

Guía Docente

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
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@profesores.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.

“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 seáis capaces de plasmar en un soporte y mediante el Diseño Gráfico vuestra visión de la vida y del mundo, mediante todos los conceptos que iremos viendo a lo largo de todo el curso. Que seáis capaces de enfrentarnos a una página en blanco. Que cada día salgáis de clase observando todo lo que os rodea: Diseño Gráfico. Y sobre todo que podáis incorporaros al mundo laboral con confianza y entusiasmo. Y siempre con ganas de investigar más.

Desarrollar una estética visual y un aprendizaje en la lectura del Diseño Gráfico que os ayudará en vuestro futuro profesional audiovisual.

"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 el Diseño Gráfico

Conocer a las grandes personalidades del Diseño Gráfico

Incorporación al mundo laboral

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para cursar la asignatura Diseño Gráfico se requiere querer aprender y querer expresarse mediante el Diseño Gráfico.

Los alumnos 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 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 Y MAQUETACIÓN**

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

- Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.
- Durante el curso los alumnos serán los protagonistas de la asignatura.
- Se establecerán grupos para realizar algunas prácticas.
- Tendrán que investigar sobre temas que después se analizarán en clase.
- Formarán parte de una agencia imaginaria donde podrán ver el proceso real de las agencias y las editoriales, con sus respectivos clientes "imaginarios".
- Los módulos se apoyarán con videos y de forma muy 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

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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 puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto

especializado como no especializado

Competencias generales

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

Competencias específicas

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

- Dime tres grandes personalidades del Diseño Gráfico
- Diferencia entre procesos de impresión y web
- Crea un cartel desde su inicio hasta su impresión
- Diferencia entre tipografías
- Crea una identidad visual
- Exprésate 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: 20%
Práctica 1: 10%
Práctica 2: 10%
Práctica 3: 20%
Proyecto final: 40%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Todo el temario de la signatura será creada por la profesora y estará disponible en la página de la asignatura mediante módulos.

Complementaria

Todos los recursos complementarios estarán disponibles para el alumno en la página de la asignatura. Consistirán en videos, ejemplos de diseño, fichas de personalidades básicas del Diseño Gráfico, artículos, etc.

En cada módulo se presentará un libro de lectura para ampliar conocimientos.

Colorama, El libro de los colores del mundo, estudio Cruschiform

Psicología del color, Eva Heller , Editorial GG

Manual de tipografía, John Kane, Editorial GG

La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Donis A. Dondis, Editorial GG

Igualmente la profesora ha creado un # en las redes sociales donde pone información interesante sobre el Diseño Gráfico.