



Universidad
Nebrija



GRADO EN PUBLICIDAD

Asignatura: Elementos del diseño gráfico

Código: CAU103



Asignatura: CAU103 Elementos del diseño gráfico

Formación: Optativa

Créditos ECTS: 6

Curso: 1º

Semestre: Primero

Profesor: Carlos Jiménez Narros

Curso académico: --

1. REQUISITOS PREVIOS

Ninguno.

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

Fundamentos del diseño gráfico. Color y tipografía.

Esta asignatura presenta los principios teóricos que rigen el diseño gráfico: formato, retícula, tipografía, imagen y color. Dominio práctico de uno de los programas vectoriales más utilizados en el mundo de la comunicación gráfica y la publicidad: Freehand Mx. Al finalizar el semestre los alumnos conocerán la producción gráfica de distintas piezas creativas.

3. COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos disciplinares que el alumno deberá adquirir:

1. Conocimiento y comprensión de la terminología básica de creatividad publicitaria y en concreto la referida al diseño gráfico.
2. Conocimiento de las técnicas propias en el proceso de creación y elaboración de mensajes publicitarios.

Competencias profesionales que el estudiante deberá adquirir:

3. Capacidad para la utilización adecuada de la terminología del diseño gráfico.
4. Habilidad para aplicar las técnicas en el proceso de creación y elaboración de mensajes.
5. Capacidad y habilidad para dar forma creativa al mensaje.
6. Capacidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos.

Competencias transversales que el estudiante deberá adquirir:

7. Habilidad para el manejo efectivo de las nuevas tecnologías de la comunicación.
8. Capacidad para la creatividad e innovación.

Resultados de aprendizaje:

El alumno durante el curso y al finalizar el mismo deberá:

- 1.- Comprender y utilizar los conceptos fundamentos relacionados con los elementos del diseño gráfico: color, tipografía, composición, etc.
- 2.- Creación de los proyectos de diseño: revista, identidad corporativa, promoción de un evento, etc.

4. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

- Teoría: 0,9 ECTS (15%). Las clases teóricas estarán basadas en la lección magistral participativa así como la asistencia a conferencias relacionadas con la materia. Competencias 1, 2 .
- Práctica: 1,2 ECTS (20%). Las clases prácticas se realizarán en las aulas Macintosh y estarán basadas en la realización de trabajos individuales y en grupo. Los alumnos comenzarán haciendo reproducciones de piezas para terminar proyectando piezas de diseño propias. Competencias de la 3 a la 8.
- Trabajo personal del alumno: 2,4 ECTS (40%). El trabajo personal del alumno incluye la investigación, el estudio individual y la elaboración de los trabajos prácticos. Competencias de la 1 a la 8.
- Tutorías docentes: 0,3 ECTS (5%). Tutorías individuales y conjuntas donde se supervisarán los trabajos que se están llevando a cabo en la asignatura y se pondrán en claro contenidos y competencias que necesiten ser esclarecidos. Competencias de la 1 a la 8.
- Evaluación: 1,2 ECTS (20%). Competencias de la 1 a la 8.

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

5.1. Convocatoria Ordinaria:

5.1.1 Asistencia y participación:	10%
5.1.2 Prueba parcial:	10%
5.1.3 Prueba final:	50%
5.1.4 Actividades académicas dirigidas:	30%

5.2 Convocatoria Extraordinaria:

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como la suma ponderada entre la nota del examen final extraordinario (65%) y las calificaciones obtenidas por prácticas y trabajos presentados en convocatoria ordinaria (25%), siempre que la nota de la prueba extraordinaria se igual o superior al 5.

5.3 Restricciones:

Para poder hacer la suma ponderada de las calificaciones anteriores será necesaria la asistencia a las clases como mínimo del 80 % de las horas presenciales, así como obtener al menos un cinco en la prueba final correspondiente. El alumno con nota inferior se considerará suspenso.

6. BIBLIOGRAFÍA

Manual del programa vectorial Freehand MX.

APOLONIO, L. *Freehand Mx. Guía práctica.* Ed. Anaya Multimedia, 2003.

ARMENTIA VIZUETE, J. I. *Las nuevas tendencias en el diseño de la prensa.* Universidad del País Vasco. Bilbao, 1993.

ARNOLD, E. *Diseño total de un periódico.* EDAMEX. México D. F., 1986.

BLACKWELL, L. *Tipografía del siglo XX.* Gustavo Gili. Barcelona, 1998.

BROWN, A. *Autoedición. Texto y tipografía en la era de la edición electrónica.* - ACK Publish. Madrid, 1991.

CARTER, D. *The new big book of logos.* HBI. New York, 2000.

CARTER, D. *The big book of corporate identity design.* HBI. Nueva York, 2001.

CEREZO, J. M. *Diseñadores en la nebulosa.* Biblioteca Nueva. Madrid, 2002.

COSTA, J. *Diseñar para los ojos.* Costa Punto Com. Barcelona, 2007.

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.* Gustavo Gili. Barcelona, 1988.

FOGES, C. *Diseño de revistas.* Index book. Barcelona, 2000.

FRUTIGER, A. *El libro de la tipografía.* Gustavo Gili. Barcelona, 2007

GARCÍA, M. *Diseño y remodelación de periódicos.* Eunsa, Pamplona, 1984.

GONZÁLEZ DÍEZ, L. y PÉREZ CUADRADO, Pedro. *Principios básicos sobre diseño periodístico.* Universitas. Madrid, 2001.

GORDON, M. y DODD, E. *Tipografía decorativa.* Gustavo Gili. Barcelona, 1994.

GOUDY, F. W. *El alfabeto y los principios de rotulación.* ACK Publish. Madrid, 1992.

HELLER, S. y ILIC, M. *Escrito a mano. Diseño de las letras manuscritas en la era digital.* Gustavo Gili. Barcelona, 2004.

KING, S. *Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño.* Gustavo Gili. Barcelona, 2001.

JUTE, A. *Retículas: la estructura del diseño gráfico.* Index books. Barcelona, 1997.

KOREN, L. Y WIPPO MECKLER, R. *Recetario de diseño gráfico.* Ed. Gustavo Gili, S.A. México, 1992.

LEENDERTSE, J. *Diseño de tarjetas comerciales.* Gustavo Gili. Barcelona, 2000.

LESLIE, J. *Nuevo diseño de revistas.* Gustavo Gili. Barcelona, 2000.

LESLIE, J. *Nuevo diseño de revistas 2.* Gustavo Gili. Barcelona, 2003.

MARCH, M. *Tipografía creativa.* Gustavo Gili. Barcelona, 1989.

MARTÍN, J. A. y ARMENTIA, J. I. *Tecnología de la información escrita.* Síntesis. Madrid, 1995.

MORENO RIVERO, T. *El color. Historia, teoría y aplicaciones*. Ariel, Historia del Arte. Barcelona, 1996.

MURPHY, J. Y ROWE, M. *Cómo diseñar logotipos*. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.

NÓ, J. *Color y comunicación. La estrategia del color en el diseño editorial*. Universidad Pontificia de Salamanca, 1996.

OWEN, W. *Diseño de revistas*. Gustavo Gili. Barcelona, 1991.

POYNOR, R. *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.

ROGER, P. *www.color*. Gustavo Gili. Barcelona 2001.

ROGER, Pring. *www.tipografía*. Gustavo Gili. Barcelona, 2001.

SCHULZE, P. *Freehand Mx. La herramienta vectorial para la ilustración*. Anaya Multimedia, 2003.

SALA, M. *Logos made in spain*. Index book. Barcelona, 2000.

SAMARA, T. *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili. Barcelona, 2008.

SATUÉ, E. *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial, Madrid, 1988.

Sales postcard design. P.I.E. books. 2000.

SATUÉ, E. *El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva*. Alianza Editorial, Madrid, 1997.

SWANN, A. *Como diseñar retículas*. Gustavo Gili. Barcelona, 1990

TAPSCOTT, D. ; JEANS, L.; SOBERANIS, P.; AMLADI, R. y RYAN, J. *Técnicas de producción*. Anaya. 1998.

THOMAS, G. *How to design logos, symbols and icons*. North Light books. Cincinnati, Ohio 2000.

Manual de imagen corporativa. Gustavo Gili. Barcelona, 1991.

REVISTAS: *Visual, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, Colors, Baseline, Eye* (Londres-Gran Bretaña), *Form* (Alemania), *Typo* (República Checa), *Revista TipoGráfica* (Argentina) y *Novum* (Alemania), entre otras.

7. BREVE CURRÍCULUM DEL PROFESOR

Licenciado en Ciencias de la Información, Periodismo. Doctorando en la Universidad Complutense de Madrid. Título de la tesis: Evolución del diseño de revistas de informática para usuarios avanzados: *PC Actual*. Experiencia profesional en distintos medios; *La Voz del Tajo, Radio Arco Iris y As*, y en diferentes revistas especializadas: *PC Actual, Elektor, Home PC, Deliberación, Electrónica Fácil, Games/consolas, Redes Lan, Novias y Predicciones*, entre otras. Diseño de imágenes corporativas y proyectos gráficos para empresas e instituciones. Trayectoria profesional centrada en el diseño gráfico, las técnicas de autoedición y proyectos de preimpresión. Responsable del Concurso de Gráfica Nebrija y de su edición digital. Creador del diseño de las revistas: *Aida y Nuestra*.



Desde 1994 es profesor de la Universidad Antonio de Nebrija de los estudios de Publicidad y Relaciones Públicas (Grado y Postgrado) y de Periodismo (Grado). Participación activa en los procesos de calidad de los estudios de Publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija en las convocatorias de 1998 y 2007.

El área de investigación son las nuevas tecnologías de la información. Especialidad: diseño editorial y publicitario.

8. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR

Campus de La Berzosa. Edificio Zamora Vicente. Departamento de Publicidad y Marketing. Despacho C-205. Atención al alumno/a previa petición de cita al profesor.

Horario de tutoría:

Primer semestre lunes y miércoles: 10:00 h- 12:00 h.

Segundo semestre martes y jueves: 10:00 h-12:00 h.

9. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

GRADO: Publicidad

ASIGNATURA: Elementos del diseño gráfico

CURSO: Primero

SEMESTRE: 1º

CRÉDITOS ECTS: 6

Semana	Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos prácticos del alumno	Horas Presenciales	Horas/Semana Estudio teórico/práctico y trabajo. Máx. 7 horas semanales como media
1	1	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. Objetivos y programa. Metodología. Materiales. Grupos. - Sistema operativo. Trabajar en red. Periféricos. - El diseño gráfico. (diapositivas) <i>Jueves 2/10/2008</i>	Redacción de un texto sobre la tipografía del grupo.	1hr30	
2	2	<ul style="list-style-type: none"> - Programas vectoriales/mapa de bits - Formato, márgenes, páginas guías y cuadrícula. Sistema de medidas. <i>Martes 7/10/2008.</i>		1hr30	
2	3	<ul style="list-style-type: none"> - El color. Creación y modos. Fitolitos y pruebas de color. El sistema Pantone. <i>Jueves 9/10/2008</i>	Selección de un color y señala sus connotaciones. Elige dos ejemplos. (Consultar bibliografía)	1hr30	
2	4	<ul style="list-style-type: none"> - Las herramientas de objeto en los programas vectoriales: líneas y rellenos - Menú edición: organizar y alinear - Práctica I: Iconos básicos. <i>Viernes 10/10/2008</i>		1hr30	
3	5	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica I: Iconos básicos (continuación) <i>Martes 14/10/2008</i>	Práctica II: Realización de cuatro pictogramas	1hr30	
3	6	<ul style="list-style-type: none"> - Las herramientas de trazado. Tipos de puntos. Sectorizar un mapa de bits. <i>Jueves 16/10/2008.</i>	<p>Construcción de una pieza para fomentar el turismo en Carboneras o Realiza un reportaje sobre esta zona.</p> <p>Vectorización una postal que en su origen es un mapa de bits.</p>	1hr30	
4	7	<ul style="list-style-type: none"> - Las herramientas de transformación y retoque (cuchilla y borrador) - Reproducción de logotipos (Banesto, IBM, Telefónica y Alcatel) <i>Martes 21/10/2008</i>		1hr30	

4	8	- La tipografía. Concepto. Los tipos móviles. Tipografía digital. Clasificaciones. <i>Jueves 23/10/2008</i>	Localización , identificación y clasificación de tipografías. Funciones.	1hr30	
4	9	- El texto en los programas vectoriales. Trazar, fluir y rodear. Proyección de diapositivas: tipografía como elemento gráfico. <i>Viernes 24/10/2008</i>	Diseño de una pieza creativa utilizando la tipografía como único elemento gráfico.	1hr30	
5	10	- Taller: Realización de un modulo publicitario <i>Martes 28/10/2008</i>		1hr30	
5	11	- Operaciones con los objetos. - Herramientas Extras. <i>Jueves 30/10/2008</i>		1hr30	
6	12	- Práctica: Perú Grupo A (Times) <i>Martes 4/11/2008</i>	Reproducción de una página: Cuba	1hr30	
6	13	- Práctica: Perú Grupo B (Arial) <i>Jueves 6/11/2008</i>	Reproducción de la página: Cuba	1hr30	
6	14	Evaluación parcial Grupo A (Times) <i>Viernes 7/11/2008</i>		1hr30	
7	15	Evaluación parcial Grupo B (Arial) <i>Martes 11/11/2008</i>		1hr30	
7	16	- Presentación del trabajo creativo individual: publicación periódica o imagen corporativa. <i>Jueves 13/11/2008</i>		1hr30	
8	17	- Tratamiento de las imágenes (bmp, tif, eps) - Realizar pieza horizontal. Grupo A (Times) <i>Martes 18/11/2008</i>	Finalización de pieza horizontal.	1hr30	
8	18	- Tratamiento de las imágenes (bmp, tif, eps) - Realizar faldón horizontal: Afrodita Grupo B (Arial) <i>Jueves 20/11/2008</i>	Finalización de pieza horizontal.	1hr30	
8	19	- Comenzar pieza Ruidos. Grupo A (Times) <i>Viernes 21/11/2008</i>	Finalización pieza Ruidos	1hr30	
9	20	- Comenzar pieza Ruidos. Grupo B (Arial) <i>Martes 25/11/2008</i>	Finalización pieza Ruidos	1hr30	
9	21	- Práctica: Páginas enfrentadas. Grupo A (Times) <i>Jueves 27/11/2008</i>		1hr30	
10	22	- Práctica: Páginas enfrentadas. Grupo B (Arial) <i>Martes 2/12/2008</i>		1hr30	
10	23	- Practica: Cartel de cine I Grupo A (Times) <i>Jueves 4/12/2008</i>	Preparación del libreto y flyer de la película.	1hr30	
10	24	- Practica: Cartel de cine I Grupo B (Arial) <i>Viernes 5/12/2008</i>	Preparación del libreto y flyer de la película.	1hr30	



11	25	- Practica: Cartel de cine II Grupo A (Times) <i>Martes 9/12/2008</i>		1hr30	
11	26	- Practica: Cartel de cine II Grupo B (Arial) <i>Jueves 11/12/2008</i>		1hr30	
12	27	- Sesión de cierre de asignatura. Entrega de todos los trabajos y piezas realizadas, excepto la publicación periódica e identidad corporativa. <i>Martes 16/12/2008</i>		1hr30	
12	28	- Revisión y seguimiento del trabajo personal individual: publicación periódica e identidad corporativa. Grupo A (Times) <i>Jueves 18/12/2008</i>		1hr30	
13	29	- Revisión y seguimiento del trabajo personal individual: publicación periódica/identidad corporativa. Grupo B (Arial) <i>Jueves 08/01/2009</i>		1hr30	
13 a 14		Evaluación Final Ordinaria	Entrega de la publicación periódica imagen corporativa.	3hr	
15 a 16		Evaluación Final Extraordinaria		3hr	
1 a 16		Tutorías		7,5hr	
TOTAL				57hr +	93 hr = 150 horas