Datos el título de la obra, y

c. Datos de la licencia que se le quiere atribuir (a elección del autor).

[AVISO: recordar el procedimiento de cómo incluir los metadatos en un archivo. JPEG desde Fireworks. Tema trabajado y comentado en la PAC]

6. **Exportar** el gráfico creado en Fireworks a Flash y hacer la optimización para verse con formato. **swf**.

Lecturas y recursos complementarios:

- Todos los Módulos que conforman la asignatura.
- Guía de aprendizaje de *Fireworks*
- Guía de aprendizaje de *Flash*

Criterios de evaluación:

- Nivel de consecución y aplicación de los conceptos estudiados.
- Tratamiento digital de la imagen. Capacidad de creación gráfica digital con *Fireworks* (nitidez, técnica, conocimientos básicos, optimización del gráfico, ...).
- El nivel Comunicativo.
- Habilidad para argumentar debidamente, con los datos que se solicitan, un diseño propio.
- Correcta indicación de los datos de autoría para la creación de licencia.
- Adecuarse a las condiciones de entrega del encargo (temática, formato, medidas, peso, otras condiciones técnicas, así como acotaciones concretas).

Condiciones de entrega:

- Entregar los tres archivos correspondientes a la PF en la sección del aula:
Entrega y registro de AC (apartado Evaluación del aula).

1. **Archivo de imagen:** medidas **600x400** (600 píxeles de ancho x 400 píxeles altura) / Resolución de la imagen a **72 ppp** / Peso máximo **100kb** / formato de archivo **.jpeg y .swf** (PF_Apellido_Nombre.jpeg / .swf)

[AVISO: estudiar con suficiente cuidado todas las opciones posibles para optimizar el gráfico JPEG con suficiente garantía de obtener una óptima relación peso / calidad de imagen].

2. **Documento de texto** de la argumentación del diseño de composición creado. Enviarlo en **formato. Pdf o. Odt** (PF_Apellido_Nombre.pdf/odt)

[NOTA: No sobrepasar una hoja en la argumentación, intentar no superar las 200 palabras (Aprox. de 12 a 15 líneas, cuerpo 12p Arial o similar) Se debe argumentar con palabras la propia composición gráfica, recordar que es importante citar debidamente los tres puntos mencionados en el apartado 3 del enunciado de la práctica.

Fecha de entrega:

Domingo 21 de mayo de 2010

[AVISO: los últimos 7 días anteriores a la entrega definitiva, la consultor / a no asegura una óptima orientación del ejercicio. Realizar los planteamientos así como orientaciones con suficiente tiempo, no dejarlo para los últimos días si se quiere asegurar un óptimo resultado del ejercicio]

Nota: **Propiedad intelectual**

Con frecuencia es inevitable, al producir una obra multimedia, hacer uso de recursos creados por terceras personas. Es por tanto comprensible hacerlo en el marco de una práctica de los estudios del Grado Multimedia, siempre y esto se documente claramente y no suponga plagio en la práctica.

Por tanto, al presentar una práctica que haga uso de recursos ajenos, deberá presentarse junto con ella un documento en que se detallen todos ellos, especificando el nombre de cada recurso, su autor, el lugar en que se obtuvo y su estatus legal: si la obra está protegida por el copyright o se acoge a alguna otra licencia de uso (Creative Commons, licencia GNU GPL...). El estudiante deberá asegurarse de que la licencia que sea no impide específicamente su uso en el marco de la práctica. En caso de no encontrar la información correspondiente deberá asumirse que la obra está protegida por el copyright.

Deberán, además, adjuntarse los archivos originales cuando las obras usadas sean digitales, y su código fuente si corresponde.

Otro punto a considerar es que cualquier práctica que haga uso de recursos protegidos por el copyright no podrá en ningún caso publicarse en Mosaic, la revista del Grado en Multimedia, a no ser que los propietarios de los derechos intelectuales den su autorización explícita.