

## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Diseño Gráfico
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
<b>FACULTAD:</b>	Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Básica
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Primero
<b>SEMESTRE:</b>	Segundo
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Juan José Cabrera
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	Juanjose.cabrera@uneatlantico.es

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tema 1. Introducción al Diseño Gráfico<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. El diseño</li><li>1.2. El diseño gráfico. Fundamentos</li><li>1.3. El lenguaje visual</li><li>1.4. Orígenes del diseño gráfico</li><li>1.5. Proceso del diseño gráfico</li><li>1.6. Tipología</li></ul></li><li>● Tema 2. Imagen en diseño gráfico<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Introducción</li><li>2.2. Funciones y tipos</li></ul></li></ul>

- 2.3. Fotografía y diseño gráfico
- 2.4. Imagen de mapa de bits y edición fotográfica: Photoshop
- Tema 3. Diseño digital y vectorial
  - 3.1. Introducción
  - 3.2. La imagen vectorial
  - 3.3. Introducción al diseño vectorial: Illustrator e InDesign
- Tema 4. Arte Final
  - 4.1. Preparación de documento
  - 4.2. Modos de color
  - 4.3. Resolución
  - 4.4. Preparación para imprenta
- Tema 5. Tipografía
  - 5.1. Introducción
  - 5.2. Anatomía tipográfica
  - 5.3. Familias tipográficas
  - 5.4. Texto
- Tema 6. Identidad corporativa
  - 6.1. Identidad visual
  - 6.2. Imagen corporativa

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1. Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG2. Capacidad para desarrollar pensamiento crítico en la investigación y la actividad profesional.
- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.
- CG5. Capacidad para emprender iniciativas con autonomía.
- CG6. Capacidad para asumir un compromiso ético en la práctica profesional.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE2. Introducir en los conocimientos sobre la aplicación del diseño gráfico para generar procesos de comunicación.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer los fundamentos y evolución del Diseño Gráfico en el campo publicitario.
- Desarrollar destrezas para el tratamiento de la imagen impresa.
- Conocer las herramientas tecnológicas disponibles en el diseño gráfico.
- Desarrollo de habilidades creativas y de comunicación a partir del diseño.
- Reconocer las nociones básicas de estética.
- Conocer los procesos de gestión de color en materiales impresos y multimedia.
- Identificar los signos y símbolos en la comunicación visual gráfica.
- Conocer aspectos de señalización en piezas gráficas.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- - Método expositivo
- - Estudio y análisis de casos
- - Resolución de ejercicios
- - Aprendizaje basado en problemas
- - Aprendizaje cooperativo / trabajo en grupos
- - Trabajo autónomo

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	7,5
	Clases prácticas	20
	Seminarios y talleres	20
Actividades autónomas	Preparación de clases	27,5
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	30
	Trabajo en campus virtual	7,5
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7,5

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Una prueba parcial con examen tipo test y caso práctico	20%
	Ocho casos prácticos	25%
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5%
Evaluación final	Una prueba final con examen tipo test y caso práctico	50%

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de una prueba final de examen teórico-práctico compuesto por una prueba teórica tipo test y un caso práctico de diseño gráfico con un valor del 50 % de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?*. Gustavo Gili.
- Kane, J. (2015). *Manual de tipografía*. (2ª ed.). Gustavo Gili.
- López, A. M. (2020). *Diseño gráfico digital*. Anaya multimedia.
- Maldonado, J., Riva, J. y Muñoz, L. *Claves del diseño gráfico para informadores, publicitarios y relaciones públicas*. Material didáctico propio de la institución.
- Montes, M. y Vizcaíno-Laorga, R. (2015). *Diseño gráfico y publicitario. Principios fundamentales para el análisis y la elaboración de mensajes visuales*. Ommpress.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- - Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Paidós.
- - Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2018) *Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales*. Gustavo Gili.
- - Dabner, D., Stewart, s. y Vickress, A. (2018). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas* (6ª ed.). Blume.
- - Meggs, P. y Purvis, A. (2009). *Historia del diseño gráfico*. RM.
- - Müller-Brockmann, J. (2017). *Sistema de retículas: un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.
- - Seddon, T. (2015). *El diseño gráfico del siglo XX*. Promopress.

#### WEBS DE REFERENCIA:

No aplica.

#### OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No aplica.