

## **Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto**

### **25814 - Diseño gráfico y comunicación**

**Guía docente para el curso 2015 - 2016**

**Curso: , Semestre: , Créditos: 6.0**

---

### **Información básica**

---

#### **Profesores**

- **Ana Serrano Tierz** anatierz@unizar.es
- **Natalia Muñoz Lopez** nataliam@unizar.es
- **Anna Maria Biedermann** anna@unizar.es

#### **Recomendaciones para cursar esta asignatura**

Esta asignatura parte de cero en cuanto a conocimientos de diseño gráfico, aunque se recomienda haber superado las asignaturas Taller de Diseño I y Taller de Diseño II con el fin de tener adquirida una metodología de trabajo en proyectos de diseño.

#### **Actividades y fechas clave de la asignatura**

Las primeras clases prácticas se concentran en el dominio de programas informáticos relacionados con diseño gráfico, edición de imágenes, de dibujo vectorial y maquetación.

En los ejercicios se ponen en práctica los contenidos presentados en las clases magistrales que se realizan semanalmente en sesiones dobles.

La asignatura comparte contenidos con otras asignaturas del módulo de 2º curso, 2º cuatrimestre, por lo que es necesario realizar una buena coordinación tanto de actividades/trabajos como de fechas. Cada fecha o actividad clave viene definida en el enunciado de proyecto común del módulo y en el apartado calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos.

---

### **Inicio**

---

#### **Resultados de aprendizaje que definen la asignatura**

**El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...**

**1:**

Es capaz de conocer, comprender y analizar de forma crítica el papel del diseño gráfico en los mensajes visuales dentro de los diferentes entornos en los que se mueve la profesión del diseñador industrial.

- 2:** Es capaz de trabajar y aplicar sus conocimientos, tanto teóricos como prácticos de las distintas especialidades, en los ejercicios y proyectos propuestos mediante las distintas herramientas de diseño gráfico.

## Introducción

### Breve presentación de la asignatura

La asignatura Diseño Gráfico y Comunicación tiene el objetivo principal de ser una herramienta complementaria al trabajo del estudiante y al de un futuro diseñador industrial.

Comunicar es uno de los fines de todo ejercicio proyectual y creativo, y haciéndolo de una manera meditada y adecuada agiliza la comprensión.

El diseñador industrial puede llegar a tener, entre sus tareas profesionales, trabajos gráficos como complemento a los proyectos de desarrollo de producto realizados.

---

## Contexto y competencias

---

### Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

#### **La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:**

La asignatura forma parte del 2º cuatrimestre del 2º curso, junto con las de Aspectos Económicos y Empresariales del Diseño, Estadística y Fiabilidad del Producto, Tecnología Eléctrica y Electrónica y Creatividad. Se ha previsto un trabajo de módulo que integre a las cinco asignaturas. (<http://www.egrafica.unizar.es/pm/>)

La asignatura se encarga de aportar a los alumnos los conocimientos para lograr una presentación gráfica efectiva de los proyectos. Así como de dotar de una imagen del marca al producto diseñado, investigando y analizando, desde un punto de vista del branding, el mercado al que pertenece el producto.

A lo largo del curso se realizan ejercicios y proyectos que versan sobre temas gráficos como diseño por ordenador, ilustración, composición, branding, packaging, etc.

#### **Contexto y sentido de la asignatura en la titulación**

La asignatura Diseño Gráfico y Comunicación tiene el objetivo principal de ser una herramienta complementaria al trabajo del estudiante, y al de un futuro diseñador industrial

#### **Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...**

- 1:** Comunicar información de manera más eficiente
- 2:** Optimizar recursos en una presentación gráfica
- 3:** Utilizar los elementos básicos del diseño gráfico transmitiendo un mensaje
- 4:** Gestionar los recursos disponibles
- 5:** Organizar y planificar
- 6:** Analizar y sintetizar información

**7:** Tomar decisiones

**8:** Comunicar oralmente y gráficamente

**9:** Trabajar en equipo

**10:** Trabajar por la calidad y la mejora

**11:** Desarrollar soportes gráficos con el manejo del ordenador.

### **Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:**

La asignatura es de carácter obligatorio y cursada en el 2º cuatrimestre del 2º curso. En este momento los alumnos han interiorizado una metodología de trabajo en otras asignaturas con perfil proyectual como Taller de Diseño I y Taller de Diseño II.

La asignatura dota a los alumnos de los conocimientos necesarios para que su calidad de presentación en los diferentes soportes gráficos utilizados en sus estudios sea alta.

---

## **Evaluación**

---

### **Actividades de evaluación**

#### **El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación**

**1:** La asignatura se compone de dos partes con diferente porcentaje:

- 70% trabajos prácticos (40% ejercicios, 30% proyecto)
- 30% Examen Teórico

Es necesario aprobar las dos partes de la asignatura, la teórica y la práctica.

**2:** Se plantea el realizar una evaluación conjunta por parte de los profesores del módulo, de modo que la evaluación del alumno vendrá dada por tres notas que estarán ponderadas.

- Trabajo/s de asignatura -ejercicios (nota del profesor 40%)
- Trabajo o proyecto conjunto (nota del profesor 20%)
- Trabajo o proyecto conjunto (nota del equipo de profesores 10%)

**3:** Examen teórico en formato test en el que se evaluarán los aspectos más generales vistos durante el curso.

**4:** *Nota: Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.*

## **Actividades y recursos**

---

### **Presentación metodológica general**

#### **El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:**

La metodología usada en la asignatura fomenta el trabajo continuo del alumno, aplicando los contenidos teóricos en los diferentes ejercicios y proyectos desarrollados en las sesiones prácticas.

En las sesiones teóricas con todo el grupo se realizan exposiciones de los aspectos más generales e importantes del diseño gráfico, utilizando ejemplos reales para que los alumnos identifiquen factores similares en los ejercicios que realizan en la asignatura.

En las sesiones prácticas, se explican contenidos más prácticos y se revisan los ejercicios con el propio alumno o grupo de alumnos, dotando a las sesiones prácticas de cierto dinamismo.

### **Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)**

#### **El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...**

**1:**

Los distintos aspectos de diseño gráfico serán presentados agrupados en los siguientes bloques:

#### **1. Introducción al diseño gráfico**

- ¿Qué es diseño gráfico?
- La función del diseñador gráfico
- Disciplinas del diseño gráfico

#### **2. Elementos básicos del diseño gráfico**

- Mensaje gráfico
- Elementos conceptuales
- Elementos visuales
- La composición gráfica
- Elementos de composición
- Las técnicas visuales

#### **3. Tipografía**

- ¿Qué es tipografía?
- Historia de la tipografía.
- Variables tipográficas.
- Disposición tipográfica.
- Tipometría.
- Conclusiones.

#### **4. Branding.**

- ¿Qué es Branding?
- ¿Qué diferencia hay entre una marca y un producto?
- Ciclo de vida.
- Tipos de marca.
- Gestión de marca.
- Identidad corporativa - imagen corporativa.
- Nombre de la marca.

## **5. Composición, maquetación y retículas.**

- Proporción.
- Equilibrio.
- Jerarquía.
- Figura y fondo.
- Retículas.

## **6. Aplicaciones del diseño gráfico.**

- Características de las aplicaciones del diseño gráfico.
- Entorno Expositivo.
- Entorno Comercial.
- Diseño de moda.
- Audiovisual.
- Señalética.
- Packaging.

## **7. Color**

- ¿Qué es color?
- Teoría del color.
- Especificación del color.
- Propiedades de los colores.
- Círculo cromático.
- Percepción del color.
- Esquemas de contraste.
- Interacción del color.
- Significados del color.

## **8. Técnicas de impresión.**

- Orígenes de la imprenta.
- Tipos de impresión.

- Impresión en plano.
- Impresión en relieve.
- Impresión en hueco.
- Impresión en soporte permeable.
- Otros sistemas de impresión.
- PDF/X-1<sup>a</sup>.

## Planificación y calendario

### Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El semestre se divide en 15 semanas de docencia en las que las primeras sesiones están dedicadas a la parte teórica con dos horas semanales para poder poner en práctica las técnicas aprendidas en los ejercicios y proyectos de la segunda parte del semestre.

Al principio del semestre se entrega el calendario detallado, en el cual se indican todas las fechas de las entregas y los trabajos a realizar para cada una de las clases prácticas.

## Desarrollo del programa de la asignatura

1:

Según el calendario detallado entregado al principio del semestre.

## Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- 50 Trade Secrets of Great Design: Packaging Rockport Publishers
- Ambrose, Gavin. Layout / Ambrose Gavin, Paul Harris Barcelona : Parramon, 2005
- Ambrose, Gavin. The fundamentals of typography / Gavin Ambrose, Paul Harris . 2nd ed. Lausanne : AVA Academia, 2011
- Aynsley, Jeramy. A Century of Graphic Design Barron's Educational Series, 2001
- Cabarga, Leslie. Logo, Font and Lettering Bible How Design Books, 2004
- Colour in art, design & nature / editors, C. A. Brebbia, C. Greated, M. W. Collins Southampton [U.K.] ; Boston : WIT Press, cop. 2011
- Contreras Medina, Fernando R. Diseño gráfico, creatividad y comunicación / Fernando R. Contreras, César San Nicolás Romera Madrid : Blur Ediciones, D.L. 2001
- Fiell, Charlotte. Graphic design for the 21st century = El diseño gráfico del siglo XXI = Disegno grafico per il XXI secolo = Design gráfico para o século XXI / Charlotte & Peter Fiell Köln : Taschen, cop. 2005
- Hampshire, Mark. Papel : opciones de manipulación y acabado para diseño gráfico / Mark Hampshire + Keith Stephenson . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2008
- Heller, Steven. La anatomía del diseño : influencias e inspiraciones del diseño gráfico contemporáneo / Steven Heller, Mirko Ilić. - 1<sup>a</sup> ed. en lengua española Barcelona : Blume, 2008
- Lidwell, William. Principios universales de diseño / William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler ; traducción, Remedios Diéguez Diéguez . - 1<sup>a</sup> ed. en lengua española Barcelona : Blume, 2005
- Lupton, Ellen. Diseño gráfico : nuevos fundamentos / Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips ; [versión castellana, Álvaro Marcos] Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2009
- Middendorp, Jan. Dutch Type 010 Uitgeverij, 2003
- Miller, A. Creative Solutions: Logos: Making a Strong Mark: 150 Strategies for Logos That Last Rockport Publishers, 2004
- Pelta, Raquel. Diseñar hoy : temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003) / Raquel Pelta Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2007
- Poynor, Rick. No más normas : diseño gráfico y posmoderno / Rick Poynor . México [etc.] : Gustavo Gili, cop. 2003
- Pozo Puértolas, Rafael. Diseño y producción gráfica : el diseño, la industria papelera y la industria gráfica : los procesos en la producción gráfica / Rafael Pozo Puértolas . Reed. ampl. Barcelona : CPG, 2008
- Samara, Timothy. Design Elements: A Graphic Style Manual . Rockport Publishers, 2007
- Tena Parera, Daniel. Diseño gráfico y comunicación/ Daniel Tena Parera; prólogo de José María Ricarte Bescós Madrid : Pearson educación, D.L. 2004