



## GRADO EN DISEÑO

Módulo FUNDAMENTAL  
Materia DISEÑO GRÁFICO  
Asignatura CÓDIGO: 804096

NOMBRE: **DISEÑO GRÁFICO II**

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso: Tercero  
Carácter: Obligatoria  
Periodo de impartición: 1º semestre o 2º semestre  
Carga Docente: 6 ECTS  
    Teórica 3 ECTS  
    Práctica 3 ECTS  
    Tutorías 6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN  
Coordinador: Consuelo García Ramos  
Correo electrónico: mariaconsuelogarciaramos@ucm.es  
Teléfono: 91 3943653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

Esta asignatura pretende ejercitar al alumno en proyectos de diseño gráfico de mayor envergadura que los realizados en Diseño Gráfico I, de complejidad profesional y con un alto grado de investigación en el diseño de comunicación visual.

Sus contenidos teóricos y prácticos se desarrollan a través de la realización de proyectos de: implantación de programas de diseño corporativo, diseño tipográfico, diseño editorial, diseño de revistas, diseño de *packaging*, diseño de información y de comunicación visual.

#### OBJETIVOS

##### Objetivos generales:

OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.

OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.

OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.



OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.

OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.

OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

## Objetivos específicos:

- Entender la diferencia que existe entre la Imagen Corporativa e Identidad Corporativa.
- Distinguir las funciones de los elementos de un sistema de identificación corporativa así como las posibles relaciones existentes entre ellos.
- Entender la complejidad de los programas de identidad corporativa así como su necesaria sistematización.
- Conocer la evolución histórica de las formas escritas y la influencia que tuvieron en ellas los materiales e instrumentos empleados.
- Conocer ejemplos de sistemas pictográficos y señaléticos.
- Dominar la terminología propia del tipógrafo.
- Conocer las clasificaciones más recientes de las formas tipográficas.
- Saber de qué partes consta un libro.
- Conocer las diferencias estructurales entre los estilos tradicional y moderno del diseño de libros.
- Conocer todos y cada uno de los pasos de la producción industrial de un diseño gráfico y ser capaz de asumir la responsabilidad de su supervisión.
- Dominar el diseño de retículas.
- Conocer los elementos de una maqueta gráfica así como los principios de la maquetación.
- Conocer los condicionantes formales y legales del etiquetado de productos.

## COMPETENCIAS

### Competencias generales

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

### Competencias Específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.



- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Diseño corporativo. Identidad corporativa. Imagen corporativa. Programa de identidad.
- Tipografía. Antecedentes de los tipos de imprenta. Análisis, descripción y clasificación de tipos. Legibilidad.
- Diseño Editorial. El libro como objeto. El proceso de producción de libros y revistas. Maquetación y compaginación.
- Diseño de *Packaging*. El sistema de identidad aplicado al diseño de producto.

## METODOLOGÍA

Nuestra enseñanza se centra en el proyecto gráfico y se complementa con el aprendizaje de técnicas concretas, estudio de casos reales, presentaciones, coloquios y visitas a talleres. El profesor propone el proyecto mediante un *briefing* o breve planteamiento previo, aclarando y contextualizando los términos del problema. En base a su experiencia, orienta al alumno para localizar información complementaria que le permita enfocar mejor la cuestión y le sugiere una metodología de trabajo. Al mismo tiempo, las unidades didácticas relacionadas con el proyecto se van exponiendo en clases de modo que el alumno vaya integrando sus nuevos conocimientos en el desarrollo del proyecto.

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, exponiendo de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Exposición de los contenidos teóricos.
- Apoyo visual. Cada unidad didáctica va acompañada de la visualización y análisis de imágenes, de ejemplos y de diferentes tipos de material que ilustran tanto los contenidos teóricos como prácticos de la asignatura.
- Proyectos. A lo largo del semestre se desarrollan ejercicios en forma de proyectos, enfocados a la profundización en los contenidos de la asignatura y la realización de los proyectos personales del estudiante.
- Lecturas seleccionadas.

### Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición	CG1, CG2, CE1, CE2, CE7	3



y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.		
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG4, CE1, CE2, CE7	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1, CG2	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización de breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Proyectos de aplicación. El alumno desarrolla el diseño de un proyecto completo para presentar una solución gráfica a un problema de comunicación.

### Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo del mismo.

## EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
  - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
  - Trabajo autónomo, en el taller o laboratorio del estudiante, el 50-70% del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

## BIBLIOGRAFÍA

- Cerezo, J. M. (1997). *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Costa, J. (1990). *La identidad corporativa*. Barcelona: Centro de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación.
- Maclean, R. (1993). *Manual de tipografía*, Madrid: Edt. Hermann Blume.
- Owen, W. (1991). *Diseño de revistas*. Barcelona: Edt. Gustavo Gili.
- Sonsino, S. (1990). *Packaging. Diseño. Materiales. Tecnología*. Barcelona: Edt. Gustavo Gili.
- Londres, John Calmann & King, 1990.
- West, S. (1991). *Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía*. Madrid: ACK Publish.