

## Asignatura

Nombre Asignatura	Introducción al Diseño Gráfico
Código	100000147
Créditos ECTS	6.0

## Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2020)
Carácter	OPTATIVA
Curso	3

## Profesores

Nombre	Beatriz Not Abejón
--------	--------------------

## Datos Generales

### ➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se necesitan requisitos previos.

### ➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

La asignatura se compone de una serie de sesiones teóricas que proporcionan las bases para afrontar los ejercicios prácticos con criterio, tanto desde el punto de vista formal y de contenidos como desde una perspectiva técnica.

Las clases teóricas se plantearán de forma que su aplicación se refleje de forma directa en la práctica, ilustrando los contenidos con el estudio en profundidad de casos reales. Se recomendarán lecturas y visionados que podrán ser considerados como materia de examen. Así mismo, se propondrá la realización de ejercicios que permitan entrenar las destrezas básicas, proponiendo el uso de programas de retoque y fotocomposición y diseño vectorial, como las herramientas más populares de Adobe (Photoshop, Illustrator, After Effects) o programas alternativos de software libre. La ejecución de estos ejercicios permitirá alcanzar las destrezas necesarias para la elaboración de un proyecto que se realizará preferiblemente por grupos. Para la elaboración de este trabajo final se establecerán unas pautas precisas que requerirán de la aplicación de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas.

El Campus Virtual se utilizará como apoyo a la asignatura. Se espera un uso responsable de los materiales allí depositados y se recuerda que sólo los podrán utilizar los estudiantes de la UCM para el estudio de la asignatura. Su publicación o distribución puede vulnerar la normativa de protección de datos y/o la de propiedad intelectual y generar responsabilidad de la persona infractora.

Los ejercicios planteados durante las clases, así como el proyecto final, se entregarán a través del Campus Virtual.

### ➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

- Proporcionar una visión global de la evolución de la disciplina hasta la actualidad
- Conocer las principales escuelas, corrientes históricas y las tendencias actuales.
- Explorar los distintos ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- Obtener un conocimiento general de las principales herramientas de creación y diseño digital.

- Aplicar los principios clásicos del diseño para una comunicación eficiente en función del medio y el mensaje, fomentando la capacidad crítica en la toma de decisiones de diseño.
- Entrenar la capacidad para visualizar ideas y representar conceptos de forma gráfica.

## ➤ **COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

### Generales

CG1: Comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CG5: Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

CG6: Conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

### Específicas

CE5: Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.

CE6. Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).

CE19: Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas herramientas y tecnologías de la comunicación.

CE22: Conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.

## ➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

- Definición y alcance del diseño gráfico.
- Historia del diseño gráfico: origen, escuelas y corrientes.
- Fundamentos de la imagen digital.

- Fundamentos de diseño, teoría del color, composición, tipografía y gramática visual.
- Herramientas de dibujo y pintura digital. Retoque y fotocomposición.
- Herramientas de ilustración y diseño vectorial.
- Diseño gráfico en medios impresos.
- Diseño gráfico en medios audiovisuales.
- Diseño gráfico en entornos interactivos.

## ➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

### Clases teóricas

La asignatura se compone de una serie de sesiones teóricas que proporcionan las bases para afrontar los ejercicios prácticos con criterio, tanto desde el punto de vista formal y de contenidos como desde una perspectiva técnica.

Las clases teóricas se plantearán de forma que su aplicación se refleje de forma directa en la práctica, ilustrando los contenidos con el estudio en profundidad de casos reales. Se recomendarán lecturas y visionados que podrán ser considerados como materia de examen. Así mismo, se propondrá la realización de ejercicios que permitan entrenar las destrezas básicas, proponiendo el uso de programas de retoque y fotocomposición y diseño vectorial, como las herramientas más populares de Adobe (Photoshop, Illustrator, After Effects) o programas alternativos de software libre. La ejecución de estos ejercicios permitirá alcanzar las destrezas necesarias para la elaboración de un proyecto que se realizará preferiblemente por grupos. Para la elaboración de este trabajo final se establecerán unas pautas precisas que requerirán de la aplicación de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas.

El Campus Virtual se utilizará como apoyo a la asignatura. Se espera un uso responsable de los materiales allí depositados y se recuerda que sólo los podrán utilizar los estudiantes de la UCM para el estudio de la asignatura. Su publicación o distribución puede vulnerar la normativa de protección de datos y/o la de propiedad intelectual y generar responsabilidad de la persona infractora.

Los ejercicios planteados durante las clases, así como el proyecto final, se entregarán a través del Campus Virtual.

### Presentaciones

Siguiendo un calendario de producción preestablecido, se dedicarán varias fechas a la presentación de la evolución del proyecto en el aula, así como una presentación final para mostrar el resultado definitivo del mismo.

## ➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se realizará en base a los siguientes porcentajes:

10% Teoría

30% Prácticas

60% Proyecto final

Se valorará el ajuste a la temática definida y la claridad y orden en la presentación. La capacidad de autocritica y una autoevaluación coherente serán tenidos muy en cuenta a la hora de evaluar el proyecto. Las presentaciones de la evolución del proyecto según el calendario que se establezca serán de carácter obligatorio.

### **TRATAMIENTO DE LA REDACCIÓN Y LAS FALTAS DE ORTOGRAFÍA**

La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario. Con objeto de facilitar la tarea de profesores y alumnos, se adopta como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en lo que se refiere a calidad de la expresión oral y, en particular, en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación.

Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación.

Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un máximo de dos puntos.

Estas normas se establecen con el carácter de mínimas y sin perjuicio de las exigencias adicionales que pueda fijar cada profesor en función de los contenidos y objetivos de sus respectivas asignaturas.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores. La utilización de material ajeno sin citar las fuentes y el plagio evidenciado supondrán la calificación de suspenso. El uso de material libre de derechos en los trabajos debe ser así mismo debidamente referenciado.

## ➤ **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

Arnheim, R., y Balseiro, M. L. (1999). Arte y Percepción Visual. Psicología Del Ojo Creador. Alianza Editorial, S. A.

Bertin Jacques, y Berg, W. J. (2011). Semiology of graphics: Diagrams, networks, maps. Esri Press.

Dondis, D. a. (2020). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual (M. Puente, Ed.; J. G.

Beramendi, Trad.; 2.a ed.). Gustavo Gili.

Gil, E. (2007). Pioneros del diseño gráfico en España. Gustavo Gili.

Gordon, B., y Gordon, M. (2007). Manual de diseño gráfico digital.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Editorial Gustavo Gili.

Leborg, C. (2006). Visual Grammar. Princeton Architectural Press.

López López, A. M. (2020). Diseño gráfico digital.

Lupton, E., y Miller, J. A. (2019). El ABC de la Bauhaus (2a). Gustavo Gili.

Lupton, E., y Phillips, J. C. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Editorial Gustavo Gili.

Meggs, P., y Purvis, A. W. (2015). Historia del Diseño Gráfico.

Ware, C. (2020). Information Visualization: Perception for Design (4a). Morgan Kaufmann.  
<https://doi.org/10.1016/C2016-0-02395-1>

Wong, W. (2014). Fundamentos de diseño (4a, p. 351). Editorial Gustavo Gili.

## ➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

...

## ➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

...