

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño)
-------------	--

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Introducción al Diseño Gráfico
-------------	--------------------------------

Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	1,50
-------	--------------------	----------------	------

Curso:	1	Código:	15310
--------	---	---------	-------

Periodo docente:	Primer semestre
------------------	-----------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	37,50
--	-------

Equipo Docente	Correo Electrónico
Tania Navas Navas	tania.navas@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Un viaje iniciático a través de los conocimientos básicos del diseño, desde sus orígenes históricos hasta las habilidades necesarias para desarrollar un proyecto gráfico.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

Atendiendo al cambio de paradigma que vive la disciplina, provocado principalmente por el desarrollo de las nuevas tecnologías, cada vez es más necesario un diseñador gráfico con profundos conocimientos de las herramientas técnicas necesarias para elaborar proyectos de diseño.

En esta asignatura el alumno descubrirá los distintos campos de aplicación del diseño gráfico: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el diseño multimedia.

## OBJETIVO

Introducir al alumno en el conocimiento conceptual y práctico del diseño gráfico, mediante la adquisición de los recursos teóricos y técnicos necesarios para el desarrollo de su actividad.

Los fines específicos de la asignatura son:

Describir los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).

Plantear y definir los criterios para resolver problemas de diseño.

Describir los distintos campos de aplicación del diseño gráfico

Exponer la evolución del diseño gráfico a lo largo de la historia

Analizar el cambio de paradigma producido por la evolución tecnológica

Destacar los factores humanos que intervienen en el diseño gráfico

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al grado.

## CONTENIDOS

- Breve introducción histórica del Diseño Gráfico y análisis del momento actual.
- Campos de actuación del Diseño Gráfico.
- La Industria gráfica y editorial como generadoras principales del producto gráfico.
- Las Metodologías del Diseño Gráfico.
- Disciplinas afines fundamentales para la realización del Diseño Gráfico.
- La tipografía como parte esencial de la comunicación a través del Diseño Gráfico.
- Las herramientas informáticas específicas para el desarrollo del Diseño Gráfico.
- La actividad desarrollada desde un equipo de trabajo en el entorno del Diseño Gráfico

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra y presentaciones en soporte informático. El alumno estará obligado a presentar y defender algunos de los trabajos en el aula.

### CLASES PRÁCTICAS

Se realizarán clases prácticas en laboratorios informáticos, así como en aulas de Proyectos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

### TRABAJO AUTÓNOMO

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales. Además se propondrá la visita a alguna editorial, estudio de diseño o imprenta, para que el alumno se pueda enriquecer

con el expertise de profesionales en activo, realizando en cada caso la consiguiente memoria.

#### TRABAJO EN GRUPO

En ocasiones se organizará a los algunos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.

Competencias tecnológicas (software) que el alumno utilizará en los laboratorios informáticos, y que se renovarán según la orientación profesional:

- Introducción al Adobe Creative Cloud

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
15 horas	22,50 horas
Asistencia a clases teóricas 7,50h Asistencia a clases prácticas 7,50h	Preparación trabajos clase teoría 5,40h Preparación de trabajos clase prácticas 5,10h Estudio preparación clases 4h Estudio preparación exámenes 4h Realización exámenes 1,50h Asistencia a tutorías 0,50h Asistencia a seminarios y actividades 2h

## COMPETENCIAS

Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).

Adquirir conocimientos y dominar la tipografía.

Plantear y resolver problemas de diseño.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aplica correctamente los fundamentos estéticos del diseño (estructura, forma, color, espacio)

Reconoce los diferentes campos del diseño gráfico y sus aplicaciones

Utiliza criterios de apreciación estética para crear piezas nuevas y diferentes

Reconoce las aplicaciones específicas de las herramientas específicas más utilizadas en diseño gráfico

Diferencia y utiliza la metodología de diseño gráfico adecuada a cada proyecto

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico de clase, además de la entrega de un proyecto final.

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Presentación de memorias: 15 %
  - Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula

3. Realización de Ejercicios: 40%
4. Técnica de observación: 10 %
  - Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

#### EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán un prueba para evaluar los conocimientos adquiridos.

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen Práctico: 25%

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Satué, E. El Diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid Alianza. 1998.

Lupton, E. Pensar con Tipos. Barcelona. Gustavo Gili. 2011.

Frutiger, A. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona. Gustavo Gili. 1985.

### Complementaria

Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen. Barcelona. Gustavo Gili, 2017.

Aicher, O. Sistemas de signos de la comunicación visual. Barcelona. Gustavo Gili. 1991.

Fiorabanti, G. Diseño y reproducción. Barcelona. Gustavo Gili. 1988.