



GUÍA DOCENTE

Composición gráfica

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Composición gráfica
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y semiótica visual
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Elvira Lorenzo Lorenzo / elvira.lorenzo@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

En la materia Historia y Pensamiento los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y la ilustración. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Composición Gráfica proporciona al estudiante las herramientas esenciales para organizar los elementos visuales de forma coherente, expresiva y eficaz. A través del estudio de los fundamentos estructurales de la imagen, la forma, la jerarquía visual y la relación entre texto e imagen, el alumnado adquiere los conocimientos necesarios para construir composiciones sólidas y comunicativas.

Mediante el análisis y la práctica, y a partir del trabajo con distintos lenguajes, formatos y medios, el estudiante desarrollará la capacidad de comprender y construir diversas estructuras compositivas que le permitan expresarse y comunicar de forma clara y eficaz. El dominio de la composición es fundamental para el ilustrador, ya que le permite guiar la mirada, transmitir ideas con claridad y construir imágenes visualmente potentes y significativas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K10Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S6Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

CONTENIDO

Fundamentos de la composición visual

Tipos de forma

La percepción del espacio

Composición del mensaje visual

TEMARIO

Tema 1. Fundamentos estructurales de la imagen

1.1. Fundamentos de la composición visual

1.2. Punto, línea y plano

1.3. Ritmo, equilibrio y tensión visual

1.4. Escala, proporción y su uso expresivo

Tema 2. La forma

2.1. Tipos de formas: geométricas, orgánicas y simbólicas

2.2. Geometría aplicada a la composición ilustrada

2.3. Textura visual

2.4. Patrones, motivos y repetición

2.5. Fundamentos visuales: el color

2.6. Figura y fondo: relaciones compositivas y teoría de la Gestalt

Tema 3. Estructuras compositivas

3.1. Encuadre, marco y planificación

3.2. Jerarquía visual y narrativa

3.3. Capas de información y niveles de lectura

3.4. Composición modular y estructura en la página ilustrada

3.5. Profundidad del espacio: perspectivas y superposición

Tema 4. Composición y mensaje visual

4.1. La retícula en diseño gráfico e ilustración editorial

4.2. Relación texto-imagen: equilibrio compositivo

4.3. Ruptura de la retícula: composiciones expresivas y experimentales

4.4. Diagramas y organización de datos

4.5. Movimiento visual y ritmo narrativo en la imagen

4.6. La metáfora visual como estructura narrativa

4.7. Adaptación compositiva a distintos soportes y formatos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 3 semanas

Tema 2 / 4 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 3 semanas

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

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	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso.

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 40% de la nota final.

El examen final/presentación del portfolio o cuaderno de campo, supondrá un 50% de la nota final. Para ello se ha de preparar una presentación visual, oral y escrita en la que se detallen los ejercicios y los pasos desarrollados a lo largo del proceso creativo.

Aquellos alumnos/as que suspendan algún trabajo, podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.

Ambas partes (prácticas/presentación del portfolio) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Arnheim, R. (2002). Arte y percepción visual. Alianza Editorial.

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.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). Diseño editorial: Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Editorial GG.

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

Eisner, W. (2017). La narración gráfica: Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner. Norma Editorial.

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

Mateu Mestre, M. (2020). Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales. Anaya Multimedia.

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

White, J. V. (2017). Diseño para la edición. Jardín de Monos.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Ordenador personal y ratón.

Se recomienda el uso de tableta gráfica.

Cuaderno para bocetos, ideas y apuntes, lápices y goma de borrar.

Materiales básicos para técnicas manuales y collage: cartulinas de colores, pegamento, cúter y/o tijeras.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.