

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

<b>Código</b>	36556
<b>Nombre</b>	Fundamentos del diseño gráfico y visual
<b>Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6.0
<b>Curso académico</b>	2021 - 2022

**Titulación(es)**

<b>Titulación</b>	<b>Centro</b>	<b>Curso</b>	<b>Periodo</b>
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	2	Segundo cuatrimestre

**Materias**

<b>Titulación</b>	<b>Materia</b>	<b>Caracter</b>
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	2 - Comunicación	Formación Básica

**Coordinación**

<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>
CENTENO MARTIN, MARCOS PABLO	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

**RESUMEN**

El objetivo de esta asignatura es introducir al manejo de herramientas teóricas, críticas y técnicas para la comprensión y análisis de los mecanismos, condiciones y componentes del diseño de las imágenes gráficas y visuales. Además, la asignatura busca fomentar el desarrollo de habilidades para el diseño gráfico y visual, así como desarrollar la capacidad de expresión a través de elementos fundamentales de composición. En definitiva, la asignatura tiene un enfoque teórico-práctico: familiarización con el uso social, político y cultural del diseño gráfico y visual a lo largo de la histórica, con los marcos teóricos para su análisis y con herramientas disponibles para la creación de obras de diseño originales.

**CONOCIMIENTOS PREVIOS**



### Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### Otros tipos de requisitos

Ninguno.

## COMPETENCIAS

### 1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.
- Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.
- Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.
- Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).
- Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.
- Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.
- Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, sígnicos, dialógicos y opinativos de la comunicación.
- Conocimiento y capacidad para aplicar recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales, incluyendo el diseño, establecimiento y desarrollo de estrategias, así como las aplicaciones de las políticas de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.



- Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Los resultados que se pretende conseguir con el desarrollo de esta materia son de carácter teórico/práctico. Por un lado, desarrollar la capacidad para analizar crítica y teóricamente ejemplos de diseño gráfico, sus aspectos formales y narrativos y ponerlos en relación con sus contextos históricos y culturales.

Por otro lado, desarrollar habilidades para concebir y crear diseños gráficos y visuales encaminados a proyectar determinados contenidos semánticos y capacidad para adaptarlos a distintos ámbitos mediáticos.

## **DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS**

### **1. Introducción a los fundamentos del diseño gráfico y visual**

### **2. Evolución histórica del diseño**

### **3. Aproximaciones teóricas al diseño**

### **4. Componentes del diseño y del lenguaje visual**

### **5. Percepción visual**

### **6. Diseño aplicado a la infografía**

### **7. Diseño para los medios audiovisuales I: el diseño en la televisión**

**8. Diseño para los medios audiovisuales II: el diseño en el cine****9. Diseño para los medios audiovisuales III: el diseño publicitario****10. Diseño para los medios audiovisuales IV: el diseño político****11. Diseño para los medios audiovisuales V: el diseño en la web****12. Tratamiento de la imagen en el entorno digital****13. Planificación de un proyecto de diseño****VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en aula informática	30,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	10,00	0
Elaboración de trabajos individuales	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	30,00	0
Preparación de clases de teoría	10,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	30,00	0
<b>TOTAL</b>	<b>150,00</b>	

**METODOLOGÍA DOCENTE**

## Clases teóricas

La estructura de las clases teóricas incluirá: una introducción del tema por parte del profesor y el estudio más específico del tema a partir de las exposiciones y debates sobre material de trabajo ofrecido y presentado previamente por el profesor.

## Clases prácticas



Las clases prácticas girarán básicamente en torno al análisis de estudios de caso de diseño gráfico y visual y la creación de diseños originales por parte de los alumnos de acuerdo con las claves y pautas marcadas por el profesor. Pueden incluir exposición en el aula de los trabajos de los estudiantes

## EVALUACIÓN

Examen (50%).

Trabajos (40%)

Asistencia y participación en clase (10%)

## REFERENCIAS

### Básicas

- Arnheim, Rudolph (2002). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza Forma.
- Alberts, Joseph (2003). La interacción del color. Madrid: Alianza Forma
- Chaves, Norberto (1990). La Imagen corporativa : teoría y metodología de la identificación institucional (2a). Barcelona: Gustavo Gili.
- Dondis, D.A. (2020), La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual, Barcelona Gustavo Gili.
- Heller, Eva (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.
- Jardí, Enric (2007). Veintidós consejos sobre tipografía : que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar.
- Marcos, Alfonso ; Pilar Martín Martín (2000). Colorimetría. Gustavo Gili.
- Rom, Josep (2005). Els fonaments del disseny gràfic. Procés projectual i metodologia. Trípodos.

### Complementarias

- Adobe press (2013). Illustrator CC. Anaya Multimedia.
- Bonsiepe, Gui (1991). Sobre funció, forma, disseny i software". Temes de Disseny, 5, 97-101.
- Chaves, Norberto (2001). El oficio de diseñar. Gustavo Gili
- Evening, Martin (2007). Photoshop CC 2014 para fotógrafos. Anaya Multimedia.
- ForoAlfa. Qué es el diseño. Recuperat , a <https://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno>



- Kane, John (2006). Manual de tipografía. Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen; Cole Jeniffer (2009). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moles, Abraham (1988). El concepto funcionalista del Bauhaus en la sociedad del milagro económico, la Ho. Temas de Disseny, 2, 73-79
- Pelta, Raquel (2004). Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona: Paidós Diseño.
- Rodríguez Valero, Daniel (2016). Manual de Tipografía Digital. Campgrafic.
- Wong, Wicius (2005). Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Wong, Wucius (2001). Principios del diseño en color : diseñar con colores. Gustavo Gili.
- Young, J. W. (1982). Una técnica para producir ideas. Madrid: Eresma. Gráfica. <http://graffica.info/>
- Zimmermann, Y. (1998). Del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

## **ADENDA COVID-19**

**Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno**

### **MODALIDAD DE DOCENCIA HÍBRIDA**

#### **1. Contenidos**

Se mantienen los contenidos inicialmente recogidos en la guía docente

#### **2. Volumen de trabajo y planificación temporal de la docencia**

Mantenimiento del peso de las diferentes actividades que suman las horas de dedicación en créditos ECTS marcadas en la guía docente original .. No hay cambios respecto a la guía docente original.

#### **3. Metodología docente**



Clase (presencial) teórica / práctica + videoconferencia sincrónica BBC.

#### **4. Evaluación**

Se mantiene el método de evaluación. El examen y Trabajos se presentarán de forma online.

#### **5. Bibliografía**

Se mantiene la bibliografía que se accesible online y la que no se sustituye por materiales disponibles en formato pdf.