

## GUÍA DOCENTE

\*Pendiente de actualización

### 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 Diez
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<a href="mailto:juanjose.cabrera@uneatlantico.es">juanjose.cabrera@uneatlantico.es</a>

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema 1. Definición de Diseño Gráfico             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Industria</li> <li>1.2. Ámbito profesional</li> </ul> </li> <li>• Tema 2. Historia de la escritura, las manifestaciones gráficas y los procesos de impresión</li> </ul>

- 2.1. De las Prehistoria al Renacimiento
- 2.2. Del Renacimiento a la Revolución Industrial
- Tema 3. Historia del Diseño Gráfico
  - 3.1. Del diseño victoriano a las vanguardias artísticas del siglo XX
  - 3.2. De la Bauhaus a la actualidad
- Tema 4. El Diseño Gráfico en España
  - 4.1. Pioneros: de la Segunda República a la Democracia
  - 4.2. De la Democracia a los primeros años del siglo XXI
- Tema 5. Tipografía
  - 5.1. Anatomía tipográfica.
  - 5.2. Taxonomía tipográfica
- Tema 6. Introducción al diseño vectorial
  - 6.1. Dibujo y composición con formas gráficas elementales. Tipografía
  - 6.2. Dibujo de formas complejas
- Tema 7. El diseño gráfico y los soportes
  - 7.1. El cartel publicitario
  - 7.2. Otros formatos: tarjetas, publicidad de mano, despleables
- Tema 8. Símbolos en el diseño gráfico
  - 8.1. Iconos
  - 8.2. Logotipos
- Tema 9. El color
  - 9.1. Sistemas de color: CMYK y RGB
  - 9.2. Percepción del color e interpretación cultural
- Tema 10. Sintaxis de la imagen
  - 10.1. Composición
  - 10.2. Recursos expresivos en función de la composición
- Tema 11. Industria Gráfica
  - 11.1. Procesos contemporáneos de impresión
  - 11.2. Preparación de originales para impresión

- Tema 12. La imagen en el diseño gráfico
  - 12.1. Ilustración técnica y gráfica publicitaria
  - 12.2. Fotografía publicitaria

## 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	
<b>Actividades dirigidas</b>	Clases expositivas
	Clases prácticas
<b>Actividades supervisadas</b>	Tutorías (individual/grupos)
<b>Actividades autónomas</b>	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)
	Trabajo individual en campus virtual

El primer día de clase, el profesor 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
<b>Evaluación continua</b>	Examen práctico parcial	20 %
	Resolución de ocho casos prácticos	25 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
<b>Evaluación final</b>	Examen teórico-práctico	50 %

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la resolución de un examen teórico-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:

- Leborg, C. (2013). *Gramática visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- López, A.M. (2013). *Curso Diseño Gráfico*. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Satué, E. (2007). *El diseño gráfico en España*. Madrid: Alianza Editorial.

#### 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.

- Martínez de Sousa, J. (2004). *Diccionario de bibliología y ciencias afines*. Barcelona: Trea Ediciones.
- Meggs, P. & Purvis, A. (2009). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM Verlag.
- Dondis, D.A. (2017). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Valencia: Campgràfic.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.