



Guía docente

804383 - FDD - Fundamentos del Diseño

Última modificación: 18/03/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025

Créditos ECTS: 6.0

Idiomas: Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguia Gómez, Jose Luis

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase se dividen en dos bandas de la actividad:

1. Parte descriptiva, donde el Profesor hace una presentación de la introducción de nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, notas, presentaciones, enlaces y declaraciones de ejercicios, etc.) que proporciona para trabajar durante la semana posterior. (80% de la actividad).
2. Parte participativa que desarrolla actividades como:
 - a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos en la Junta anterior.
 - b. Explicación y defensa de los problemas resueltos.
 - c. Debates o foros de discusión sobre el contenido tratado en la clase anterior.
 - d. Prueba de conocimientos sobre los contenidos teóricos impartidos en la clase anterior o los ejercicios en desarrollo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Definir los conceptos de identidad visual e imagen corporativa y las diferentes metodologías que intervienen en el proceso del diseño gráfico.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h



CONTENIDOS

Semana 1: Introducción al diseño

Descripción:

1. Objetivos del diseño.
2. Función del diseño.
3. Diseño y arte.
4. Metodología de diseño.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 2: Semiótica y estudio de la forma y el color: su aplicación en el diseño.

Descripción:

1. Fundamentos y elementos constitutivos.
2. El proceso de diseño como sistema semiótico de significación y de comunicación.
3. Polisemia: Poética y retórica del diseño.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 3: Alfabeto visual

Descripción:

1. La semiótica en la práctica:
2. Ejemplo: Carteles y simbolismo.
3. Cartel Art Nouveau
4. Cartel hippies

Software vectorial de ilustración

- Uso de la paleta capas.
- Cambio de las opciones de capa.
- Consolidar capas.
- Organizar objetos en capas separadas.
- Encontrar objetos en una capa.
- Aplicar transparencia a una capa completa.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h



Semana 4: La forma

Descripción:

1. Equilibrio y tensión.
2. El ritmo.
3. El contraste.
4. El formato, el tamaño, la escala y la proporción.

Software vectorial de ilustración

- Control de las herramientas de selección.
- Seleccionar mediante menú
- Dibujar formas básicas: círculo, cuadrado, objetos poligonales, Líneas.
- Barra de opciones.
- Combinar objetos.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 5: Estructura del espacio gráfica y jerarquías compositivas

Descripción:

1. Composición visual: El peso y la dirección.
2. Jerarquía.
3. La retícula.
4. Influencia de movimientos artísticos formales en el diseño.
 - Bauhaus: del modernismo formal al modernismo decorativo.
 - Constructivismo.
 - De Stijl.

Software vectorial de ilustración

Agrupar y desagrupar formas.

- Selección de objetos dentro de un grupo.
- Cambio de tamaño, giro y forma de un elemento con barra principal.
- Cambio de tamaño y forma de un elemento con herramienta de escala.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h



Semana 6: Tipografía como elemento formal

Descripción:

1. El carácter.
2. Anatomía de la tipografía.
3. Estilo y familias.
4. Rasgos diferenciadores.

Software vectorial de ilustración

Formato del texto

- Formación y alineación de párrafo.
- Utilización de tabuladores.
- Creación de estilos, párrafo y carácter.
- Creación de texto en contorno

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 7: Evolución histórica de la tipografía

Descripción:

1. Características principales de las familias tipográficas.
2. Rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
3. La letra y el texto como recurso plásticos.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 8: El color y percepción del color

Descripción:

1. El lenguaje del color.
2. Aspectos técnicos del color.

Software vectorial de ilustración

Trabajar con las opciones de paleta de color.

- Añadir y modificar colores.
- Modificar paletas de color.
- Utilizar degradados preestablecidos.
- Crear un degradado de 2 colores.
- Guardar degradados como muestras.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h



Semana 9: Percepción del color

Descripción:

1. Evolución histórica de la percepción del color.
2. El color como símbolo abstracto.

Software vectorial de ilustración

- Uso de pinceles de motivos.
- Creación de trazos de pincel caligráfico.
- Pinceles de dispersión.
- Pinceles artísticos.
- Compartir pinceles personalizados.

Dedicación: 5h

Grupo grande/Teoría: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

Semana 10: Composición

Descripción:

1. Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico.
2. Reglas básicas de legibilidad.
3. Reglas básicas de composición.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 11: Evolución histórica de la composición

Descripción:

Estudio de casos:

1. Art Decó.
2. Diseño Suizo ó estilo tipográfica Internacional.
3. Design Plus.
4. Designers Republic.

Software vectorial de ilustración

- Importar o vincular ilustraciones incrustadas.

Comprensión de las imágenes de mapa de bits.

- Trabajar con formatos de mapas de bits.
- Preparación de mapas de bits.
- Aplicación de efectos a los mapas de bits.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h



Semana 12: Diseño y sociedad

Descripción:

1. Responsabilidades sociales y medioambientales.
2. La traducción del diseño global en local.
3. Cómo medir el éxito del diseño.
4. Manifestaciones más significativas del diseño político.
5. La innovación basada en el diseño.

Software vectorial de ilustración

- Edición de una máscara de corte.
- Hacer uso de texto con máscara.
- Recortar un mapa de bits con máscara.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 13: Tendencias

Descripción:

1. Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.
2. Tendencias en la comunicación persuasiva.
3. Tendencias en la comunicación informativa.
4. Tendencias en la comunicación identificativa.

Software vectorial de ilustración

- Cómo preparar una ilustración para Web.
- Uso de las nuevas opciones vectoriales para Web.
- Asignación de vínculos con Illustrator.
- Creación de mapas de imágenes.
- Creación de colores seguros para la Web.

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Ejercicios de prácticas con una ponderación del 30% de la nota final de asignatura.

Total: 30%

- 2 Exámenes Parciales con una ponderación del 15% de la nota final de asignatura cada uno.

Total: 30%

- Un Examen Final con una ponderación del 30% de la nota final de asignatura.

competencias genéricas

- Evaluación de las competencias genéricas con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.

Los alumnos suspendidos por la evaluación curricular tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación. La nota de este examen sustituirá la nota de los exámenes parcial y final y, en caso de aprobar la asignatura, la nota máxima final será un 5.

* Las revisiones y / o reclamaciones en relación con los exámenes se realizará exclusivamente en las fechas y horarios establecidos en el calendario académico previa petición del alumno al profesor.



NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Ejercicios

Los estudiantes deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario), para realizar los ejercicios. Para hacerlos se deben seguir las indicaciones dadas en el documento de trabajo.

El ejercicio una vez finalizado será depositado en el Campus Virtual en la entrega del aula de la sección en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para valorar aquellos ejercicios entregados antes de las 24:00 horas de la fecha límite.

La evaluación de los ejercicios no implica sólo la resolución del mismo, también implica la defensa que se hace de los resultados y la realización de documentos relevantes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado deberán ser comunicadas previamente a la / Profesor / a. Con posterioridad a esta comunicación y en función de las causas que motivan la no presentación del ejercicio si están justificadas se encontrarán alternativas para completar la evaluación. También se considerarán justificadas las causas de la no presentación de los ejercicios comunicadas por la gestión de estudios.

Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente con respecto a los nombres de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o una reunión para verificar su autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Arnheim, Rudolf; Balseiro, María Luisa. Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión . 2a ed. Madrid : Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- Dondis, Donis A. La Sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual . 6a ed. Barcelona [etc.] : Gili, 1985. ISBN 842520609X.
- González, Rafael C; Woods, Richard E. Digital image processing . 3rd ed., international ed. Upper Saddle River : Pearson Education Internacional, cop. 2010. ISBN 0132345633.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.

Complementaria:

- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica . 8a ed. Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 1985. ISBN 9788425212031.
- Satué, Enric. El Diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días . Madrid : Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Calavera, Anna. Arte y diseño . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2003. ISBN 9788425215438.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 1981. ISBN 8425220858.