

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Diseño Gráfico

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Comunicación Audiovisual

**GRUPO:** 1718-M

**CENTRO:** Facultad de Ciencias Sociales

**CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 3º

**SEMESTRE:** 1º Semestre

**IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:**

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

## DATOS DEL PROFESOR

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Matias Lopez Iglesias

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

**TELÉFONO:** 983 00 10 00

**HORARIO DE TUTORÍAS:** Viernes a las 13:00 horas

**BREVE CV:**

Profesor de Universidad Privada, Acreditado por el Comité de Ciencias Sociales y Jurídicas del Programa de Evaluación del Profesorado ANECA. Doctor en Publicidad y RR.PP. por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid. European Animation Masterclass en prácticas avanzadas de Animación, de la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. Financiado por el MEDIA PLUS en Halle der Saale Alemania. Licenciado en Publicidad y RR.PP. por la Universidad Complutense de Madrid.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

**DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:**

*Dentro del Grado de Comunicación Audiovisual, la asignatura de Diseño gráfico está enmarcada dentro de la materia 6: Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guion, Realización y Postproducción. Se imparte en el primer Semestre del tercer curso.*

*Con el diseño gráfico se crean piezas destinadas a ser impresas en diversos medios. Y también juega un papel esencial en la creación de toda la estructura sobre la cual se construye una marca, la imagen corporativa o identidad visual.*

*El Diseño Gráfico es algo mucho más complejo que el simple manejo de formas y colores. El alumno deberá conocer en profundidad al público objetivo, desde un punto de vista psico-fisiológico para entender los procesos cognoscitivos, preceptuales y emocionales que operan en el receptor, los mismos que la diferencia entre un mensaje técnicamente correcto de otro que comprende la mente del receptor.*

### CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIAS

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 estructurar mensajes, y en el caso de comunicación con objetivos comerciales 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.*

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

#### TEMA 1 Aspectos básicos.

- 1.1 Introducción al diseño gráfico.
- 1.2 Principios básicos del diseño.
- 1.3 Funcionamiento de la representación visual.
- 1.4 Ejercicios .

#### TEMA 2 Conceptos de diseño.

- 2.1 El concepto y las ideas.
- 2.2 La percepción del mensaje. Denotación y connotación.
- 2.3 El proceso mental del diseño.
- 2.4 Creación De contenidos. Del contenido al continente.
- 2.5 La semiótica del diseño.
- 2.6 La profesión del diseñador: técnico, o artesano.
- 2.7 Ejercicios .

#### TEMA 3 El proceso de diseño.

- 3.1 EL proceso creativo. Método de trabajo.
- 3.2 La plasmación del mensaje. Técnicas.
- 3.3 Los entornos de trabajo.
- 3.4 Útiles de trabajo.
- 3.5 Software.
- 3.6 Tipos de aplicaciones.
- 3.7 Ejercicios.

#### TEMA 4 La imagen.

- 4.1 Los elementos del diseño.
- 4.2 La imagen.
- 4.3 La fotografía.
- 4.4 La ilustración.
- 4.5 La infografía.
- 4.6 Usos de la imagen.
- 4.7 La captura de la imagen. El escaneado y la resolución.
- 4.8 Ejercicios.

#### TEMA 5 Color.

- 5.1 La descripción del color.

- 5.2 Características básicas del color.
- 5.3 Colores primarios.
- 5.4 Mezcla de colores.
- 5.5 Armonías de color.
- 5.6 Espacios de color.
- 5.7 Usos, simbología y significado del color.
- 5.8 Ejercicios.

#### TEMA 6 Las formas.

- 6.1 Las formas gráficas.
- 6.2 El punto.
- 6.3 La línea.
- 6.4 Las Manchas.
- 6.5 Iconos, símbolos y signos.
- 6.6 Ejercicios.

#### TEMA 7 La tipografía.

- 7.1 Importancia de los tipos.
- 7.2 Elementos tipográficos.
- 7.3 Las familias tipográficas.
- 7.4 Conceptos y denominaciones básicas.
- 7.5 El cuerpo de texto.
- 7.6 Bloques de texto.
- 7.7. El equilibrio tipográfico.
- 7.8 Reglas básicas para escoger una tipografía.
- 7.9 Ejercicios.

#### TEMA 8 Estética y composición.

- 8.1 Composición y estética.
- 8.2 Organización del espacio.
- 8.3 Las áreas.
- 8.4 El fondo.
- 8.5 La retícula o plantilla
- 8.6 Ejercicios

#### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los conceptos teóricos se impartirán mezclados con la realización de prácticas en clase. El aprendizaje de los conceptos debe ser de manera aplicada dando prioridad al manejo de herramientas de diseño y maquetación. En este sentido el software que se usará será variado. Programas básicos:

- Photoshop // Gimp (para retoque fotográfico).
- Illustrator // inkspace (Para diseño vectorial).

- InDesign // Scribus (para maquetación).

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

### COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB2. 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
- CB3. 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
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### 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
- CE76. Capacidad para dar forma creativa al mensaje, tanto en la realización de las piezas publicitarias básicas como en la supervisión de su producción definitiva
- CE81. Capacidad para conocer y manejar los principales formatos y soportes mediáticos
- CE82. Capacidad para conocer los procesos de marketing relacional y sus técnicas específicas: posicionamiento, segmentación, procedimientos de análisis y medición de la eficacia

### 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:

WONG, Wucius (1992): Fundamentos del Diseño. Gustavo Gili, Barcelona.

LOPEZ IGLESIAS, Matías (2013) Manual de Diseño Gráfico. Universidad Europea Miguel de Cervantes. Col. Studium.

España

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

- BARNICOAT, John y BERAMENDI, Justo G. (1997): Los carteles: su historia y su lenguaje. Editor G. Gili, Madrid.
- BERGER, John (2005): Modos de ver. Gustavo Gili, Barcelona.
- BURDEK, Bernard (2002): Diseño. G. Gili, Barcelona.
- COHEN, Luanne Seymor y WENDLING, Tanya (1998): Técnicas de diseño. Anaya Multimedia, Madrid.
- FRASCARA, Jorge (2004): Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- FRASCARA, Jorge (2000): Diseño gráfico y comunicación. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- FRUTIGER, Adrián (2011): Signos, Símbolos, marcas y señales. GG Diseño Barcelona.
- GALLUD JURADO, Eva (2008): Diseño y creatividad. Edición ilustrada Editor Anaya Multimedia, Madrid,
- HOFMANN, Armin (1996): Manual de diseño gráfico: formas, síntesis, aplicaciones. Editor Gustavo Gili traducido por Joaquín Chamorro Mielke, Barcelona.
- KUPPERS, Harald (2005): Fundamento de la teoría de los colores. Gustavo Gili, Madrid.
- MARTÍN MONTESINOS, J.L. (2009): Manual del Tipografía, del plomo a la era digital. editorial Campgràfic, Barcelona,
- SATUÉ, Enric (1997): El Diseño Gráfico en España, historia de una forma comunicativa nueva. Alianza Editorial, Madrid.
- SATUÉ, Enric (1988): El Diseño Gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza, Madrid.
- WHELAN Bride M. (1994): La armonía en el color, nuevas tendencias. Somohano.
- WILLIAMS, Robin (2008): Diseño gráfico. Fundamentos. Anaya Multimedia, Madrid.

#### **OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:**

Muchos de programas pueden conseguirse bien de la Web de los desarrolladores. Los principales fabricantes de programas suelen ofrecer descargas de demos y, en ocasiones, versiones completas pasadas de sus aplicaciones. O bien, a través de servidores de descarga. Suelen estar organizados por categorías y se pueden descargar libremente. Lo más beneficioso es buscar por tipo de programas, ya que así conocemos toda la oferta disponible. Algunos de los sitios más comunes de descarga de software son:

[www.adobe.es](http://www.adobe.es)  
[www.autodesk.es](http://www.autodesk.es)  
[www.corel.com](http://www.corel.com)  
[www.davecentral.com](http://www.davecentral.com)  
[www.download.com](http://www.download.com)  
[www.freeware32.com](http://www.freeware32.com)  
[www.jumbo.com](http://www.jumbo.com)  
[www.nonags.com](http://www.nonags.com)  
[www.rocketdownload.com](http://www.rocketdownload.com)  
[www.simtel.net](http://www.simtel.net)  
[www.softonic.com](http://www.softonic.com)

www.softseek.com  
www.tucows.com  
www.versiontracker.com  
www.winsite.com

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

### METODOLOGÍAS:

#### MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura (eminentemente basada en clase práctica) consistirá en la aplicación de unos conceptos teóricos iniciales (Clase presencial teórica), impartidos por el profesor. Al final de cada unidad se sugerirán algunos ejercicios relacionados con la materia impartida.

#### MÉTODO HEURÍSTICO:

La metodología empleada principalmente HEURÍSTICA. En esta asignatura los estudiantes llevarán a cabo distintos proyectos y actividades. Para ello desarrollarán y aplicarán los conceptos adquiridos y usarán los recursos a su alcance.

Los conceptos teóricos se impartirán mezclados con la realización de prácticas en clase. El aprendizaje de los conceptos debe ser de manera aplicada dando prioridad al manejo de herramientas de diseño y maquetación. En este sentido el software que se usará será variado pero se aconseja el entorno Adobe.

### CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

#### PLANIFICACIÓN ESTIMADA DE LA ASIGNATURA

- 1ª Semana Aspectos básicos.* Introducción al diseño gráfico. Principios básicos del diseño. Funcionamiento de la representación visual.
- 2ª Semana Conceptos de diseño.* El concepto y las ideas. La percepción del mensaje. Denotación y connotación. El proceso mental del diseño.
- 3ª Semana Creación De contenidos.* Del contenido al continente. La semiótica del diseño. La profesión del diseñador: técnico, o artesano.
- 4ª Semana El proceso de diseño.* EL proceso creativo. Método de trabajo. La plasmación del mensaje. Técnicas.
- 5ª Semana Entornos de trabajo.* Útiles de trabajo. Software. Tipos de aplicaciones.
- 6ª Semana La imagen.* Los elementos del diseño. La imagen. La fotografía.
- 7ª Semana La ilustración.* La infografía. Usos de la imagen. La captura de la imagen. El escaneado y la resolución.
- 8ª Semana Color.* La descripción del color. Características básicas del color. Colores primarios.
- 9ª Semana Mezcla de colores.* Armonías de color. Espacios de color. Usos, simbología y significado del color.
- 10ª Semana Las formas.* Las formas gráficas. El punto. La línea. Las manchas.
- 11ª Semana.* Iconos, símbolos y signos.
- 12ª Semana La tipografía.* Importancia de los tipos. Elementos tipográficos. Las familias tipográficas.
- 13ª Semana Conceptos y denominaciones básicas.* El cuerpo de texto. Bloques de texto.

El equilibrio tipográfico. Reglas básicas para escoger una tipografía.

14ª Semana **Estética y composición.** Composición y estética. Organización del espacio.

15ª Semana Las áreas. El fondo. La retícula o plantilla.

16ª Semana: Seminarios tutoriales.

17ª Semana Evaluaciones.

18ª Semana Evaluaciones.

Frecuencia: los trabajos se realizarán progresivamente a lo largo del curso.

### Tutorías académicas grupales:

A lo largo de las 15 semanas académicas existirán 4 horas de tutoría académica grupal repartidas en dichas semanas que se fijarán según el profesor y alumnado lo estimen oportuno. No obstante, se han previsto las siguientes:

- Semana 4.
- Semana 8.
- Semana 13.
- Semana 15.

### Tutorías individuales:

Viernes 13.00 - 14.00 horas

### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

#### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	EO	EE
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 1				X												X	X	X
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 2								X								X	X	X
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 3													X			X	X	X
Portfolio															X	X	X	X

### CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN:

Todas las evaluaciones han de estar aprobadas individualmente. Se considerará la asignatura como suspensa si al menos una de ellas no ha sido superada. La evaluación final será la suma de las notas obtenidas, pero no se hará media si la nota de alguna es menor a 5. Es decir: todas las notas parciales han de estar aprobadas para superar la asignatura.

Es necesario realizar todos los ejercicios, incluidos los realizados en clase para aprobar la asignatura. Se realizarán trabajos a lo largo del curso. La entrega fuera de fecha o la no presentación de los trabajos se considerará como suspenso.

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria cuya entrega la decidirá el profesor. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas

convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

Aquel alumno, por las circunstancias que fuera, que no entregue cualquier práctica realizada en clase, deberá ser finalizada en casa y entregada en las siguientes clases. El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas, será motivo de suspenso.

El día fijado con la fecha del Prueba final se realizará una prueba de respuesta larga de desarrollo. teórico/práctica.

Los usos indebidos de internet y del resto de recursos de la clase serán penalizados con trabajos. Si se observa alumnos jugando, leyendo el correo, chateando en redes sociales etcétera, o navegando sin permiso del profesor serán penalizados con trabajos extra.

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos que engloben los conceptos de toda la asignatura.

La asistencia a clase es obligatoria, y los trabajos que se realizan en ella también. En caso de asistencia injustificada a clase no se perderá la opción de evaluación continua, pero el alumno deberá de entregar, en la fecha indicada por el profesor los trabajos.

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Trabajos y proyectos	40%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	20%
Portafolio	20%

#### EVALUACIÓN EXCEPCIONAL:

Los estudiantes que por razones excepcionales no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua exigidos por el profesor podrán solicitar no ser incluidos en la misma y optar por una «evaluación excepcional». El estudiante podrá justificar la existencia de estas razones excepcionales mediante la cumplimentación y entrega del modelo de solicitud y documentación requerida para tal fin en la Secretaría de la Universidad Europea Miguel de Cervantes en los siguientes plazos: con carácter general, desde la formalización de la matrícula hasta el viernes de la segunda semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de la Universidad, y hasta el viernes de la cuarta semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de nuevo ingreso. En los siete días hábiles siguientes al momento en que surja esa situación excepcional si sobreviene con posterioridad a la finalización del plazo anterior.