

GUÍA DOCENTE INICIACIÓN AL PROYECTO GRÁFICO

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: 2do semestre
Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad	Materia: Proyectos de diseño gráfico
Horas de docencia semanales: 6	Horas de trabajo totales: 168
ECTS: 6	
Departamento: Proyectos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En la asignatura Iniciación al Proyecto Gráfico el alumnado desarrolla las bases metodológicas establecidas en la asignatura Teoría y Metodología del Proyecto, aplicadas al desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño gráfico. Mediante el desarrollo de proyectos de carácter básico, el alumnado demuestra ser capaz de manejar sistemas y aplicar métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño gráfico.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

→ Competencias específicas

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico, CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información, CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto, CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

→ **Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Definición y realización de proyectos. Técnicas para la visualización de ideas. Retículas compositivas. Escala de iconicidad y clasificación de imágenes. Connotación y denotación. Figuras retóricas. El cartel como medio publicitario. El lenguaje gráfico y la coherencia formal. Sistemas de signos en la comunicación visual. Fundamentos de identificación corporativa y de producto. Elementos básicos de identidad corporativa

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
20	Definición y realización de proyectos. Técnicas para la visualización de ideas. El lenguaje gráfico y la coherencia formal. Sistemas de signos en la comunicación visual.	10
25	Escala de iconicidad y clasificación de imágenes. Connotación y denotación. Figuras retóricas.	20
35	Elementos básicos de identidad corporativa. Fundamentos de identificación corporativa y de producto.	20
28	Retículas compositivas. El cartel como medio publicitario.	10

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial** **horas**

Asistencia a clases teóricas lectivas	20
Asistencia a clases prácticas lectivas	86
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	108

→ **Actividades de trabajo autónomo** **horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	50
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
Talleres de especialización	-
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

La metodología será dinámica, flexible, participativa y no excluyente atendiendo a la diversidad. La asignatura tiene un curso virtual en la Plataforma Classroom que ofrece la guía docente y los diversos materiales del curso, permite la entrega con registro de fecha de tareas, así como los comentarios del profesor sobre los trabajos entregados. Los trabajos físicos se entregarán en el aula en la fecha establecida en la plataforma.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Comprenden la exposición de los contenidos de los temas; foros de discusión sobre proyectos, prácticas individuales y análisis de casos.
--

→ Actividades de trabajo autónomo

Consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos en red y otros.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.
--

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.
--

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Trabajos de aplicación: Los alumnos realizarán distintas prácticas individuales o en grupo a lo largo de la asignatura, algunas en el aula y otras de manera autónoma.

Entrega y presentación de los proyectos: todos los proyectos realizados en la asignatura serán entregados en Classroom, si el es caso, y presentados en el aula.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y de autotrendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura es indispensable entregar y presentar los trabajos/proyectos propuestos y obtener al menos un 5,00 en todos ellos. Aquellos alumnos que no hayan entregado los trabajos en la fecha indicada podrán entregarlos al finalizar el semestre en la fecha que se indique. Los alumnos no asistentes se calificarán con los criterios de calificación de la convocatoria extraordinaria. El alumnado que no haya adquirido las competencias establecidas en el plan de estudios en la convocatoria 1ª, deberá realizar los trabajos que se determinen en la convocatoria extraordinaria. Los alumnos serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto los trabajos/proyectos a desarrollar y los criterios de calificación. Además, cuando los alumnos presenten los trabajos/proyectos sin asistir a clase o sin realizar tutoría alguna por parte del profesor, a criterio de éste, se les podrá exigir la realización de una prueba práctica presencial, cuya calificación ha de ser superior a 5 y que supondrá un porcentaje del 50% de la calificación, además de la obligatoria presentación oral de los trabajos/proyectos.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y de autotrendizaje.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y de autotrendizaje.	10%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y de autotrendizaje.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste.	50%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y de autotrendizaje.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste.	50%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ **Protocolo de buenas prácticas**

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.

- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Plataforma digital: Classroom de la asignatura con información referente a tareas, fechas, material didáctico, etc. Proyección de diapositivas en el aula Bibliografía y textos sobre investigación en diseño (físico y digital) Ordenadores con acceso a internet Espacios de trabajo.

→ Recursos de la/el estudiante

Material para la realización de bocetos y pruebas prácticas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Acaso M. (2011). El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.
- Baines P., Dixon C. (2004). Señales. Rotulación en el entorno. Barcelona: Blume.
- Chaves N. (1998). La imagen corporativa. Barcelona: Editorial G.G.
- Costa J. (2004). La imagen de marca. Barcelona: Paidós.
- Davis, M. (2009). Fundamentos del branding. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Evamy M. (2003). Un mundo sin palabras. Barcelona: Indexbook.
- Moles A., Janiszewski L. (1991). Grafismo funcional. Barcelona: Enciclopedia CEAC del diseño.
- Samara T. (2004). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Editorial G.G.