

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
-------------	-----------------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

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

Asignatura:	Diseño Gráfico
-------------	----------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	3050
---------	------

Periodo docente:	Sexto semestre
------------------	----------------

Materia:	Herramientas de Postproducción (Diseño Multimedia)
----------	--

Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada
---------	--

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

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

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Lucía Retamar Pérez	lucia.retamar@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El diseño gráfico cumple una función primordial en nuestra vida diaria, ya sea como espectadores o en nuestro caso como creadores visuales. Aprender las normas básicas que configuran la creación de mensajes gráficos es indispensable para lograr piezas que comuniquen y además cumplan con una función estética. La asignatura de Diseño Gráfico es una introducción al mundo de la creación visual enfocada al formato papel, en ella el alumno conocerá los principios básicos que rigen esta disciplina para poder desarrollar sus múltiples campos a posteriori.

Diseño Gráfico es una introducción al mundo de la creación visual enfocada al formato papel, en ella el alumno conocerá los principios básicos que rigen esta disciplina para poder desarrollar sus múltiples campos a posteriori. **"El diseño gráfico está en todas partes"** decía el maestro del diseño gráfico e identidad visual Paul Rand. En esta asignatura de Diseño Gráfico nos adentraremos en un maravilloso mundo de color, de imágenes, composición y tipografías, que en su conjunto y, a lo largo de la historia, han creado mensajes de gran impacto. No debe de existir un arte separado de la vida. Aprenderemos que el Diseño Gráfico tiene que servir de unión entre el arte visual y las personas. Tiene que existir una conexión especial. Su mensaje tiene que ser inmediato y preciso. Tal y como decía Bruno Munari: "actualmente es necesario desmontar el mito del artista divo que produce obras maestras para las personas más inteligentes". El arte y el diseño gráfico nunca pueden estar separados de la vida. "Tengamos en cuenta que mientras el arte se mantenga al margen de los problemas de la vida, interesará sólo a unas pocas personas", -Bruno Murani-

## OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es que al finalizar el cuatrimestre el alumnado sea capaz de plasmar con diseño gráfico una visión de la vida y del mundo que le rodea, gracias a todos los conceptos que iremos viendo a lo largo de todo el curso.

Facilitar la incorporación al mundo laboral en el ámbito del diseño gráfico, habiendo obtenido conocimientos técnicos y creativos para la realización de proyectos de calidad, es otro de los propósitos de la asignatura.

Desarrollar una estética visual y un aprendizaje en la lectura del diseño gráfico que les ayudará en su futuro profesional audiovisual.

Conocer la historia del diseño gráfico, mediante los grandes referentes. *"No sabemos por qué ciertos diseños se quedan en la memoria de la gente, pero el argumento definitivo es porque son verdaderos. El logo de 'I love NY' no fue inventado para una campaña publicitaria. Era verdad. Representaba lo que la gente sentía y no sabía expresar"*. -Milton Glaser-

Los fines específicos de la asignatura son:

- Formar para transformar.
- Entender y leer el diseño gráfico.
- Saber expresarse mediante diseño gráfico (ámbito técnico y creativo).
- Obtener una cultura visual.
- Incorporación al mundo laboral.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para cursar la asignatura Diseño Gráfico se requiere actitud de aprendizaje, motivación, atención y deseo de expresarse mediante el diseño gráfico. El alumnado llegarán con nociones de composición de los cursos anteriores, de lecturas de imagen y nociones de algunos de los programas de diseño, que se utilizarán y aprenderán en mayor profundidad a lo largo del cuatrimestre: Indesign, Illustrator y Photoshop. Todas esas nociones serán aplicadas al diseño gráfico.

## CONTENIDOS

Todos los módulos se estudiarán de forma teórica y práctica.

MÓDULO I: ¿Qué es el Diseño Gráfico?

- ¿Qué es el Diseño Gráfico?
- Breve historia del Diseño Gráfico, desde sus comienzos a la actualidad
- Conocemos a las grandes personalidades del Diseño Gráfico

MÓDULO II: EL COLOR

- El color y su importancia
- Diferencias de color en impresión y web
- Tratamiento de color CMYK y tintas planas

- Círculo cromático
- Introducción a la psicología del color

#### MÓDULO III: LA TIPOGRAFÍA

- La tipografía y su importancia
- Estructura de una tipografía
- Familias tipográficas
- Clasificaciones tipográficas

#### MÓDULO IV: LA COMPOSICIÓN

- La composición y su importancia
- Teorías de composición
- Conceptos básicos
- Esquemas compositivos

#### MÓDULO V: DISEÑO EDITORIAL

- Terminologías básicas de diseño gráfico y maquetación
- Reglas fundamentales
- Artes finales
- Ortotipografía básica para diseñadores

#### MÓDULO VI: IDENTIDAD VISUAL, EL LOGOTIPO

- Diferencias entre identidad corporativa, identidad visual y branding
- Tipologías de logotipos
- Teoría de la Gestalt aplicada al logotipo
- Etapas creativas
- Creación de Manual de Identidad Visual

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Se establecerán grupos para realizar algunas prácticas.
- Tendrán que investigar sobre temas que después se analizarán en clase.
- Los módulos se apoyarán con videos y de forma visual.
- Habrá clases magistrales y foros de discusión.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
65 horas	10 horas
Actividad del alumnado 65h	

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

### **Competencias generales**

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

### **Competencias específicas**

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia y adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías web y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia) y adquirir la capacidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios gráficos, audiovisuales y digitales.

Adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Conocer grandes personalidades del Diseño Gráfico

Diferenciar entre procesos de impresión y web

Crear un cartel desde su inicio hasta su impresión

Diferenciar entre tipografías

Crear una identidad visual

Expresarse mediante el Diseño Gráfico

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Al alumno se le evaluará por su participación durante todo el curso en la asignatura, así como por la elaboración de las prácticas durante el curso y su trabajo final de curso. Todas las evaluaciones están planificadas tanto si son presenciales como no presenciales adaptándonos a las circunstancias de cada momento.

**Asistencia:** 15% **Prácticas/trabajos:** 40%. **Proyecto final:** 45%.

**Extraordinaria:** se pedirá un proyecto final. Se entregará en fecha extraordinaria y puntuará el 100% de la nota.

**Casos alumnado en situación de dispensa.**

Opción 1, alumnado que desee ser evaluado de forma continua. Entregarán los proyectos que se vayan planteando a lo largo de la asignatura, obtendrán evaluación continua y se presentarán a la prueba final de curso.

Opción 2, alumnado que no desee evaluación continua. Entregarán un proyecto final/prueba final de curso.

Puntuará el 100% de la nota.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Eva Heller. Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón / Barcelona :Gustavo Gili,2004.

D. A. Dondis. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual / Barcelona :Gustavo Gili,2007.

### Complementaria

Paul Rand. Thoughts on Design / New York :Chronicle Books,2014.

Logo Design., Köln :Taschen,2015.

Logo Design: Global brands., Köln :Taschen,2019.