Guía docente
804323 - FDD-A - 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: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguia Gómez, Jose Luis

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:
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.

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

- Mostrar creatividad en la definición, creación o adaptación del estilo de ilustración y del estilo gráfico más adecuado para el ámbito profesional del diseño, animación i arte digital.
- Mostrar capacidad para identificar, diferenciar y nombrar el estilo de ilustración y el estilo gráfico correspondiente de cada animación o producción audiovisual.
- Capacidad para aplicar correctamente los conceptos, los procedimientos, las técnicas y las tecnologías y programas informáticos para ilustrar productos de animación y arte digital.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	22,0	14.67
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	24,0	16.00

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
Actividades dirigidas: 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
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

Setmana 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

Setmana 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
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

Setmana 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 Stilj.

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
Actividades dirigidas: 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.

Software vectorial de ilustración
Movimiento del texto
· Movimiento entre cajas de texto.
· Distribución de columnas dentro de una caja de texto.
· Dar forma al texto.
· Alinear el texto a un trazado.

Dedicación: 10h
Actividades dirigidas: 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
Actividades dirigidas: 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
Actividades dirigidas: 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.

Software vectorial de ilustración
· Hacer uso de guías inteligentes.
· Agrupar objetos.
· Alinear objetos.
· Alinear con reglas y guías.
· Ajustar puntos.
· Uso de la paleta alinear.
· Posición de los objetos en el plan de trabajo.

Dedicación: 10h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

Semana 11: Evolución histórica de la composición

Descripción:
Estudio de casos:

1. Diseño Suizo ó estilo tipográfica Internacional.
2. Design Plus.
3. 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
Actividades dirigidas: 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
Actividades dirigidas: 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
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

ACTIVIDADES

PRÁCTICA P01: 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 P01.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P02: SEMIÓTICA: SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO

Descripción:
Construcción de un icono para una aplicación móvil

Objetivos específicos:
Utilizar el lenguaje simbólico para comunicar mensajes y ideas.

Material:
Guión de prácticas P02.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P03: ALFABETO VISUAL

Descripción:
Creación de formas icónicas

Objetivos específicos:
Desarrollar la capacidad de abstracción

Material:
Guión de prácticas P03.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P04: LA FORMA

Descripción:
Realización de un cartel

Objetivos específicos:
Analizar las características formales y funcionales de la forma.

Material:
Guión de prácticas P04.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRACTICA P05: ESTRUCTURA DEL ESPACIO GRÁFICO Y JERARQUÍAS COMPOSITIVAS

Descripción:
Análisis de principios relacionados con la forma

Objetivos específicos:
Trabajar la capacidad comunicativa de las figuras geométricos y las composiciones.

Material:
Guión de prácticas P05.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P06: TIPOGRAFÍA COMO ELEMENTO FORMAL

Descripción:
Creación de un carácter partiendo de la tradición local

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

Material:
Guión de prácticas P06.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRACTICA P07: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA TIPOGRAFÍA

Descripción:
Realización de un cartel mediante el uso de tipografías y formas geométricas.

Objetivos específicos:
Aplicar el estilo tipográfico más adecuado según la temática.

Material:
Guión de prácticas P07.doc

Dedicación: 4h
Grupo grande/Teoría: 4h

PRÁCTICA P08: COLOR

Descripción:
Aplicación del color en el cartel anterior con el fin de reforzar el mensaje.

Objetivos específicos:
Análisis de los principios relacionados con el color

Material:
Guión de prácticas P08.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRACTICA P09: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL COLOR

Descripción:
Construir un mensaje utilizando el color como principal elemento y como elemento secundario formas geométricos y fuentes dentro de un particular estilo gráfico.

Objetivos específicos:
Construir un mensaje utilizando el color como elemento principal y formas geométricas y tipografía como elementos secundarios dentro de un estilo gráfico específico.

Material:
Guión de prácticas P09.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P10: COMPOSICIÓN

Descripción:
Componer una revista dando prioridad a la legibilidad y la adaptación de la tipografía a las especificaciones del proyecto.

Objetivos específicos:
Análisis de los principios relativos a la composición

Material:
Guión de prácticas P10.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRACTICA P11: EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA COMPOSICIÓN

Descripción:
Ritmo de trabajo en una revista, dando prioridad a la legibilidad.

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

Material:
Guión de prácticas P11.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P12: DISEÑO Y SOCIEDAD

Descripción:
Crear un mensaje gráfico que nos invite a pensar sobre un tema concreto siguiendo los recursos utilizados para un estudio concreto.

Objetivos específicos:
Actuar sobre la percepción del usuario a través del control de los principios del diseño gráfico.
Ejercitar la capacidad de adaptación del diseñador a las necesidades de un estudio.

Material:
Guión de prácticas P12.doc

Dedicación: 4h
Grupo grande/Teoría: 4h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

- 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.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Arnheim, Rudolf. 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. Barcelona: Gustavo Gili, 1976. ISBN 842520609X.
- González, R.C.; Woods, R.E. Digital image processing. 3rd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson, 2010. ISBN 0132345633.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.
- Corazón, Alberto. Palabra e icono: signos. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2006. ISBN 9788496209770.

Complementaria:
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili, 1985. ISBN 9788425212031.

- 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.