

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
Curso: 2019  
Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Unidad docente Obligatoria)  
Créditos ECTS: 9 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

### Profesorado

Responsable: Eguía Gómez, Jose Luis  
Otros: Martínez Navarro, Beatriz

### Competencias de la titulación a las cuales 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.

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

### 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. a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos a la Junta anterior.
  - b. b. Explicación y defiende de los problemas resueltos.
  - c. c. Debates o foros de discusión sobre el contenido tratado a la clase anterior.
  - d. 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 profesorado.
- 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

Dedicación total: 225h	Horas grupo grande:	0h	0.00%
	Horas grupo mediano:	90h	40.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	0h	0.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	135h	60.00%

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

### Contenidos

<p>Parte 1: Procesado de imagen (3 ECTS)</p>	<p>Dedicación: 36h Actividades dirigidas: 24h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: Mejorar la visualización de imágenes con el procesamiento de imágenes.</p>	
<p>Semana 1: Programas y herramientas de procesado de imagen</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>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.</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	
<p>Semana 2: Giros, distorsiones y cambios de escala</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>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.</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Semana 3: Mapas de transición de luminancia</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mapa de transición de luminancia.</li> <li>2. Modificación del brillo.</li> <li>3. Modificación del contraste.</li> <li>4. Herramientas combinadas; niveles y curvas.</li> <li>5. Binarización de la imagen.</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	
<p>Semana 4: Modificaciones del histograma</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Histograma de la imagen.</li> <li>2. Afectaciones del brillo y el contraste en el histograma .</li> <li>3. Expansión del histograma.</li> <li>4. Ecuilización del histograma.</li> <li>5. Operaciones basadas en la modificación del histograma.</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	
<p>Semana 5: Procesado del tono y el color</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representación del color en la imagen digital.</li> <li>2. Espacio de color.</li> <li>3. Modos de color: RGB, CMYK y Lab.</li> <li>4. Equilibrio de color.</li> <li>5. Saturación del color.</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Semana 6: Detección y mejora de la visibilidad de bordes</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definición de borde.</li> <li>2. Presencia y ausencia de bordes.</li> <li>3. Definición y presencia del ruido.</li> <li>4. Detección de bordes.</li> <li>5. Mejora de la visibilidad de los bordes.</li> <li>6. Minimización de la presencia de ruido.</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	
<p>Semana 7: Procesado de imagen mediante capas y máscaras</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capas de imagen.</li> <li>2. Capas de ajuste</li> <li>3. Canales y selecciones.</li> <li>4. Modos de fusión de las capas.</li> <li>5. Máscaras de capa.</li> <li>6. Stacks y combinación de imágenes.</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las Prácticas P01, P02 y P03.</p>	
<p>Parte 2: Fundamentos del diseño (6 ECTS)</p>	<p>Dedicación: 72h Actividades dirigidas: 48h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción: Aproximación al conjunto de elementos gramaticales y sintácticos que operan en cualquier imagen visual.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 8: Introducción al Diseño</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definiciones de diseño</li> <li>2. Objetivos del diseño</li> <li>3. Función del diseño</li> <li>4. Diseño y arte</li> <li>5. Metodología de Diseño</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P08.</p>	
<p>Tema 9: Semiótica: su aplicación en el diseño</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos y elementos constitutivos</li> <li>2. El proceso de diseño como sistema semiótico de significación y de comunicación.</li> <li>3. Polisemia: Poética y retórica del diseño.</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración Introducción al software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Imagen vectorial frente a imagen rasterizada</li> <li>· Presentación de la interfaz de trabajo</li> <li>· Configurar un nuevo documento.</li> <li>· Definir opciones de color.</li> <li>· Establecer las preferencias.</li> <li>· Definir tamaño de página.</li> <li>· Definir tamaños personalizados de página.</li> <li>· Formatos de exportación.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P09.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 10: Alfabeto visual</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La semiótica en la práctica:</li> <li>2. Ejemplo: Carteles y simbolismo. <ul style="list-style-type: none"> <li>· Carteles Art Nouveau.</li> <li>· Carteles hippies.</li> </ul> </li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Uso de la paleta capas.</li> <li>· Cambio de las opciones de capa.</li> <li>· Consolidar capas.</li> <li>· Organizar objetos en capas separadas.</li> <li>· Encontrar objetos en una capa.</li> <li>· Aplicar transparencia a una capa completa.</li> <li>· Equilibrio y tensión.</li> <li>· El ritmo.</li> <li>· El contraste.</li> <li>· El formato, el tamaño, la escala y la proporción.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P10.</p>	
<p>Tema 11: La forma</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Equilibrio y tensión.</li> <li>2. El ritmo.</li> <li>3. El contraste.</li> <li>4. El formato, el tamaño, la escala y la proporción.</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de las herramientas de selección.</li> <li>- Seleccionar mediante Menú.</li> <li>- Dibujar con formas básicas: Círculos, cuadrados, objetos poligonales, líneas, rellenos.</li> <li>- Barra de opciones.</li> <li>- Combinar objetos.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P11.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 12: Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Composición visual: El peso y la dirección</li> <li>2. Jerarquía</li> <li>3. La retícula</li> <li>4. Influencia de movimientos artísticos formales en el diseño <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bauhaus: del modernismo formal al modernismo decorativo</li> <li>· Constructivismo</li> <li>· De Stijl</li> </ul> </li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración Agrupar y desagrupar formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Selección de objetos dentro de un grupo.</li> <li>· Cambio de tamaño, giro y forma de un elemento con barra principal.</li> <li>· Cambio de tamaño y forma de un elemento con herramienta escala.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P12.</p>	
<p>Tema 13: Tipografía como elemento formal</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El carácter.</li> <li>2. Anatomía del tipo.</li> <li>3. Estilo y familias.</li> <li>4. Rasgos diferenciadores.</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración Formateo del texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Definición de trazo y relleno para el texto.</li> <li>· Formación y alineación de párrafos.</li> <li>· Utilización de tabuladores.</li> <li>· Creación de estilos, párrafo y carácter.</li> <li>· Creación de texto en contorno.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P12.</p>	



## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 14: Evolución histórica de la tipografía</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Características principales de las familias tipográficas</li> <li>2. Rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.</li> <li>3. La letra y el texto como recursos plásticos</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración Flujo del texto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Flujo entre cuadros de texto.</li> <li>· Distribución de columnas dentro de una caja de texto.</li> <li>· Dar forma al texto.</li> <li>· Alinear el texto a un trazado.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P14.</p>	
<p>Tema 15: El color</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El lenguaje del color</li> <li>2. Aspectos técnicos del color</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración Trabajar con las opciones de la paleta color.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Elegir y cambiar colores.</li> <li>· Cambiar paletas de color.</li> <li>· Usar rellenos de degradado preestablecidos.</li> <li>· Crear un relleno de degradado de 2 colores.</li> <li>· Definir degradados de varios colores.</li> <li>· Guardar degradados como muestras.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P15.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 16: Percepción del color</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución histórica de la percepción del color</li> <li>2. El color como símbolo abstracto</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Usos de pinceles y rellenos de motivos.</li> <li>· Creación de trazos de pincel caligráficos.</li> <li>· Pinceles de dispersión.</li> <li>· Pinceles artísticos.</li> <li>· Compartir rellenos y pinceles personalizados.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P16.</p>	
<p>Tema 17: Composición</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico.</li> <li>2. Reglas básicas de la legibilidad.</li> <li>3. Reglas básicas de composición.</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Usar guías inteligentes.</li> <li>· Agrupar objetos.</li> <li>· Alinear objetos.</li> <li>· Alinear con reglas y guías.</li> <li>· Ajustar a puntos.</li> <li>· Uso de la paleta alinear.</li> <li>· Posición de los objetos en el plano de trabajo.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P17.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

<p>Tema 18: Evolución histórica de la composición</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Estudio de casos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Art Decó.</li> <li>2. Diseño suizo ó estilo tipográfico Internacional.</li> <li>3. Design Plus.</li> <li>4. Designers Republic.</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Importar o vincular ilustraciones 'incrustadas'.</li> <li>· Comprensión de las imágenes de mapa de bits (tramadas).</li> <li>· Trabajar con formatos de mapas de bits.</li> <li>· Preparación de mapas de bits.</li> <li>· Aplicación de efectos a los mapas de bits.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P18.</p>	
<p>Semana 19: Diseño y sociedad</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responsabilidades sociales y medioambientales.</li> <li>2. La traducción del diseño global en local.</li> <li>3. Como medir el éxito del diseño.</li> <li>4. Manifestaciones más significativas del diseño político.</li> <li>5. La innovación basada en el diseño</li> </ol> <p>Software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Edición de una máscara de recorte.</li> <li>· Usar texto como máscara.</li> <li>· Liberar una máscara.</li> <li>· Recortar un mapa de bits con máscara.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la Práctica P19.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Semana 20: Tendencias	Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 2h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.</li><li>2. Tendencias en la comunicación persuasiva.</li><li>3. Tendencias en la comunicación informativa.</li><li>4. Tendencias en la comunicación identificativa.</li></ol> <p>Software vectorial de ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Cómo preparar una ilustración para Web.</li><li>· Uso de las nuevas opciones vectoriales para Web.</li><li>· Asignación de vínculos con Illustrator.</li><li>· Creación de mapas de imágenes.</li><li>· Creación de colores seguros para Web.</li></ul> <p>Definir mesa de trabajo para Web.</p> <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Ejercicios propuestos en la Práctica P20.</p>	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

### Planificación de actividades

<b>PRÁCTICA P01: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE RED. NIVEL DE APLICACIÓN</b>	Dedicación: 2h Aprendizaje autónomo: 2h
Descripción: Aplicación de cambios en la forma de representación del contenido de la imagen.  Material de soporte: Guión de prácticas P01.doc  Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de distorsión.</li> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de modificación de la perspectiva.</li> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de cambio de escala.</li> </ul>	
<b>PRÁCTICA P02: BRILLO, CONTRASTE Y COLOR DE LA IMAGEN</b>	Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h
Descripción: Aplicación de cambios en el brillo, el contraste y el color de la imagen.  Material de soporte: Guión de prácticas P02.doc  Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de control del brillo de la imagen.</li> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de control del contraste de la imagen.</li> <li>· Ejercitar la lectura del significado del histograma de la imagen.</li> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de control del color de la imagen.</li> </ul>	
<b>PRÁCTICA P03: VISIBILIDAD DEL CONTENIDO</b>	Dedicación: 2h Aprendizaje autónomo: 2h
Descripción: Aplicación de mejoras de visibilidad del contenido.  Material de soporte: Guión de prácticas P03.doc  Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de minimización del ruido de la imagen.</li> <li>· Ejercitar el uso de las herramientas de mejora de la visibilidad de bordes de la imagen.</li> <li>· Ejercitar el uso de capas y máscaras de capa.</li> </ul>	
<b>PRÁCTICA P08: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO</b>	Dedicación: 4h Aprendizaje autónomo: 4h
Descripción: Investigación y análisis.	

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Material de soporte:

Guión de prácticas P08.doc

Objetivos específicos:

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

### PRÁCTICA P09: SEMIÓTICA: SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

Construcción del icono de una aplicación móvil.

Material de soporte:

Guión de prácticas P09.doc

Objetivos específicos:

Utilizar el lenguaje simbólico para comunicar mensajes e ideas.

### PRÁCTICA P010: ALFABETO VISUAL

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

Creación de formas icónicas.

Material de soporte:

Guión de prácticas P10.doc

Objetivos específicos:

- Desarrollar la capacidad de abstracción.

### PRÁCTICA P11: LA FORMA

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

Realización de un cartel.

Material de soporte:

Guión de prácticas P11.doc

Objetivos específicos:

Analizar las características formales y funcionales de la forma.

### PRÁCTICA P12: ESTRUCTURA DEL ESPACIO GRÁFICO Y JERARQUÍAS COMPOSITIVAS

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

Análisis de los principios relacionados con la forma.

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Material de soporte:

Guión de prácticas P12.doc

Objetivos específicos:

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

### PRÁCTICA P13: TIPOGRAFÍA COMO ELEMENTO FORMAL

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

Creación de un carácter basándose en la tradición local.

Material de soporte:

Guión de prácticas P13.doc

Objetivos específicos:

Análisis de los principios relacionados con la tipografía.

### PRÁCTICA P14: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA TIPOGRAFÍA

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

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

Material de soporte:

Guión de prácticas P14.doc

Objetivos específicos:

Aplicar el estilo tipográfico más adecuado según la temática.

### PRÁCTICA P15: COLOR

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:

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

Material de soporte:

Guión de prácticas P15.doc

Objetivos específicos:

Análisis de los principios relacionados con el color.

### PRÁCTICA P16: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL COLOR

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

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.

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Material de soporte:  
Guión de prácticas P16.doc

Objetivos específicos:  
Elegir el uso del color más adecuado según la temática.

### PRÁCTICA P17: COMPOSICIÓN

Dedicación: 4h  
Aprendizaje autónomo: 4h

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

Material de soporte:  
Guión de prácticas P17.doc

Objetivos específicos:  
Análisis de los principios relacionados con la composición.

### PRÁCTICA P18: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA COMPOSICIÓN

Dedicación: 4h  
Aprendizaje autónomo: 4h

Descripción:  
Trabajar el ritmo en una revista, priorizando la legibilidad.

Material de soporte:  
Ejercicios propuestos en la Práctica P18.doc

Objetivos específicos:  
Aplicación práctica de los principios gráficos en un estudio de caso.

### PRÁCTICA P19: DISEÑO Y SOCIEDAD

Dedicación: 4h  
Aprendizaje autónomo: 4h

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

Material de soporte:  
Guión de prácticas P19.doc

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

### PRÁCTICA P20: TENDENCIAS

Dedicación: 4h  
Aprendizaje autónomo: 4h

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



## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

Material de soporte:

Guión de prácticas P20.doc

Objetivos específicos:

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

### 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

Examens 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.

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 de realización de las actividades

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 yo 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.

## 804025 - FD-M - Fundamentos del Diseño

### 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 & tecniques. 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. 4th ed. Boca Raton [etc.]: CRC Press, 2002. ISBN 084931142X.
- 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 grafico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Calavera, Anna (ed.). Arte y diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2003. ISBN 9788425215438.