



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	DISEÑO GRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804095 NOMBRE: DISEÑO GRÁFICO I

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: Diseño e Imagen
Coordinador: María Andueza Olmedo
Correo electrónico: mandue01@ucm.es
Telf.: 913943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

El Diseño Gráfico es la materia que se ocupa de la estructuración y organización de las formas visuales para que su comunicación obtenga una eficacia predeterminada.

El Diseño Gráfico, parte fundamental de la Comunicación Visual, se centra en el estudio de las estructuras y símbolos de las formas funcionales visuales. Los tipos, iconos y signos gráficos son sus elementos. Sus instrumentos son la tipografía y la ilustración gráfica y fotográfica. Su mundo de realizaciones incluye principalmente la gráfica de libros, revistas, carteles, anuncios, señales, grafismos televisivos, packaging, desarrollos visuales de la web y toda la problemática de la identidad visual.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.



Objetivos específicos:

- Conocer la función social del Diseño Gráfico y la evolución de sus tecnologías, materiales y conceptos históricos.
- Conocer los elementos instrumentales y conceptuales propios de las producciones del Diseño Gráfico.
- Conocer el proceso del Diseño en sus dos fases: 1º, Investigación, documentación y análisis de los datos internos y externos del encargo. 2º, Evaluación, selección y elaboración de bocetos finales.
- Conocer los procedimientos formales de la comunicación gráfica. Observar y experimentar los principios internos de la forma (relaciones elementales y su percepción, esquemas generadores y cromatismo funcional) así como los principios externos de la forma del Diseño gráfico (relación estratégica de la forma con su entorno).
- Observar y experimentar el significado de los objetos, grafismos y espacios en nuestra cultura.
- Dominar la presentación adecuada del propio proyecto.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

Competencias Específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Introducción al mundo de la comunicación gráfica.
- Señalización. El Pictograma. El alfabeto. Información visual.
- Identidad visual, signo y señal.
- Elaboración de elementos icónicos.
- Composición elemental, teoría de la percepción aplicada a la comunicación visual.
- Nociones de Caligrafía, Tipografía y Artes gráficas (preimpresión).
- Evolución de los conceptos tradicionales del diseño gráfico a los actuales del siglo XXI.



METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Elaboración de proyectos en los que el estudiante experimente la metodología para la realización de pequeños encargos, y que este proceso le posibilite resolver proyectos de mayor envergadura.
- Realización de ejercicios que permitan al estudiante incorporar a su propia experiencia las teorías expuestas.
- Exposiciones teóricas acompañadas de documentación gráfica, muestra de materiales reales o reproducidos, imágenes o esquemas ilustrativos, referencias bibliográficas y de soportes audiovisuales necesarios en cada caso.
- Actividades complementarias consistentes en la realización de conferencias, charlas, encuentros con profesionales del diseño gráfico de la AEPD o de DI.Mad, exhibición de



Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - El trabajo del estudiante tutelado por el profesor supondrá un 20- 30% del total.
 - El trabajo autónomo del estudiante en el taller o laboratorio proporcionará un 50- 70% del total.
 - La corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles un 10- 20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Capsule. Claves del diseño. Packaging. Gustavo Gili, 2009.
- Chaves, Norberto. La imagen corporativa. Gustavo Gili, 2010.
- Díaz, Sonia y Martínez, Gabriel. Confluencias. Supersignos gráficos. Félix Beltrán y Cruz Novillo. Experimenta libros, 2021.
- García Garrido, Sebastián. Diseño de la identidad visual de las instituciones. Experimenta libros, 2021.
- Healey, Matthew. ¿Qué es el Branding?. Gustavo Gili, 2009.
- Lorenz, Martin. Flexible Visual Systems. Slanted, 2021.
- Lupton, E. Diseño gráfico, nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- Lupton, Ellen y Abbott Miller, J. El ABC de la Bauhaus. Gustavo Gili, 2019.
- Martínez Chicharro, M. Tecnología de las Artes Gráficas. Madrid, 2004.
- Meggs, P. Historia del diseño gráfico. México: Trillas, 2005.
- Müller-Brockmann, Josef. Sistemas de retículas. Gustavo Gili, 2012.
- Rawsthorn, Alice. El diseño como actitud. Gustavo Gili, 2021.
- Sudjic, D. El lenguaje de las cosas. Madrid: Turner, 2009.
- Stewart, Bill. Packaging. Manual de diseño y producción. Gustavo Gili, 2008.