

TITULACIÓN	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
CURSO ACADÉMICO 2015/2016	

ASIGNATURA	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO				
CÓDIGO	CURSO	CARÁCTER	CUATRIMESTRE	CRÉDITOS	HORARIO
021803768	3º	OPTATIVA	1º	6	Jueves: 16:00/18.00 Viernes:18:00/20:00

PROFESOR	Mª José Revuelta Bayod
CORREO ELECTRÓNICO	mrevuelt@ucm.es mjrevuelt@gmail.com
DEPARTAMENTO	Comunicación Audiovisual y Publicidad I
TELÉFONO	
TUTORÍAS	Martes: 13:00- 16.00 El resto de tutorías se realizarán de forma virtual. Además el alumno puede ponerse en contacto con la profesora para concertar una hora concreta de tutoría presencial

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA	<p>El objetivo central del diseño gráfico es la comunicación de ideas de diversa índole (persuasivas, estéticas, comunicativas, constructivas o estéticas), mediante un mensaje claro y directo. Para una adecuada comprensión del concepto de diseño, deben conocerse los cimientos de la comunicación gráfica, esto es, los principios básicos que son comunes a otras disciplinas del diseño y de manera general a toda comunicación gráfica, y que el profesional tendrá siempre como referencia.</p> <p>Después de esta primera etapa de comprensión del concepto es necesario abordar conocimientos sobre la profesión del diseñador gráfico, además del proceso mediante el cual se proyectan y ejecutan las comunicaciones elaboradas por aquel: fase analítica de información, documentación e identificación de necesidades al que sigue la fase creativa donde se concreta la idea y, finalmente, la materialización del producto final.</p> <p>Con el objetivo de contextualizar todos estos conocimientos se introducirá al alumnado en los orígenes y desarrollo de esta disciplina y en los principales hitos que han marcado la evolución del diseño gráfico, sin olvidar las últimas tendencias que se están produciendo en el ámbito que</p>
--------------------------------------	--

	<p>nos ocupa.</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar los elementos básicos y las reglas de la comunicación gráfica ▪ Aplicar una metodología adecuada a cada problema comunicativo planteado, de forma que se llegue a soluciones efectivas y creativas ▪ Obtener un conocimiento general del ámbito de la comunicación gráfica: herramientas y técnicas gráficas, campos de aplicación y metodologías ▪ Conocer la evolución de la disciplina hasta la actualidad
COMPETENCIAS GENERALES	<p>CG1: comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.</p> <p>CG5: conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.</p> <p>CG6: conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y PROFESIONALES	<p>CE5: conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.</p> <p>CE6. Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).</p> <p>CE19: capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas herramientas y tecnologías de la comunicación.</p> <p>CE22: conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.</p>
BLOQUES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El Concepto de diseño gráfico ▪ La profesión de diseñador gráfico

TEMÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gramática del lenguaje visual. Fundamentos del diseño ▪ Tipografías ▪ Diseño de Ilustración ▪ Diseño de Logotipo ▪ Historia del diseño gráfico
ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA DOCENTE	<p>Prácticas de clase Trabajos de curso Exposiciones en el aula Tutorías</p>
EVALUACIÓN	<p>La evaluación se basa en las prácticas de clase, trabajos finales, examen individual y asistencia y participación. El desglose porcentual de cada uno de estos apartados es el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prácticas de clase 25% ▪ Trabajos finales obligatorios 30% ▪ Examen individual 35% ▪ Asistencia y participación 10% <p>Las prácticas deberán entregarse en las fechas establecidas por el profesor. En caso contrario no se calificarán.</p> <p>Para aprobar la asignatura se debe aprobar el examen individual y la parte práctica.</p>

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ARNHEIM, R., *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial, 2000.
 DONDIS A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Colección GG Diseño, 2014.
 GORDON Bob y GORDON Maggie, *Manual del diseño gráfico digital*. Gustavo Gili, 2007
 HELLER Steven, *100 ideas que cambiaron el diseño gráfico*. Blume, 2012
 KANE John. *Manual de tipografía*, 2012. Gustavo Gili, 2012
 MEGGS Philip B. & Purvis W. Alston. *Historia del diseño gráfico*. Verlag, 2009
 WONG, W., *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili, 2004

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

En cada uno de los bloques temáticos se informará al alumno de bibliografía específica, enlaces web y documentales-