

Guía Docente: Diseño gráfico

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Titulación	Grado en Periodismo
Plan de estudios	2020
Materia	Lenguaje audiovisual
Carácter	Obligatorio
Período de impartición	Primer Trimestre
Curso	Tercero
Nivel/Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	María José Benitez de Gracia	Correo electrónico	mariajose.benitez@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Perfil Profesional 2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Linkedin • mariajosebenitez.es • ORCID 		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico • Fotoperiodismo • Guion audiovisual y radiofónico • Narrativa audiovisual
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>En la actualidad, el campo del diseño gráfico se encuentra presente en múltiples aspectos de la sociedad, si bien, en el ámbito del periodismo y de la comunicación adquiere una gran importancia y mantiene una especial vinculación. Conocer sus fundamentos y principios básicos constituye un requisito fundamental para el futuro periodista ya que necesita este conocimiento previo para ser capaz de comunicar y transmitir los mensajes de un modo efectivo.</p> <p>El propósito de esta asignatura es aportar al estudiante habilidades y herramientas en el campo de la comunicación gráfica. A lo largo de las seis unidades didácticas que comprende la asignatura, el alumno conocerá las principales herramientas y técnicas gráficas de creación, campos de aplicación del diseño gráfico y principales metodologías empleadas. El futuro titulado será capaz de diferenciar los elementos básicos y las reglas de la comunicación gráfica y adquirirá el conocimiento suficiente acerca de la evolución de la disciplina hasta la actualidad.</p> <p>Además, el estudiante trabajará con creaciones gráficas profesionales y del ámbito concreto de su área de estudio, siendo de ese modo capaz de distinguir conceptos básicos y aplicar una metodología adecuada a cada problema propuesto, de forma que se llegue a soluciones efectivas y creativas eficaces.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias de la asignatura	<p>Generales y básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG03: Comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (internet), mediante la hipertextualidad. • CG04: Utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia). • CG05: Conocer los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos. • CG06: Demostrar capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos. • CG07: Aplicar las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento. • CG08: Exponer razonadamente ideas, a partir de los fundamentos de la retórica y de las aportaciones de las nuevas teorías de la argumentación, así como de las técnicas comunicativas aplicadas a la persuasión. • CG09: Innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de autoevaluación, así como habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad. • CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos
--------------------------------------	---

	<p>en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CB2: 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. • CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. • CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. • CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE01: Comprender las implicaciones que, para los medios de comunicación actuales, tienen las distintas teorías de la información y la comunicación. • CE02: Conocer los diferentes elementos que distinguen a unos géneros periodísticos de otros de manera que se pueda proceder a la elaboración de textos adaptados a las necesidades informativas. • CE03: Conocer cuáles son los procesos técnicos que intervienen en la comunicación de contenidos mediáticos. • CE10: Comprender los modelos teóricos de construcción narrativa de las obras audiovisuales. • CE13: Conocer las técnicas y modelos de los procesos de creación en diseño gráfico en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado. • CE17: Comprender el lenguaje propio de cada uno de los géneros periodísticos en televisión.
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento general del ámbito de la comunicación gráfica: herramientas y técnicas gráficas, campos de aplicación y metodologías. • Capacidad para distinguir los elementos básicos y las reglas de la comunicación gráfica. • Capacidad para aplicar una metodología adecuada a cada problema comunicativo planteado, de forma que se llegue a soluciones efectivas y creativas. • Conocimiento de la evolución de la disciplina hasta la actualidad.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p>Breve descripción de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El Concepto de diseño gráfico. • Gramática del diseño. Fundamentos de su lenguaje visual. • Tipografías • Diseño de Ilustración • Diseño de Logotipo • Historia del diseño gráfico
<p>Contenidos</p>	<p>UD 1. Introducción al diseño gráfico</p> <p>1.1. Introducción al concepto de diseño gráfico</p>

1.2. La composición visual en diseño gráfico

1.3. El diseño gráfico periodístico

UD 2. Gramática y lenguaje visual

2.1. Fundamentos del lenguaje visual

2.2. Elementos morfológicos de la imagen

2.3. Elementos de relación en la imagen

UD 3. La tipografía

3.1. Introducción a la tipografía

3.2. Las familias tipográficas

3.3. La tipografía en periodismo

UD 4. Ilustración e imagen digital

4.1. La ilustración

4.2. La imagen digital

4.3. Principales formatos de imagen

4.4. Programas de diseño gráfico

UD 5. Diseño de logotipo

5.1. La identidad visual: logotipo y marca

5.2. Tipología y clasificación

5.3. El diseño de logotipos

5.4. El manual de identidad digital

UD 6. Historia del diseño gráfico

6.1. El diseño gráfico en la antigüedad

6.2. Origen y evolución de la impresión en Europa

6.3. El diseño gráfico en el siglo XX

6.4. El diseño gráfico en la era de la información

METODOLOGÍA

Actividades formativas

La metodología docente de la Universidad Isabel I tiene en cuenta las conclusiones y recomendaciones de la Comisión para la Renovación de las Metodologías Educativas en la Universidad del Consejo de Coordinación Universitaria perteneciente al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, así como otras fuentes documentales relativas a la renovación de la metodología docente que han ido surgiendo en el proceso de construcción del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) en el que se encuentran inmersas las universidades europeas. En concreto, se pondrá un especial énfasis en la actividad del alumno y en la evaluación continua para garantizar y verificar la consecución gradual de las competencias y los resultados de aprendizaje que se programen en cada asignatura.

Todas las unidades conjugan la presencia de contenidos teóricos y textos canónicos con desarrollos prácticos de los mismo. Asimismo, el alumno dispondrá de material complementario de diferente naturaleza para completar su formación (webs, vídeos, etc.).

En función de la modalidad de seguimiento escogida, el alumno, además, dispondrá de una serie de actividades de diferente tipología para consolidar y evaluar la adquisición de conocimiento, tal y como se detalla a continuación:

Evaluación Continua (EC):

- **Actividades de aplicación práctica:** se trata de actividades basadas en una propuesta práctica en la que desarrollar los contenidos presentados en la unidad. El objetivo de las mismas será dotar de un mayor carácter práctico a la asignatura y consolidar algunos de los conocimientos estudiados y que se abordan en los contenidos. De este modo, se proponen cuatro actividades evaluables para trabajar conocimientos desarrollados en la materia, que se distribuyen del siguiente modo:
 - En la unidad 1 el alumno deberá resolver un estudio de caso relacionado con los conceptos básicos y la composición en diseño gráfico.
 - En la unidad 3 el alumno debe presentar un análisis basado en el uso de diferentes tipografías.
 - En el estudio de caso de la unidad 4, el alumno deberá realizar un proyecto basado centrado en las diferentes técnicas de creación y edición de imagen gráfica.
 - Finalmente, en la unidad 5, el alumno deberá plantear una propuesta de logotipo.
- **Cuestionarios evaluables de repaso:** se incluyen tres cuestionarios evaluables a fin de consolidar y evaluar la adquisición de conocimientos a lo largo del curso. Los cuestionarios se realizarán al finalizar las unidades 2, 4 y 6.
- **Foros de debate evaluables:** se abrirán 2 foros de debate evaluables. De este modo se facilita a los alumnos la posibilidad de interactuar con sus compañeros.

Prueba de Evaluación por Competencias (PEC)

En el caso de optar por la el modelo de seguimiento evaluación (PEC+ examen final), el estudiante tendrá que realizar una Prueba de Evaluación de Competencias (PEC). Esta prueba se define como una actividad integradora a través de la cual el estudiante deberá demostrar la adquisición de competencias propuestas en la asignatura, vinculadas principalmente al «saber hacer». Para ello hará entrega de un conjunto de evidencias en respuesta a los retos propuestos en esta prueba. La entrega se realizará antes de finalizar la asignatura.

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los

porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Características de los exámenes

Los exámenes constarán de 30 ítems compuestos por un enunciado y cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta. Tendrán una duración de 90 minutos y la calificación resultará de otorgar 1 punto a cada respuesta correcta, descontar 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta y no puntuar las no contestadas. Después, con el resultado total, se establece una relación de proporcionalidad en una escala de 10.

Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Bibliografía básica

López, A.M. (2020). *Diseño gráfico digital*. Ed. Anaya Multimedia. Madrid.

El diseño gráfico ha evolucionado transformándose en diseño gráfico digital: del papel se ha pasado al píxel y al diseño multipantalla. Partiendo de este nuevo entorno, este libro se adentra en este nuevo contexto y aúna los conocimientos básicos de diseño gráfico tradicional con contenidos específicos y actualizados que ayudan a comprender e iniciarse

en el diseño de la era digital: el uso de tipografía digital, el tratamiento informático del color, las técnicas de vectorización, la optimización de imágenes para la Web, el cálculo de la resolución más adecuada para cada medio, etc. Además, ofrece ejemplos de proyectos profesionales de diseño gráfico y entrevistas a renombrados diseñadores que ayudan a comprender y entender los procesos de trabajo en los diferentes proyectos de diseño gráfico.

Meggs, P. B. (2010). Historia del diseño gráfico. Ed. RM.

Este libro constituye una obra fundamental para comprender la historia y evolución del diseño gráfico. Ofrece una selección muy amplia y completa de imágenes con pies de foto interpretativos e información avanzada. Igualmente, incluye una exhaustiva recopilación histórica con temas como la invención de la escritura y los alfabetos, los manuscritos medievales, los orígenes de la impresión y la tipografía, el diseño gráfico renacentista, el movimiento *arts and crafts*, la gráfica victoriana y el *art nouveau*, el arte moderno y su impacto en el diseño, la identidad visual y las imágenes conceptuales, el diseño posmoderno y la revolución de la gráfica de los ordenadores.

Bibliografía complementaria

- Aguado, J. A. M. (1991). *Proyecto y diseño de un diario*. Editorial Ciencia 3 Distribución.
- Ambrose, G., Harris, P., & Percy, M. A. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. Parramón.
- Anasaci (2020). Las leyes de la Gestalt. *El Blog de los Anasaci*. https://anasaci.com/blog/disenadores/disenado_grafico/las-leyes-de-la-gestalt.html
- Arnheim, R. (2010). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial. Madrid.
- Arranz, D. (2019). *Guía completa para el procesado de tus fotografías. Domina el retoque con Photoshop*. Ed. JdeJ. Madrid.
- Canga Larequi, J. (1994). *El diseño periodístico en prensa diaria*. Ed. Bosh. Barcelona.
- Chaves, N. (1990). *La imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional* (No. 745 C512i).
- Cotton, B. (1994). *La nueva guía del diseño gráfico*. Ed. Blume.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales* (Vol. 6). Ediciones AKAL.
- Derrida, J. (2001). *La verdad en pintura*. Ed. Paidós. Buenos Aires.
- De Buen Unna, J. (2011). *Introducción al estudio de la tipografía*. Trea.
- Díez, L.G. (1997). *El diseño moderno a partir de sistemas de autoedición: Ragazza, un caso concreto*. Doctoral dissertation. Universidad Complutense de Madrid.
- Dondis, D. (2014). *La sintaxis visual. Introducción al alfabeto visual*. Colección *Comunicación visual*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Eisenstein, E. (1994). *La revolución de la imprenta en la edad moderna europea* (Vol. 162). Ediciones AKAL.
- González, A. R. (2005). *Logo ¿Qué?: Análisis teórico formal de los elementos que conforman el universo de la imagen corporativa*. Siglo XXI.
- Guarnieri, M. (2019). "Reconsidering Leonardo [Historical]" in *IEEE Industrial Electronics Magazine*, vol. 13, no. 3, pp. 35-38, doi: 10.1109/MIE.2019.2929366.

Kane, J., & Imirizaldu, D. G. (2012). *Manual de tipografía*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Laing, J. (1985). *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Ediciones AKAL.

Lupton, E. & Phillips, J.C. (2016). *Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos*. Ediciones Gustavo Gili. Barcelona.

Martín Aguado, J. A. (1991) Proyecto y diseño de un diario. Ed. Ciencia. Madrid.

Munari, B. (1985). *Diseño y Comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Villafañe, J., & Mínguez, N. (2002). *Principios de la Teoría General de la Imagen* (1996). Ed. Pirámide. Madrid.

Richter, J. P. (1970). *The notebooks of Leonardo da Vinci* (Vol. 2). Courier Corporation.

Rodin, R. (2015). *Mood Lines: Setting the Tone of Your Design*. Blog Zevendesign.com. Disponible en <https://zevendesign.com/mood-lines-giving-designs-attitude/#structural>.

Satué, E., & Alianza Forma n. 71. (1988). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días* (p. 63). Alianza.

Swann, A. (1990). *Bases del diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Zorrilla Ruiz, J. (2013). *Introducción al diseño periodístico*. EUNSA. Ediciones Universidad de Navarra. Pamplona.

Otros recursos

Bacon, F. (1878). *Novum organum*. Clarendon press.

Bermejo, José 2020. *La primitiva prensa de imprimir*. YouTube. [En línea] Patrimonio Histórico del Ayuntamiento de Madrid, 2020. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=RhE4Qy_0tjQ&list=PLvNqBjdJ6HjMzBjLFZfgr4tEadyf1gMS&index=10

Martínez de Sousa, J. (2001). *Diccionario de edición, tipografía y artes gráficas*.

Schwitters, Kurt (1925). *Die Scheuche*. Aposs Verlag. Hannover.

Recursos online

[Aspectrat](#). Esta web es una referencia de cálculo de resoluciones para distintos dispositivos y formatos de pantalla dirigida a diseñadores y desarrolladores.

[Blog Zeven Design](#). Se trata de un blog de autor con numerosos artículos sobre los fundamentos del diseño: armonía de color, composición, tipografía, cuadrículas, plantillas, etc.

[Brandemia](#). Plataforma digital sobre branding e identidad visual en español.

[Brandnew](#). Plataforma especializada en el análisis de logotipos.

[Identify designed](#): Sitio web dedicado al diseño de identidades visuales.

[LogoBook](#). Galerías de logotipos desde la década de los 50 a la actualidad.

[Logodesignlove](#). Sitio web y un libro dedicado a logotipos, símbolos, iconos y marcas.

[LogoMoosse](#). Galerías de logotipos.

[Vector logo](#). Galerías de logotipos.