

GUÍA DOCENTE FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Especialidad: PRODUCTO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 1er semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Proyectos de diseño de productos y sistemas

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En la asignatura de Fundamentos del Diseño Gráfico el alumnado adquiere los conocimientos para el desarrollo de proyectos gráficos, así como los fundamentos teóricos y lenguajes que condicionan el desarrollo de los mismos. A partir de estos fundamentos, el alumnado debe ser capaz de manejar sistemas y métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos gráficos sencillos aplicados al diseño de productos.

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, CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

→ Competencias específicas

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional, CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto

→ 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

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Comunicación gráfica. Composición gráfica. Jerarquización de textos. Tipografía. Diseño editorial.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
4	Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema.	4
4	Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Software gráfico vectorial, mapa de bits y compositivos. Intercambio de formatos digitales.	8
4	Comunicación gráfica. El lenguaje gráfico y la coherencia formal. Sistemas de signos en la comunicación visual.	8
6	Composición gráfica. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información.	8
6	Jerarquización de textos. Tipografía. Clasificaciones tipográficas y usos. Legibilidad, gestión tipográfica.	8
10	Diseño editorial. Arquitectura gráfica, composición de página y jerarquización de elementos. Formatos. Tipos de información. Retículas compositivas.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	12
Asistencia a clases prácticas lectivas	24
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
Talleres de especialización	-
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

La metodología será dinámica, flexible, participativa. La metodología de trabajo se agrupa en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo.

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

Se distribuyen en clases presenciales, seminarios, trabajos en grupo, clases prácticas, de laboratorio, de tutoría, de evaluación, realización de exámenes y otros. Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado debe aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos. Tutorías. Actividades de desarrollo individual: proyectos individuales. Actividades de trabajo en grupo: ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Presentación pública de trabajos. Visitas y talleres. Evaluación.

→ Actividades de trabajo autónomo

Consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos virtuales en red y otros. En total se distribuyen en 48 horas de las 84 que ocupa la materia. Se podrán introducir actividades cortas que refuercen aquellos contenidos que el profesor considere necesarios en función del nivel del grupo. Así mismo se podrán encargar actividades de ampliación para aquellos alumnos que demuestren necesidades especiales. Preparación de trabajos fuera del aula: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, memoria, etc. Desarrollo de trabajos prácticos. Estudio práctico.

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

Actividades y proyectos: desarrollo del proyectos y actividades con sus respectivas memorias que describan el proceso y la comprensión del proyecto o actividad: fundamentación teórica y concepto del proyecto. Trabajos de aplicación: los alumnos realizarán distintas prácticas individuales a lo largo de la asignatura, algunas en el aula y otras de manera autónoma. Presentación y defensa y del proyecto o actividad. Los alumnos que no hayan superado la evaluación, serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto a qué actividades ha de desarrollar y cuales son los criterios de calificación.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto. Elegir los recursos gráficos más apropiados a la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto. Conocer los distintos lenguajes gráficos.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura es indispensable entregar y presentar todos 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 serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto las actividades a desarrollar y los criterios de calificación.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto. Elegir los recursos gráficos más apropiados a la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto. Conocer los distintos lenguajes gráficos.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Conocer los distintos lenguajes gráficos.	10%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto. Elegir los recursos gráficos más apropiados a	100%
--	------

la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto. Conocer los distintos lenguajes gráficos.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto. Elegir los recursos gráficos más apropiados a la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto. Conocer los distintos lenguajes gráficos.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

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 de diseño (físico y digital)
Ordenadores con acceso a internet
Espacios de trabajo

→ Recursos de la/el estudiante

Material para el desarrollo de bocetos

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.