



GUÍA DOCENTE

COMPOSICIÓN GRÁFICA

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Composición Gráfica
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de Diseño
Curso:	Primero
Cuatrimestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Sergio Jiménez / sergio.jimenez@u-tad.com Dra. Ángela Sánchez / angela.torres@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia Fundamentos del Diseño se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de diseño visual. En ella el alumno adquirirá los principios de composición visual que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma, emplear la tipografía y conocer los principios de la ilustración.

Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo ya que de lo que se trata al fin es de la organización de los elementos que lo componen que es común a cualquier disciplina que tenga que ver con las artes visuales y la comunicación.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Composición gráfica es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades para aprender a articular elementos básicos dentro de una imagen y desarrollar estructuras visuales más complejas.

Es una asignatura que se basa en el análisis y puesta en práctica de los distintos lenguajes de creación artística figurativos, espaciales y audiovisuales. El conocimiento de la composición permite una mejor transmisión de

un significado de forma comprensible. Es una asignatura fundamental sobre la que otras asignaturas relacionadas con el diseño visual pueden articular buena parte de sus contenidos.

Permite al diseñador analizar, disponer y relacionar los distintos elementos que conforman una imagen, facilitando así un territorio de base sobre el que estructurar una mejor comunicación a partir del diseño gráfico.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG5 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la

representación de imágenes.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en

cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Adaptar la idea y el estilo de un proyecto al briefing del cliente.

Adecuar el planteamiento de un proyecto al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

CONTENIDO

Lenguaje visual. Forma y estructura

Construcción modular

Tipos de formas

Variaciones de una forma

Formas y figuras

Formas naturales y artificiales

Patrones y motivos

Gestalt

TEMARIO

Tema 1. Aspectos estructurales de la imagen.

1. Introducción a la asignatura: El lenguaje visual

2. Fundamentos conceptuales

3. Punto, línea y plano

4. Ritmo y equilibrio visual

5. Escala

Tema 2. La forma

1. Tipos de formas y figuras

2. Fundamentos visuales: la textura

3. Fundamentos visuales: el color

4. Fondo y figura. Teoría de la Gestalt

- 5. Patrones y motivos
- 6. Construcción modular y variaciones de la forma

Tema 3: Tipos de composición

- 1. Geometría y composición
- 2. Marco, planificación y encuadre
- 3. Jerarquía visual
- 4. La información en capas
- 5. Modularidad del espacio
- 6. Profundidad del espacio

Tema 4. La composición en el mensaje visual

- 1. La retícula moderna: uso y construcción
- 2. La ruptura de la retícula
- 3. Diagramas y organización de datos
- 4. Tiempo y movimiento

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,67	1,67
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	15,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,33	3,33
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	25,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	8,33	0,00
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31,67	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	53,33	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33

<i>Test de autoevaluación</i>	6,67	0,00
<i>TOTAL</i>	150	10

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-------------------------	--	--

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA

El alumno deberá entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso

- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 60% de la nota final
- El examen final supondrá un 30% de la nota final
- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura
- Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una —que será indicada con anterioridad suficiente por el profesor. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la misma no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superar el examen teórico, siendo la valoración con respecto a la calificación final de cada actividad la misma que para la convocatoria ordinaria.

- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

REPETICIÓN DE TRABAJOS

Hay posibilidad de repetir hasta un máximo de 2 actividades del total de actividades del curso

El alumno deberá elegir la actividad/es que desee repetir y comunicarlo a través del e-mail al profesor antes de subir nada a Blackboard. En Blackboard se abrirá un intento nuevo de subida para dicha/s actividad/es.

MUY IMPORTANTE: No se recogerán actividades en el e-mail, solo a través de Blackboard. Tampoco se dará feedback de bocetos u opiniones y/o sugerencias. El trabajo repetido ha de hacerse de forma autónoma

- 1) Podrán repetirse un máximo de dos actividades con la intención de mejorar el resultado final.
- 2) Repetir significa volver a realizar la actividad desde cero, es decir, no se trata de corregir lo que ya se tenía sino de proponer una idea nueva y un desarrollo y arte final completamente nuevo.
- 3) Se pueden repetir solo las actividades que fueron entregadas en fecha y ya corregidas, es decir si es la primera vez que se entrega no se considerará una repetición y la nota no podrá ser superior a 5 , ya que como establece la guía esa actividad cuenta como entregada tarde.
- 4) Repetir no implica necesariamente una mejoría en la nota: en el caso de ser una entrega no satisfactoria, la actividad repetida puede bajar la puntuación.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Leborg, C. (2014). Gramática visual. Gustavo Gili.

Munari, B. (2013). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Gustavo Gili.

Wucius, W. (2012). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

Albers, J. (2003). La interacción del color. Alianza Editorial.

Dondis, D. A. (2012). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.

Elam, K. (2004). Grid systems principles of organizing type. Princeton Architectural press.

Elam, K. (2014). La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición. Gustavo Gili.

Hofmann, A. (2004). Graphic Design Manual. Principles and practice. Niggli AG.

Müller Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Gustavo Gili.

Poynor, R. (2003). No más normas – Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili.

Samara, T. (2010). El diseñador como chef. Gustavo Gili.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Tableta gráfica

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Adobe CC (Photoshop+Illustrator+InDesign).

Navegador de internet con plugins actualizados. Preferiblemente Chrome