Curso 2024-25

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Diseño Gráfico y Visual

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Asignatura: Diseño Gráfico y Visual

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Proyecto de Diseño de Interiores
Periodo de impartición	4º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad Interiores
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
D'Alessio, Alex	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
D'Alessio, Alex		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Competencias generales
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas
CEP4, Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
CEP6, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CEP10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
CEP11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo
CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los conceptos que hay detrás de una identidad visual.
- Poder conectar el diseño de productos, servicios y sistemas con la comunicación de los mismos.
- Aplicar una idea gráfica de forma integral a todo el proyecto de diseño y a su comunicación.
- Identificar los distintos recursos de la comunicación visual.
- Ser capaz de aplicar los conceptos y conocimientos adquiridos a un proyecto de diseño de interiores
- Ser capaz de desarrollar los recursos gráficos y visuales para la comunicación de un proyecto de diseño de interiores

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Comunicación Visual	**Tema 1. Composición, color y tipografía**
	Tema 2. Comunicación Visual. Desarrollo de conceptos gráficos
	Tema 3. Recursos gráficos y visuales.
	Tema 4. Presentación y comunicación. Aplicación

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	12 horas
Actividades prácticas	14.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	13.5 horas
Horas de trabajo del estudiante	42 horas
Preparación prácticas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**120 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's. Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc. En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas. Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.

Actividades prácticas	Las actividades prácticas serán de dos tipos: • Caso: técnica en la que los alumnos, en grupo, analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se aborda el desglose visual de diferentes identidades de marca, y se determina su adecuación o incoherencia. Conclusiones que posteriormente se aplicarán, durante el aprendizaje basado en proyectos, a la comunicación de un proyecto. • Aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno, de forma individual, debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinares. En este caso, deberá producir diversas identidades gráficas de distintos productos para su comunicación de marca. Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Taller de design: periodo de instrucción realizado con el objetivo de revisar y discutir los conceptos y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	Se planteará el análisis grupal de casos de estudio relacionados al contenido de la asignatura. Se planteará el desarrollo individual de la identidad gráfica de diversos productos en relación a los contenidos del curso. Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio del taller de design.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar los conceptos que hay detrás de una identidad visual.
- Poder conectar el diseño de productos, servicios y sistemas con la comunicación de los mismos.
- Aplicar una idea gráfica de forma integral a todo el proyecto de diseño y a su comunicación.
- Identificar los distintos recursos de la comunicación visual.
- Ser capaz de aplicar los conceptos y conocimientos adquiridos a un proyecto de diseño de interiores
- Ser capaz de desarrollar los recursos gráficos y visuales para la comunicación de un proyecto de diseño de interiores

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.
Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	Evaluación del análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de la identidad gráfica de los proyectos propuestos: • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de la identidad gráfica • Evaluación de las conclusiones • Evaluación de los recursos gráficos y audiovisuales desarrollados

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicio del curso	90%
Actitud y participación en sesiones: talleres, correcciones, debates...	10%
Total	**100%**

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega del ejercicio del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	**100%**

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega del ejercicio del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	**100%**

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	**100%**

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1 y 2	**TEMA 1: Composición, color y tipografía**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección . El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2 horas	
	Clases prácticas	Realización de ejercicios prácticos, aplicando los contenidos vistos en clase	2 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	1 hora	

Sesión 3 y 4	**TEMA 2: Comunicación Visual. Desarrollo de conceptos gráficos**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección . El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2 horas	
	Clases prácticas	Realización de ejercicios prácticos, aplicando los contenidos vistos en clase	2 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	1 hora	

Sesión 5, 6, 7 y 8	**TEMA 3: Recursos gráficos y visuales.**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección . El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	4 horas	

	Clases prácticas	Realización de ejercicios prácticos, aplicando los contenidos vistos en clase	4 horas	12 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	8 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2 horas	

Sesión 9, 10, 11 y 12	**TEMA 4: Presentación y comunicación. Aplicación**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección . El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	4 horas	
	Clases prácticas	Realización de ejercicios prácticos, aplicando los contenidos vistos en clase	4 horas	12 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	8 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2 horas	

Sesión 13 y 14	**Realización de proyecto final.**			
	Clases prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Naming). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2,5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2.5 horas	

Sesión 15	**Entrega de trabajo. Defensa y presentación del trabajo del curso**			
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA: Entrega y defensa del trabajo práctico EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA. Entrega y defensa del trabajo práctico y realización de la prueba específica.	2,5 horas	6 horas

Sesión 16	**Evaluación de la asignatura.**			
	Evaluación	Encuentro con los alumnos para compartir comentarios respecto su proceso de aprendizaje y evaluación final.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual.

11.1. Bibliografía general

Título	La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual
Autor	Donis A. Dondis
Editorial	GG

Título	Intuición, Acción, creación. Graphic Design Thinking
Autor	Ellen Lupton
Editorial	GG

Título	Sistemas de retículas
Autor	Josef Müller Brockmann
Editorial	GG

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Tipografía
Autor	Philipp Luidl
Editorial	Campgràfic

Título	Manual de tipografía
Autor	John Kane
Editorial	GG

Título	El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días
Autor	Enric Satué
Editorial	Alianza Forma

11.3. Direcciones web de interés

http://www.branzai.com/
http://www.brandemia.org/
Graffica.info
https://www.behance.net/

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Programas de dibujo asistido por ordenador