

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b> Diseño Gráfico
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b> Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
<b>GRUPO:</b> 1819-01
<b>CENTRO:</b> Facultad de Ciencias Sociales
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b> Obligatorio
<b>ECTS:</b> 6,0
<b>CURSO:</b> 3º
<b>SEMESTRE:</b> 1º Semestre
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b> Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

## DATOS DEL PROFESOR

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Marta Cubero Cubero

**EMAIL:** [mcubero@uemc.es](mailto:mcubero@uemc.es)

**TELÉFONO:** 983 00 10 00

### CV DOCENTE:

Licenciada en Bellas Artes (Univ. de Salamanca). Comienzo mi trayectoria profesional como profesora de educación secundaria aunque desde 1995 dedico mi vida al diseño gráfico y la ilustración. Durante 16 años he trabajado dentro de equipos creativos de distintas empresas de comunicación de Madrid (*SIP*) y Salamanca (*Catania / Juan Llorens Grupo*) donde trabajó en equipos multidisciplinares desempeñando funciones de diseñadora y directora de arte. Durante años he trabajado como freelance y en la actualidad formo parte del equipo de diseño de la agencia *a.f. diseño y comunicación* (Salamanca) y soy profesora del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) e imparto docencia en las titulaciones de Publicidad y Relaciones Públicas y Periodismo.

### CV PROFESIONAL:

#### PUBLICACIONES

- La Capa Mágica / Album infantil ilustrado. Septiembre 2017

#### PREMIOS

- MENCIÓN ESPECIAL del Jurado a la Mejor Campaña Publicitaria de Castilla y León 2011 por Béjar Ciudad Digital. Dirección de arte y creación de toda la gráfica de la campaña para JLL Grupo.
- ORO a la MEJOR CAMPAÑA Publicitaria de Castilla y León en 2008. Conceptualización gráfica y producción de varias piezas para JLL Grupo.
- Primer premio. Concurso carteles. "8 de marzo. Día Internacional de la Mujer". Junta de Castilla y León. 2006.
- Primer premio. Certamen de ilustración. "Los Sueños de cada uno". Biblioteca Municipal de Zamora. 1997

#### EXPOSICIONES

He participado en varias exposiciones. La más reciente, exposición permanente en el Centro e-LEA de Uruñea, Villa del Libro: *ABECEDARIOS - El arte de comunicar*.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

**DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:**

Fundamentos del diseño, lenguaje y semiótica. Conceptos y herramientas fundamentales del Diseño. El proceso de diseño: forma, color y concepto. Imágenes y textos. Lógica visual. Autoedición y maquetación. Color e Impresión. Producción digital o impresa.

El alumno debe tener conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático. Así como unos conocimientos mínimos de programas de tratamiento de Imágenes de mapa de bits.

### IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA PARA EL ÁMBITO PROFESIONAL.

El diseño gráfico tiene como finalidad la creación de mensajes visuales con objetivos comerciales, informativos, persuasivos claros y definidos, a través de la disposición e integración de formas, texturas y colores que se traduzcan en comunicación eficaz y orientada al público al que va dirigida.

Uno de sus campos de actuación del diseño gráfico es el de la publicidad. Departamentos de Comunicación de las grandes corporaciones buscan ampliar su potencial gracias a las estrategias de diseño, creatividad y comunicación que creen profesionales de este área. Para ello el alumno deberá conocer en profundidad al público objetivo tanto como los elementos y fundamentos del mensaje visual y las técnicas de ejecución.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Presentación. Aspectos básicos.**
  1. Introducción al diseño gráfico.
  2. Principios básicos del diseño.
  3. Funcionamiento de la representación visual.
2. **Conceptos de diseño.**
  1. El concepto y las ideas.
  2. La percepción del mensaje. Denotación y connotación.
  3. El proceso mental del diseño.
  4. Creación de contenidos. Del contenido al continente.
  5. La semiótica del diseño.
  6. La profesión del diseñador: técnico, o artesano.
3. **El proceso de diseño.**
  1. El proceso creativo. Método de trabajo.
  2. La plasmación del mensaje. Técnicas.
  3. Los entornos de trabajo
  4. Útiles de trabajo.
  5. Software.
  6. Tipos de aplicaciones.
4. **Forma y espacio.**
  1. Las formas gráficas.
  2. El punto, las líneas, las manchas
  3. Iconos, símbolos y signos.
5. **Color**
  1. Descripción y características
  2. Colores primarios.
  3. Mezclas de color.
  4. Espacios y sistemas de color.
  5. Usos, simbología y significado del color.
6. **La imagen**
  1. Los elementos del diseño
  2. La imagen.
  3. Fotografía, ilustración, infografía
  4. Usos de la imagen
  5. La captura de la imagen. El escaneado y la resolución
7. **La tipografía**
  1. Importancia de los tipos.

2. Elementos tipográficos.
3. Las familias tipográficas.
4. Conceptos y denominaciones básicas.
5. El cuerpo de texto.
6. Bloques de texto.
7. El equilibrio tipográfico.
8. Reglas básicas para escoger una tipografía.
8. **Estética y composición.**
  1. Composición y estética.
  2. Organización del espacio.
  3. Las áreas
  4. El fondo.
  5. La retícula o plantilla

#### OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Para el seguimiento de la asignatura el alumno cuenta con el material de apoyo elaborado por el docente. Junto con el Power Point expuesto en clase y las sesiones grabadas (Plataforma Moodle) el alumno contará con herramientas online que le irá mostrando el docente en cada tema.

#### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en la presente asignatura para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Adobe Connect)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro

### COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

#### COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG08. Capacidad para ejercer con responsabilidad, autonomía, independencia y compromiso ético en la práctica profesional
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE18. Capacidad para integrar conocimientos artísticos heterogéneos en la elaboración o creación de nuevos contenidos
- CE30. Capacidad y habilidad para el ejercicio liberal de la profesión, prestando asesoramiento a agencias de comunicación o a sus clientes
- CE35. Capacidad para adelantarse a las tendencias y predecir las demandas de los clientes (potenciales y reales)
- CE42. Capacidad para desarrollar nuevos soportes y formas publicitarias

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Manejar profesionalmente las herramientas informáticas existentes para el desarrollo del ámbito de diseño publicitario. Adquiriendo un sólido conocimiento teórico sobre los fundamentos del diseño.
- Utilizar con destreza y habilidad el manejo de los programas de diseño y edición digital más utilizados en el mundo laboral.
- Aplicar los conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Satué, Enric (2012): El Diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. . Alianza Editorial. ISBN: 9788420609508
- Wong, Wucius (1995): Fundamentos del diseño. GG Diseño. ISBN: 9788425216435
- Landa, Robin (2010): Diseño gráfico y publicidad. Fundamentos y soluciones. . Anaya Multimedia. ISBN: 9788441528031

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Lidwell, William, Kritina Holden y Jill Butler (2005): Principios universales de diseño. Blume. ISBN: 9788480769136
- Dondis, D. A (1976): La sintaxis de la imagen -introducción al alfabeto visual. GG diseño. ISBN: 9788425206092
- Contreras, Fernando R. y César San Nicolás Romera: (2002): Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Blur Ediciones. ISBN: 9788460735540
- Meggs, Philip B y Alison W. Purvis (2009): Historia del diseño gráfico. RM VERLAG. ISBN: 9788492480081

### WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[DOMESTIKA](http://www.domestika.org/)(http://www.domestika.org/)  
Comunidad de creativos en español.

[DESIGNINSPIRATION](http://designspiration.net/)(http://designspiration.net/)  
Recurso para ayudarte descubrir y compartir diseño gráfico de calidad.

[FORO ALFA](http://foroalfa.org/)(http://foroalfa.org/)  
Foro de reflexión y debate sobre diseño gráfico formado por profesionales y profesores.

### OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

VISUAL REVISTA

<http://visual.gi/>

Magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación.

## PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

### METODOLOGÍAS:

La asignatura se imparte con un alto contenido práctico que mantiene un equilibrio entre las sesiones de videoconferencia en directo (que se utilizarán para presentar los contenidos teóricos previstos en cada uno de los temas de la asignatura), y las actividades de evaluación de continua a realizar por el alumno (entrega de trabajos, participación en debates, resolución de ejercicios, etc.) relacionadas directamente con esos contenidos.

### MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de

carácter grupal.

#### **MÉTODO DIALÉCTICO:**

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

#### **MÉTODO HEURÍSTICO:**

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

#### **CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:**

Las ACTIVIDADES FORMATIVAS que se realizan en la asignatura son las siguientes:

**Clases teóricas:** Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en Open Campus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

**Actividades prácticas:** Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- Actividades de debate. Se trata de actividades desarrolladas en el foro de Open Campus, en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.
- Entregas de trabajos individuales o en grupo a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

**Tutorías:** Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas dos sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

#### **SESIONES EN TIEMPO REAL**

En la asignatura se planifican clases magistrales y tutorías a través de videoconferencias.

La asistencia a las videoconferencias no será obligatoria, pero si recomendable para un adecuado seguimiento de la asignatura, la comprensión de los materiales y el desarrollo óptimo de las actividades de aprendizaje. En cualquier caso, salvo circunstancias excepcionales, será posible acceder a ellas en diferido a las 48 horas máximo desde su celebración.

#### **EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:**

**Evaluación continua** 60%

**Evaluación final** 40%

A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará actividades de evaluación continua que forman parte de la calificación de la asignatura.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades son obligatorias y deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua se desarrollarán según se indica y, para ser evaluados, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha indicada y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán casos entregados posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios de extensión máxima.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la materia.
- Los casos presentados en grupo se evaluarán de forma grupal y por lo tanto la nota establecida para el caso será de aplicación a todo el grupo.
- La participación en los foros y debates vinculados a una actividad de evaluación continua se evaluará de forma individual o colectiva según se haya requerido la participación: el valor de las aportaciones, el número de aportaciones y respuestas en debate a las opiniones de los compañeros. Cualquier comentario aportado en el foro que suponga una falta de respeto a las opiniones de compañeros supondrá el suspenso de la evaluación continua de la asignatura. Además, cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente.

Los alumnos accederán a través de Open Campus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo no superior a 15 días lectivos desde su fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se complementará con una **evaluación final** que se realizará al finalizar el periodo lectivo en cada asignatura. La prueba constará de parte práctica y teórica.

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

#### **EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:**

**Evaluación continua** 60%

**Evaluación final** 40%

Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a la pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria. En la convocatoria extraordinaria, el estudiante podrá obtener la máxima calificación.

En la convocatoria extraordinaria el estudiante podrá entregar aquellas actividades que haya suspendido (con calificación menor que 5) o que no haya presentado durante la evaluación continua, a excepción de la actividad de evaluación de debate cuya nota se guarda dado que en la convocatoria extraordinaria no se puede planificar este tipo de actividad de evaluación. El plazo de presentación se dará a conocer con suficiente antelación para permitir la entrega y revisión docente antes de las pruebas finales de esta convocatoria. El profesor, podrá sustituir las actividades en aquellos casos en los que no sea posible reproducir la situación de aprendizaje planteada durante el periodo ordinario (por ejemplo, debates). Asimismo, en la convocatoria extraordinaria, podrá realizar la prueba de evaluación final en caso de no haberla superado en la convocatoria ordinaria.

Por tanto, en la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario aprobar tanto las actividades de evaluación establecidas por el profesor como la prueba de evaluación final para superar la asignatura.

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Escalas de actitudes	10%
Informes de prácticas	4%
Pruebas de respuesta corta	10%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Pruebas objetivas	20%
Técnicas de observación	6%
Trabajos y proyectos	30%