



Diseño gráfico y  
comunicación  
**Grado en Diseño de  
Interiores**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño gráfico y comunicacion

**Titulación:** Grado en Diseño de Interiores

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Alejandro Sanz Ollero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

##### Generales

- CG1 Capacidad de análisis y síntesis
- CG4 Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información
- CG7 Capacidad de gestión de la información
- CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general
- CG14 Habilidad para interpretar factores conducentes a cambios socioeconómicos
- CG20 Sensibilidad estética

##### Específicas

- CET38 Que los estudiantes hayan demostrado poseer, comprender y aplicar los conocimientos de los fundamentos básicos del Diseño Gráfico
- CET43 Que los estudiantes demuestren saber aplicar las destrezas relativas a la comunicación visual relacionadas con la adquisición de lenguaje gráfico propio que les permita resolver los problemas de comunicación planteados.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas, son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones orales en clase.  
En las memorias del trabajo de prácticas de diseño gráfico obligatorio que el estudiante entrega.
- Capacidad para reunir los elementos que participan en el proceso de elaboración de mensajes gráficos, aplicando juicios y criterios acordes con la metodología del Diseño Gráfico y de la comunicación visual.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Haber cursado las materias Expresión Gráfica y Análisis de la forma.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Elementos del diseño gráfico.
- Ámbitos de actuación del diseño gráfico
- Aplicaciones de la tecnología gráfica.
- Sistema de análisis
- El proyecto de diseño.
- Sistemas de creación de imágenes para la producción gráfica
- Proceso de producción gráfica
- Combinación de elementos
- Opciones de salida
- Elaboración y análisis del proyecto.
- Legislación vigente: propiedad intelectual.

### 2.3. Contenido detallado

#### 1. Conceptos básicos

Herramientas para el Diseño Gráfico: programas de mapas de bits vs vectores.

Principios de composición.

Uso de rejillas.

Color. Pantone, CMYK y RGB.

Tipografía.

Composición tipográfica.

#### 2. Identidad Visual Corporativa

Naming.

Logotipo, isotipo y marca.

Propiedad intelectual.

Estrategias para crear una marca.

Manual de Identidad Visual Corporativa.

#### 3. Diseño Editorial

Principios gráficos aplicados al diseño editorial

Maquetación de documentos

Cuadernillos y sistemas de encuadernación

### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Durante el trabajo de prácticas los alumnos realizarán de manera individual la maquetación de un proyecto editorial, utilizando software específico (InDesign).

Actividad Dirigida (AD2): Durante el trabajo de prácticas los alumnos realizarán de manera individual una práctica de impresión de cuadernillos.

### 3. Metodología docente

**Método expositivo:** Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada tema por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.

Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones

**Aprendizaje orientado a proyectos:** Metodología de aprendizaje llevada a cabo en la realización, organización y diseño de proyectos y en actividades de investigación.

**Resolución de trabajos:** Elaboración de informes y documentos en los que el alumno debe realizar labores de búsqueda bibliográfica, recopilación de información, análisis de documentos, análisis de casos, redacción y explicación de conclusiones.

### 4. Actividades formativas

Clases de teoría y problemas. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar: (1,2 ECTS, 30h, 100% de presencialidad ) Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección para la visualización de las imágenes ilustrativas de la materia.

Resolución de ejercicios en el aula-taller bajo la dirección del profesor: (0,6 ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Desarrollo de actividades prácticas propias del Diseño Gráfico supervisadas por el profesor. Ejercicios breves orientados al desarrollo del lenguaje gráfico y ejercicios proyectuales en el que se planteen problemas de mayor complejidad.

Tutorías: (0,6 ECTS, 15h, 100% de presencialidad) Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

Estudio individual: (3,6 ECTS, 90h, 0% de presencialidad) Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se le encargará al alumno la realización y entrega de al menos 2 trabajos individuales sobre los contenidos de la materia y su aplicación. Uno de los trabajos se expondrán a lo largo del curso por parte de los alumnos, lo que facilitará alcanzar la competencia comunicativa en mayor grado.

Para facilitar el estudio y la realización de los trabajos escritos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a la biblioteca y a sus ordenadores con todos los programas informáticos de la asignatura.

## 5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 5.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 5.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Exámenes parciales	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

### 5.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos prácticos, propuestas de ideas y proyectos personales. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

Tena Parera, D. (2004) *Diseño Gráfico y Comunicación*. Madrid: Ed. Pearson Educación.  
 Villafañe, J. (1985) *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.  
 Müller-Brockmann, J. (2012) *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

### Bibliografía complementaria

Bringhurst, R (1992) *The Elements of Typographic Style*. Vancouver: Hartley & Marks Publishers.  
 Cervera Fantoni, A.L. (1998) *Envase y embalaje. La venta silenciosa*. Madrid: Editorial ESIC.  
 Costa, J. (2004) *La imagen de marca, un fenómeno social*. Barcelona: Paidós Ibérica.  
 Frascara, J. (1998) *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.  
 Küpers, H. (2002) *Atlas de los colores*. Barcelona: Blume

## 7. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Alejandro Sanz Ollero
Departamento	Arquitectura e Ingeniería
Titulación académica	Arquitecto
Correo electrónico	asanz@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail