



## Asignatura

### Diseño y edición

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| Denominación de la asignatura             | Diseño y edición                    |
| Grado al que pertenece                    | Grado en Comunicación               |
| Responsable del Título de Grado           | Francisco José Segado Boj           |
| Créditos ECTS                             | 4                                   |
| Curso y cuatrimestre en el que se imparte | Segundo curso, segundo cuatrimestre |
| Carácter de la Asignatura                 | Obligatoria                         |

## Presentación

El **diseño gráfico** existe para proporcionar **soluciones visuales** a necesidades de naturaleza comunicativa que están dirigidas a un sector específico de la comunidad. En el desarrollo de este proceso creativo **intervienen diversos factores sociales, culturales, humanos, tecnológicos y técnicos** que el diseñador ha de conocer, tener en cuenta y armonizar para el desarrollo una solución gráfica adecuada para el mensaje que se quiere transmitir.

Esta asignatura, Diseño y Edición, está enfocada a la adquisición de las destrezas y aptitudes elementales de la representación gráfica, así como la consecución de un conocimiento general de técnicas, tanto tradicionales como digitales, que constituya una base conceptual sólida de principios, teorías y procesos fundamentales del diseño.

La asignatura buscará desarrollar la sensibilidad visual del alumno a través de la comprensión de los principios del diseño y su aplicación en la generación de soluciones gráficas a problemas de comunicación, se fomentará de este modo el desarrollo del pensamiento creativo.

El **objetivo** es dominar extensamente estos principios teóricos del diseño para aplicarlos de manera efectiva y creativa en el diseño de comunicaciones gráficas para diferentes problemas.

## Competencias

---

### Competencias generales

- » Capacidad crítica, analítica y reflexiva respecto al hecho comunicativo.
- » Capacidad de analizar los aspectos técnicos y estéticos de los procesos y tendencias de la comunicación en la sociedad contemporánea.
- » Capacidad de aplicar las técnicas y procesos de creación y difusión de información y contenidos en sus distintas fases.
- » Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de imágenes y relatos audiovisuales.
- » Capacidad de comprender la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual.
- » Ser capaces de establecer relaciones entre imágenes y sonidos, desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
- » Capacidad de desarrollar los modelos psicológicos desarrollados para la comunicación y la persuasión.
- » Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo.

### Competencias de carácter profesional

- » Aplicación de técnicas y procedimientos de la composición visual a los diferentes soportes, partiendo del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.

- » Análisis del relato audiovisual, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época determinada.
- » Conocimiento de los procesos básicos para la elaboración de una obra audiovisual: creación de guiones, realización, edición, producción y postproducción.
- » Análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva y radiofónica, así como las distintas variables influyentes en su configuración y procesos, tanto informativos como de entretenimiento generados por ellos, y su influencia en la publicidad audiovisual.
- » Gestión y manejo de bases de datos, tanto de fuentes de información, como de cualquier otro tipo de documentos útiles para la comunicación persuasiva o de entretenimiento.
- » Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los medios tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (Internet), mediante la hipertextualidad.
- » Conocimiento de las técnicas de comunicación aplicadas a la persuasión.
- » Capacidad y habilidad para dar forma creativa al mensaje persuasivo.
- » Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de autoevaluación.
- » Habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad.

## **Competencias académicas**

- » Utilización correcta, oral y escrita, del castellano.
- » Conocimiento de la ética y deontología profesional así como del ordenamiento jurídico de la comunicación, que afecta tanto a la práctica profesional como al quehacer del comunicador.
- » Comprensión de teorías, métodos y problemas de la comunicación y sus lenguajes.
- » Capacidad para definir y desarrollar temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del proceso comunicativo o a su interpretación.
- » Habilidad para exponer de forma adecuada (tanto para un público especializado como no especializado) los resultados de la investigación de forma oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
- » Desarrollo de habilidades teórico-prácticas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Contenidos

---

### **Tema 1. Fundamentos del diseño. Formas primarias**

¿Qué es el diseño gráfico?

Formas primarias

El punto, la línea y el área

Dinamismo, énfasis y contraste

### **Tema 2. Fundamentos del diseño. La tipografía**

El trabajo con la tipografía

Clasificación tipográfica según su morfología

### **Tema 3. Fundamentos del diseño. El diseño editorial**

La retícula y la maqueta

Trabajo con texto continuo

Trabajo con imágenes y el color

### **Tema 4. Diseño para la impresión**

Autoedición y preparación para imprenta

Preimpresión y pruebas

El proceso de impresión

Manipulación y elección del papel

### **Tema 5. Diseño Gráfico Publicitario. La publicidad y los medios**

La agencia de publicidad

Publicidad en medios y publicidad directa

### **Tema 6. Diseño gráfico publicitario. Diseño orientado a la publicidad**

La identidad corporativa y el *branding*

Planificación, diseño y producción de una campaña

### **Tema 7. Diseño gráfico orientado al *packaging***

Diseño del envase, planificación y producción

Los materiales

Conocimientos técnicos específicos

Aspectos del diseño



**Tema 8. Diseño de señalización**

Señalética y señalización

Legibilidad, cromatismo y pictogramas

Tipografía

Planificación y producción de señalización

**Tema 9. Diseño orientado a la web. Internet y las páginas web**

Internet y los navegadores

Accesibilidad e interactividad

Resolución de pantalla

Optimización de la web

**Tema 10. Diseño orientado a la web. El lenguaje gráfico en la web**

El color y la tipografía en la web

El código HTML y las CSS

Java y JavaScript

**Tema 11. Diseño orientado a la web. Producción web**

Desarrollo de una estrategia de diseño web

Planificación y producción web

Posicionamiento web

Motion Graphics y diseño multimedia

**Tema 12. Tipografía, color e imágenes**

Tipos y fuentes

El color aditivo y el color sustractivo

El sistema pantone

Creación, edición y obtención de imágenes



## Recursos

Los recursos que tienes a tu disposición para esta asignatura son:

### Aula virtual

Es **imprescindible** que para seguir la asignatura accedas al Aula virtual (en Internet). Una vez dentro del sistema, puedes participar en los foros de discusión, asistir a las sesiones de TV Digital, comunicarte con tus profesores, tener acceso a los materiales de estudio de la asignatura...

Recibirás tus **claves personales de acceso** al Aula virtual (Usuario y Contraseña) por correo electrónico. Puedes preguntarnos cualquier duda sobre tus claves en el **correo electrónico:** [soportetecnico@unir.net](mailto:soportetecnico@unir.net) (Soporte técnico).



La dirección de acceso al Aula virtual es:

<http://www.unir.net>

### Guía docente

Es la guía que estás consultando en estos momentos. Incluye la información que necesitas para la mejor comprensión de la asignatura: recursos, metodología, evaluación, etc.

**Manual de referencia**

---

*Manual de diseño gráfico digital.*

GORDON, B. y GORDON, M. Gustavo Gili S.L. 2007.

ISBN: 978-84-252-2198-9.



## Metodología

Las **actividades formativas** de la asignatura se han elaborado con el objetivo de adaptar el proceso de aprendizaje a las diferentes capacidades, necesidades e intereses de los alumnos.

Las actividades formativas de esta asignatura son las siguientes:

**Trabajos** → Estarán repartidos **a lo largo del cuatrimestre**.

En el Aula virtual encontrarás toda la información sobre cómo desarrollarlos y cómo y cuándo entregarlos.

**Participación en eventos** → Son **eventos** programados todas las semanas del cuatrimestre: sesiones presenciales virtuales, foros de debate, test, etc. También puedes encontrar la información necesaria para participar en los eventos en la programación semanal y en el Aula virtual.

**Comentario de lecturas** → Es un tipo de actividad muy concreto que consiste en el **análisis de textos de artículos** de autores expertos en diferentes temas de la asignatura.

Estas actividades formativas prácticas se **completan**, por supuesto, con estas otras:

- **Estudio personal**
- **Tutorías**
- **Examen final presencial**

En la sección Temas (del Aula virtual) encontrarás, además, otras actividades que **no** tienen puntuación pero que puedes hacer y enviar a tu profesor para afianzar tus conocimientos y comprobar que has comprendido los contenidos del temario.

En el Aula virtual puedes consultar la programación semanal. En ella te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

Puedes **personalizar tu plan de trabajo** seleccionando aquel tipo de actividad formativa que se ajuste mejor a tu perfil. El **profesor-tutor** te ayudará y aconsejará en el proceso de elaboración de tu plan de trabajo. Y siempre estará disponible para orientarte durante el curso.



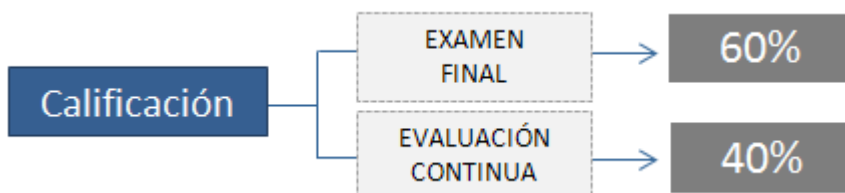
## Evaluación y calificación



El sistema de calificación se basa en la siguiente **escala numérica**:

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

La **calificación** se compone de dos partes principales:



**Ten en cuenta...**

Si quieres presentarte sólo al examen final, tendrás que obtener una calificación de 5 puntos sobre 6 para aprobar la asignatura.

El **examen** se realiza al final del cuatrimestre y es de carácter **PRESENCIAL** y **OBLIGATORIO**. Supone el **60%** de la calificación final (**6 puntos** sobre 10) y para que la nota obtenida en este examen se suma a la nota final, es obligatorio **APROBARLO** (es decir, obtener 3 puntos de los 6 totales del examen).

La **evaluación continua** supone el **40%** de la calificación final (es decir, **4 puntos** de los 10 máximos). Este 40% de la nota final se compone de las calificaciones obtenidas en las **diferentes actividades formativas** llevadas a cabo durante el cuatrimestre.

En la **programación semanal** de la asignatura (disponible en el Aula virtual), se detalla la **calificación máxima de cada actividad o evento concreto puntuables**.

Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de las actividades de la evaluación continua es de **6 puntos**. Así, puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un **máximo de 4 puntos** (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

## Orientaciones para el estudio

Obviamente, al tratarse de formación online puedes **organizar tu tiempo de estudio como deseas**, siempre y cuando vayas cumpliendo las fechas de entrega de actividades, trabajos y exámenes. Nosotros, para ayudarte, te proponemos los siguientes **pasos**:

**1º** Desde el Campus virtual podrás acceder al Aula virtual de cada asignatura en la que estés matriculado y, además, al Aula virtual de **Lo que necesitas saber antes de empezar**. Aquí podrás consultar la **documentación** disponible, que te ayudará a recordar cómo se utilizan las herramientas del Aula virtual y organizar tu plan de trabajo personal con tu profesor-tutor.

**2º** Observa la **programación semanal** (en el Aula virtual). Allí te indicamos qué parte del temario debes trabajar cada semana.

**3º** Ya sabes qué trabajo tienes que hacer durante la semana. Accede ahora a la sección **Temas** del Aula virtual. Allí encontrarás el material teórico y práctico del tema correspondiente a esa semana.

**4º** Comienza con la lectura de las **Ideas clave** del tema. Este resumen te ayudará a hacerte una idea del contenido más importante del tema y de cuáles son los aspectos fundamentales en los que te tendrás que fijar al estudiar el material básico. Lee siempre el primer apartado, **¿Cómo estudiar este tema?**, porque allí te especificamos qué material tienes que estudiar. Consulta, además, las secciones del tema que contienen **material complementario** (Lo + recomendado y + Información).

En el **Aula virtual de Lo que necesitas saber antes de empezar** encontrarás siempre disponible la documentación donde te explicamos **cómo se estructuran los temas** y qué podrás encontrar en cada una de sus **secciones**: Ideas clave, Lo + recomendado, + Información, Actividades y Test.

Recuerda que en el **Aula virtual** de **Lo que necesitas saber antes de empezar** puedes consultar el funcionamiento de las distintas herramientas del Aula virtual: Correo, Foro, Sesiones presenciales virtuales, Envío de actividades, etc.

**5º** Dedicar tiempo al **trabajo práctico (sección Actividades y Test)**. En la programación semanal te detallamos cuáles son las actividades correspondientes a cada semana y qué **calificación máxima** puedes obtener con cada una de ellas.

**6º** Te recomendamos que **participes en los eventos** del curso (sesiones presenciales virtuales, foros de debate...). Para conocer la fecha concreta de celebración de los eventos debes consultar las **herramientas de comunicación** del Aula virtual. Tu profesor y tu profesor-tutor te informarán de las novedades de la asignatura.



### Ten en cuenta estos consejos...

- ✓ Sea cual sea tu plan de estudio, **accede periódicamente al Aula Virtual**, ya que de esta forma estarás al día de las novedades del curso y en contacto con tu profesor y con tu profesor tutor.
- ✓ Recuerda que **no estás solo**: consulta todas tus dudas con tu profesor-tutor utilizando el correo electrónico. Si asistes a las sesiones presenciales virtuales también podrás preguntar al profesor sobre el contenido del tema. Además, siempre puedes consultar tus dudas sobre el temario en los foros que encontrarás en cada asignatura (Pregúntale al profesor).
- ✓ **¡Participa!** Siempre que te sea posible accede a los foros de debate y asiste a las sesiones presenciales virtuales. El intercambio de opiniones, materiales e ideas nos enriquece a todos.
- ✓ Y ¡recuerda!, estás estudiando con metodología on line: tu esfuerzo y constancia son imprescindibles para conseguir buenos resultados. **¡No dejes todo para el último día!**