Universidad Europea del Atlántico

GUÍA DOCENTE 2026-2027

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

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

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:

No aplica

CONTENIDOS:

- Tema 1. Introducción al Diseño Gráfico

  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.

En cumplimiento con las medidas institucionales de garantía de la calidad académica y trazabilidad de la autoría, se destinará un mínimo del 10 % de las horas lectivas de la asignatura a la realización, supervisión y seguimiento de trabajos, actividades prácticas u otras actividades evaluables que requieran evidencias del proceso de aprendizaje del estudiantado.

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.

RÉGIMEN DE USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Esta asignatura se rige por el Protocolo de Medidas para Garantizar la Calidad y la Integridad Académicas de UNEATLANTICO, en lo relativo al uso de herramientas de inteligencia artificial en actividades académicas y evaluativas.

Para cada actividad de evaluación, el régimen de uso de IA aplicable y el sistema de trazabilidad de autoría requerido se especificarán expresamente en el enunciado correspondiente a dicha actividad.

El incumplimiento de las condiciones establecidas en el enunciado de la actividad de evaluación dará lugar a la aplicación del régimen de sanciones previsto en el Reglamento Académico del Alumno.

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.