

# DISEINU GRAFIKOA PUBLIZITATEAN

## IRAKASKUNTZA-GIDA

### DESKRIBAPENA

Diseinu Grafikoa Publizitatean publizitateko komunikazioaren arloan baliatzen duen grafikaren erabileraren ikuspegi orokor bat izan nahi du. Ikasgaiaren helburu nagusiak hauexek dira: ikaslea ikus-konposiziozko proiektuetan informazioa modu egokian antolatzen ikastea, hau da oreka, tipografia, kolorearen erabilera menperatu; eta ikaslea bere bere konposizio lanen sormen prozesuan bideratzea, hau da ikasleak kartelak, marka- identitatea, argitalpenak... sortzearen prozesuan laguntzea.

Ikastaroak diseinuko proiektuen planifikazio eta eraginkortasunean jartzen du arreta eta ikasleak irizpide tekniko eta estetikoak garatzea du helburu.

Ikasgaiaren materialek ikus-sintaxiaren oinarri teoriko eta kontzeptualak lantzen dituzte, baita diseinuko proiektuen garapen praktikoa ere bai.

### AURREBALDINTZAK

Ezinbestekoa ez bada ere, oso gomendagarria da sormen grafiko eta irudien apainketarako erabiltzen diren programa informatikoen inguruko ezagutza izatea. Kortso honetan, hariketa praktikoa Illustrator eta Photoshop programak erabiliko dira.

### HELBURU OROKORRAK

- Diseinu eta ikus-sintaxiaren oinarri teoriko eta kontzeptualak ulertzea.
- Konposizio grafikoaren esperimendatzen hastea.
- Diseinu-lanean eta horretan trebetasuna hartzea.
- Grafikan erabiltzen den software-a ezagutza: Illustrator y Photoshop.
- Irizpide tekniko eta estetikoak garatzea eta ikus-konposiziozko proiektuetan informazioa modu egokian antolatzen ikastea.
- Diseinu Grafikoaren proiektu erreal baten hasiera hasieratik bukaera arteko garapena ezagutzea.
- Marka grafiko bat bere osotasunean garatzea.

## KONPETENTZIA OROKORRAK

- Ikus-kulturaren oinarrizko kontzeptuak bereganatu.
- Diseinu Grafikoko proiektuak modu kritikoan aztertzeko gaiatasuna.
- Diseinu Grafikoko proiektu batean parte hartzen duten elementu eta teknika guztien antolaketa menperatu.
- Irudi korporatiboa garatzeko proiektuak kontzeptualizatu eta aurrera eramateko gaiatasuna.
- Diseinu Grafikoko proiektu baten zereginen kudeaketa eraginkorraerako oinarriak ezartzea.

## METODOLOGIA

Ikastaroak bi atal ditu. Bata teorikoa eta bestea praktikoa. Atal teorikoak hainbat modulu teoriko ditu non diseinu eta ikus-sintaxiaren inguruko oinarrizko kontzeptuak jasotzen diren. Modulu hauen osagarri, ikastaroaren fase desberdinetan lortutako ezagutzak aplikatu ahal izateko, ikaslearen pentsatuz, *ad hoc* egindako ariketa praktikoa proposatzen dira. Ariketa hauek diseinuko proiektu zehatzen behaketa eta azterketarako kontzeptuak erabiltzen lagunduko dute. Ikastaroa behar bezala aurrera eramateko, ariketan proposatutako ordenean egitea gomendagarria da.

Atal praktikoen barruan, bi hariketa-mota aurki ditzakegu. Alde batetik, guztiz bideratuta dauden ariketak, diseinuaren inguruko giltzak eta ikus-sintaxia lantzeko helgurua dutenak eta beste aldetik, hariketa libreagoak, ikasleak sortzaile moduan lantzeko ikasi duena.

Ariketa praktikoa bakoitza bere burutu ahal izateko argibideak ere eskainiko ditu. Ariketak emandako ordenean egiteko pentsatuta daude. Horrela ariketak egin ahala, ikasleak aurreko modulu teorikoetan ikasitakoarekin, bere irizpidea eraikitzen joango delakoan.

Material osagarri moduan, jorrotutako gaiak osatu eta sakondu asmoz, hainbat irakurketa ere proposatuko dira.