

GUÍA DOCENTE 2025-2026

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

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

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

| |
|---|
| REQUISITOS PREVIOS: |
| No aplica |
| CONTENIDOS: |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Introducción al Diseño Gráfico <ul style="list-style-type: none"> 1.1. El diseño 1.2. El diseño gráfico. Fundamentos 1.3. El lenguaje visual 1.4. Orígenes del diseño gráfico 1.5. Proceso del diseño gráfico |

1.6. Tipología

- Tema 2. Imagen en diseño gráfico

- 2.1. Introducción

- 2.2. Funciones y tipos

- 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 (consúltase 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.