



Guía docente

804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Última modificación: 18/05/2026

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 MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).
Curso: 2026 **Créditos ECTS:** 9.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguía Gómez, Jose Luis

Otros: Fuentes Calle, Arturo

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

4. Aplicar conocimientos relacionados con el funcionamiento del diseño gráfico.
5. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.
6. Utilizar diferentes metodologías en el proceso de diseño.
7. Analizar y aplicar los fundamentos de la tipografía en el diseño gráfico.
8. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imágenes.
9. Usar los mecanismos de las herramientas de procesado de imágenes.
10. Ser capaz de mejorar la visibilidad del contenido de una imagen digital.
13. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual

Transversales:

1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase se dividen en dos bandas de 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 por ejemplo:
 - a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos a la Junta anterior.
 - b. Explicación y defiende de los problemas resueltos.
 - c. Debates o foros de discusión sobre el contenido tratado a 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

- Realizar ejercicios planteados aplicando el método y los procedimientos de diseño gráfico y los fundamentos de la tipografía.
- Mejorar la visualización de imágenes mediante el procesado de imagen.
- Diseñar interfaces gráficas de usuario aplicando diferentes metodologías de diseño.
- Comprender los conceptos implicados y resolver los ejercicios o prácticas relacionados con la comunicación gráfica visual.
- Analizar y construir imágenes.
- Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
- Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesor.
- Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
- Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo cuenta criterios de relevancia y calidad.
- Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
- Utilizar estrategias para preparar y dar a término las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	90,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	135,0	60.00

Dedicación total: 225 h

CONTENIDOS

Parte 1: Procesado de imagen (3 ECTS)

Descripción:

Mejorar la visualización de imágenes con el procesamiento de imágenes.

Competencias relacionadas:

CEM 4.10. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.

CEM 4.4. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imágenes.

CEM 4.5. Usar los mecanismos de las herramientas de procesado de imágenes.

CEM 4.6. Ser capaz de mejorar la visibilidad del contenido de una imagen digital.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 61h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 60h



Semana 1: Programas y herramientas de procesado de imagen

Descripción:

1. Programas de procesado de imagen, tipos y aplicaciones
2. Herramientas de procesado de imagen, tipos y aplicaciones.
3. Operaciones de punto o de píxel.
4. Operaciones de entorno.
5. Filtrado frecuencial de la imagen.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Semana 2: Giros, distorsiones y cambios de escala

Descripción:

1. Reposicionamiento de la información.
2. Cambio de perspectiva.
3. Cambio de escala.
4. Deformaciones.
5. Métodos de re-muestreo.
6. Tamaños de imagen y de archivo.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Semana 3: Mapas de transición de luminancia

Descripción:

1. Mapa de transición de luminancia.
2. Modificación del brillo.
3. Modificación del contraste.
4. Herramientas combinadas; niveles y curvas.
5. Binarización de la imagen.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h



Semana 4: Modificaciones del histograma

Descripción:

1. Histograma de la imagen.
2. Afectaciones del brillo y el contraste en el histograma .
3. Expansión del histograma.
4. Ecuilización del histograma.
5. Operaciones basadas en la modificación del histograma.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Semana 5: Procesado del tono y el color

Descripción:

1. Representación del color en la imagen digital.
2. Espacio de color.
3. Modos de color: RGB, CMYK y Lab.
4. Equilibrio de color.
5. Saturación del color.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Semana 6: Detección y mejora de la visibilidad de bordes

Descripción:

1. Definición de borde.
2. Presencia y ausencia de bordes.
3. Definición y presencia del ruido.
4. Detección de bordes.
5. Mejora de la visibilidad de los bordes.
6. Minimización de la presencia de ruido.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Semana 7: Procesado de imagen mediante capas y máscaras

Descripción:

1. Capas de imagen.
2. Capas de ajuste
3. Canales y selecciones.
4. Modos de fusión de las capas.
5. Máscaras de capa.
6. Stacks y combinación de imágenes.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

Parte 2: Fundamentos del diseño (6 ECTS)

Descripción:

Aproximación al conjunto de elementos gramaticales y sintácticos que operan en cualquier imagen visual.

Competencias relacionadas:

CEM 4.1. Aplicar conocimientos relacionados con el funcionamiento del diseño gráfico.

CEM 4.10. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.

CEM 4.2. Utilizar diferentes metodologías en el proceso de diseño.

CEM 4.9. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual

CEM 4.3. Analizar y aplicar los fundamentos de la tipografía en el diseño gráfico.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 72h

Actividades dirigidas: 26h 40m

Aprendizaje autónomo: 45h 20m

Tema 8: Introducción al Diseño

Descripción:

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

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P08.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 9: Semiótica: 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.

Software vectorial de ilustración

Introducción al software vectorial de ilustración

- Imagen vectorial frente a imagen rasterizada
- Presentación de la interfaz de trabajo
- Configurar un nuevo documento.
- Definir opciones de color.
- Establecer las preferencias.
- Definir tamaño de página.
- Definir tamaños personalizados de página.
- Formatos de exportación.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P09.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 10: Alfabeto visual

Descripción:

1. La semiótica en la práctica:
 2. Ejemplo: Carteles y simbolismo.
- Carteles Art Nouveau.
 - Carteles 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.
- Equilibrio y tensión.
- El ritmo.
- El contraste.
- El formato, el tamaño, la escala y la proporción.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P10.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 11: 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.

- Manejo de las herramientas de selección.
- Seleccionar mediante Menú.
- Dibujar con formas básicas: Círculos, cuadrados, objetos poligonales, líneas, rellenos.
- Barra de opciones.
- Combinar objetos.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P11.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 12: Estructura del espacio gráfico 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 escala.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P12.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 13: Tipografía como elemento formal

Descripción:

1. El carácter.
2. Anatomía del tipo.
3. Estilo y familias.
4. Rasgos diferenciadores.

Software vectorial de ilustración

Formateo del texto.

- Definición de trazo y relleno para el texto.
- Formación y alineación de párrafos.
- Utilización de tabuladores.
- Creación de estilos, párrafo y carácter.
- Creación de texto en contorno.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P12.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 14: 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 recursos plásticos

Software vectorial de ilustración

Flujo del texto

- Flujo entre cuadros de texto.
- Distribución de columnas dentro de una caja de texto.
- Dar forma al texto.
- Alinear el texto a un trazado.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P14.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 15: El color

Descripción:

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

Software vectorial de ilustración

Trabajar con las opciones de la paleta color.

- Elegir y cambiar colores.
- Cambiar paletas de color.
- Usar rellenos de degradado preestablecidos.
- Crear un relleno de degradado de 2 colores.
- Definir degradados de varios colores.
- Guardar degradados como muestras.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P15.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 16: Percepción del color

Descripción:

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

Software vectorial de ilustración

- Usos de pinceles y rellenos de motivos.
- Creación de trazos de pincel caligráficos.
- Pinceles de dispersión.
- Pinceles artísticos.
- Compartir rellenos y pinceles personalizados.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P16.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 17: Composición

Descripción:

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

Software vectorial de ilustración

- Usar guías inteligentes.
- 'Agrupar objetos.
- Alinear objetos.
- Alinear con reglas y guías.
- Ajustar a puntos.
- Uso de la paleta alinear.
- Posición de los objetos en el plano de trabajo.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P17.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 18: Evolución histórica de la composición

Descripción:

Estudio de casos:

1. Art Decó.
2. Diseño suizo ó estilo tipográfico Internacional.
3. Design Plus.
4. Designers Republic.

Software vectorial de ilustración

- Importar o vincular ilustraciones 'incrustadas.
- Comprensión de las imágenes de mapa de bits (tramadas).
- Trabajar con formatos de mapas de bits.
- Preparación de mapas de bits.
- Aplicación de efectos a los mapas de bits.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P18.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h



Semana 19: Diseño y sociedad

Descripción:

1. Responsabilidades sociales y medioambientales.
2. La traducción del diseño global en local.
3. Como 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 recorte.
- Usar texto como máscara.
- Liberar una máscara.
- Recortar un mapa de bits con máscara.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P19.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 2h

Semana 20: 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 Web.

Definir mesa de trabajo para Web.

Actividades vinculadas:

Ejercicios propuestos en la Práctica P20.

Dedicación: 6h

Actividades dirigidas: 2h 20m

Aprendizaje autónomo: 3h 40m



ACTIVIDADES

PRÁCTICA P01: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE RED. NIVEL DE APLICACIÓN

Descripción:

Aplicación de cambios en la forma de representación del contenido de la imagen.

Objetivos específicos:

- Ejercitar el uso de las herramientas de distorsión.
- Ejercitar el uso de las herramientas de modificación de la perspectiva.
- Ejercitar el uso de las herramientas de cambio de escala.

Material:

Guión de prácticas P01.doc

Dedicación: 135h

Aprendizaje autónomo: 135h

PRÁCTICA P02: BRILLO, CONTRASTE Y COLOR DE LA IMAGEN

Descripción:

Aplicación de cambios en el brillo, el contraste y el color de la imagen.

Objetivos específicos:

- Ejercitar el uso de las herramientas de control del brillo de la imagen.
- Ejercitar el uso de las herramientas de control del contraste de la imagen.
- Ejercitar la lectura del significado del histograma de la imagen.
- Ejercitar el uso de las herramientas de control del color de la imagen.

Material:

Guión de prácticas P02.doc

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

PRÁCTICA P03: VISIBILIDAD DEL CONTENIDO

Descripción:

Aplicación de mejoras de visibilidad del contenido.

Objetivos específicos:

- Ejercitar el uso de las herramientas de minimización del ruido de la imagen.
- Ejercitar el uso de las herramientas de mejora de la visibilidad de bordes de la imagen.
- Ejercitar el uso de capas y máscaras de capa.

Material:

Guión de prácticas P03.doc

Dedicación: 2h

Aprendizaje autónomo: 2h



PRÁCTICA P08: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

Descripción:

Investigación y análisis.

Objetivos específicos:

- Investigar y analizar la profesión del diseñador desde el trabajo del profesional.
- Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.

Material:

Guión de prácticas P08.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P09: SEMIÓTICA: SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO

Descripción:

Construcción del icono de una aplicación móvil.

Objetivos específicos:

Utilizar el lenguaje simbólico para comunicar mensajes e ideas.

Material:

Guión de prácticas P09.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P010: ALFABETO VISUAL

Descripción:

Creación de formas icónicas.

Objetivos específicos:

- Desarrollar la capacidad de abstracción.

Material:

Guión de prácticas P10.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P11: LA FORMA

Descripción:

Realización de un cartel.

Objetivos específicos:

Analizar las características formales y funcionales de la forma.

Material:

Guión de prácticas P11.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h



PRÁCTICA P12: ESTRUCTURA DEL ESPACIO GRÁFICO Y JERARQUÍAS COMPOSITIVAS

Descripción:

Análisis de los principios relacionados con la forma.

Objetivos específicos:

Trabajar la capacidad comunicativa de las figuras geométricas y las composiciones.

Material:

Guión de prácticas P12.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P13: TIPOGRAFÍA COMO ELEMENTO FORMAL

Descripción:

Creación de un carácter basándose en la tradición local.

Objetivos específicos:

Análisis de los principios relacionados con la tipografía.

Material:

Guión de prácticas P13.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P14: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA TIPOGRAFÍA

Descripción:

Realización de un cartel mediante el uso de tipografía y formas geométricas.

Objetivos específicos:

Aplicar el estilo tipográfico más adecuado según la temática.

Material:

Guión de prácticas P14.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P15: COLOR

Descripción:

Aplicación del color en el cartel anterior con la finalidad de reforzar el mensaje.

Objetivos específicos:

Análisis de los principios relacionados con el color.

Material:

Guión de prácticas P15.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h



PRÁCTICA P16: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL COLOR

Descripción:

Construir un mensaje utilizando como elemento principal el color y como elementos secundarios formas geométricas y tipografías que se inscriba en un estilo gráfico determinado.

Objetivos específicos:

Elegir el uso del color más adecuado según la temática.

Material:

Guión de prácticas P16.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P17: COMPOSICIÓN

Descripción:

Componer una revista priorizando la legibilidad y adecuando la tipografía a las especificaciones del proyecto.

Objetivos específicos:

Análisis de los principios relacionados con la composición.

Material:

Guión de prácticas P17.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P18: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA COMPOSICIÓN

Descripción:

Trabajar el ritmo en una revista, priorizando la legibilidad.

Objetivos específicos:

Aplicación práctica de los principios gráficos en un estudio de caso.

Material:

Ejercicios propuestos en la Práctica P18.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P19: DISEÑO Y SOCIEDAD

Descripción:

Crear un mensaje gráfico que invite a pensar sobre una temática concreta.

Objetivos específicos:

Actuar sobre la percepción del usuario a través del control de los principios del diseño gráfico.

Material:

Guión de prácticas P19.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h



PRÁCTICA P20: TENDENCIAS

Descripción:

Crear una gráfica siguiendo los recursos utilizados por un estudio concreto.

Objetivos específicos:

Ejercitar la capacidad de adaptación del diseñador a las necesidades de un estudio.

Material:

Guión de prácticas P20.doc

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Hay dos calificaciones, la final, que es el resultado de la evaluación continuada y la calificación definitiva que, cuando hay reevaluación es el resultado de esta, o bien coincide con la calificación final en caso contrario.

Evaluación continuada

Exámenes parciales

· 3 Exámenes Parciales con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Ejercicios. Prácticas

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

Participación y actitud de aprendizaje

· La evaluación de la participación del alumno / a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones a clase y de la proporción de ejercicios o prácticas presentados. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

Exámen final con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Reevaluación.

Se reevaluar el examen final con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura. No podrán concurrir a la reevaluación los estudiantes que superen la asignatura mediante la evaluación continuada ni los estudiantes con calificación de "no presentado".

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Ejercicios

Los estudiantes deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar los ejercicios. Para hacerlos seguirán las indicaciones que se dan en el documento Enunciado del Ejercicio y las indicaciones que a tal efecto se han dado a las clases correspondientes.

El ejercicio resuelto se depositará en el Campus Virtual en el apartado Entrega del Aula de la asignatura. Cada Enunciado de el Ejercicio incorpora una fecha de entrega, sólo serán tenidos en cuenta para la evaluación aquellos ejercicios entregados antes de las 24:00 horas de la fecha indicada.

La evaluación de los ejercicios no supone sólo la resolución de los mismos, sino también la defensa que se haga de los resultados si el grupo es requerido a tal efecto durante las clases y la realización de los documentos correspondientes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado debe ser comunicada previamente al / la profesor / a, con posterioridad a esta comunicación se resolverá la pertenencia y no de las causas que motivan la no presentación del ejercicio se establecerán las alternativas para completar la evaluación las causas son justificadas.

Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones en los que ellos especifican, especialmente en lo que hace referencia a la rotulación en los nombres de los archivos. En ningún caso se modificará la maquetación del documento no se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es por tanto objetivo de evaluación.



BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual: psicología del ojo creador: nueva versión. 2ª ed. Madrid: Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- Domingo Ajenjo, A. Tratamiento digital de imágenes. Madrid: Anaya Multimedia, 1993. ISBN 8476144601.
- Dondis, Donis A. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1976. ISBN 842520609X.
- González, R.C.; Woods, R.E. Digital image processing. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002. ISBN 0201180758.
- Haffly, Corrie. The photoshop anthology: 101 web design tips, tricks & techniques. Vic, Australia: SitePoint, 2006. ISBN 9780975841921.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.
- Russ, John C. The image processing handbook [en línea]. 6th ed. Boca Raton: CRC Press, 2011 [Consulta: 14/07/2025]. Disponible a: <https://doi-org.recursos.biblioteca.upc.edu/10.1201/b10720>. ISBN 9781439840634.
- Seul, M.; O'Gorman, L.; Sammon, M.J. Practical algorithms for image analysis: description, examples and code. [New York]: Cambridge University Press, 2000. ISBN 0521660653.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

Complementaria:

- Corazón, Alberto. Palabra e icono: signos. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2006. ISBN 9788496209770.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili, 1985. ISBN 8425212030.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 1981. ISBN 8425220858.
- Satué, Enric. El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Calavera, Anna (ed.). Arte y diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2003. ISBN 9788425215438.