

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Proyectos de Diseño Gráfico.  
Desarrollo**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico**

Fecha de actualización: 1 septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.  
Asignatura: Proyectos de Diseño Gráfico. Desarrollo

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Proyectos de Diseño Gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	4º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Pérez Jiménez, Lola	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Grupos</b>
Pérez Jiménez, Lola		Todos

### 4. COMPETENCIAS

<b>Competencias transversales</b>
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.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

### **Competencias generales**

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

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.

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### **Competencias específicas**

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CGE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Saber trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos del campo digital, web y app basados en las campañas de comunicación integrales o el branding, generando el manual completo de aplicación.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
<b>Bloque I. Proceso del diseño Dirección de Proyecto Digital.</b>	<b>Tema 1.</b> Diseño interactivo como disciplina. Preparación de proyectos. Briefing.
	<b>Tema 2.</b> Proceso del diseño web/apps. Semiótica, Arquitectura de la información. Aplicación de <i>identidad corporativa</i> a un proyecto digital.
	<b>Tema 3.</b> Análisis y toma de requerimientos. Métodos de investigación y experimentación propios del proyecto.
<b>Bloque II. ¿Qué es un proyecto digital?</b>	<b>Tema 4.</b> Diseño de interfaz y entorno Web y aplicación de marca al entorno. <i>Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética.</i>
	<b>Tema 5.</b> Comunicación visual en el diseño interactivo, experiencia de uso. Conceptualización.
	<b>Tema 6.</b> Ideas, prototipos y experiencias. <i>Estilos gráficos.</i> Pictogramas y semántica de la información.
<b>Bloque III. Contexto, concepto y proyecto digital y Diseño Visual</b>	<b>Tema 7.</b> Flujo: <i>Diseño editorial.</i> Diseño de interacción.
	<b>Tema 8.</b> Público, usabilidad y pruebas. <i>Jerarquías.</i>
	<b>Tema 9.</b> Diseño gráfico en los medios digitales. <i>Organización gráfica</i> aplicada al entorno digital.

<b>Bloque IV. Diseño y desarrollo de proyecto digital y Diseño Visual</b>	<b>Tema 10.</b> Colaborar con el programador.
	<b>Tema 11.</b> El proceso industrial.
	<b>Tema 12.</b> Gráfica en medios multidispositivo.

<b>Bloque V. Presentación de proyecto. Responsive Design, diseños adaptados para enseñar mejor los proyectos.</b>	<b>Tema 13.</b> ¿Qué es el diseño Web adaptativo?
	<b>Tema 14.</b> Introducción a la estructura estructura HTML y consecuencias en el diseño.
	<b>Tema 15.</b> Introducción a la maquetación HTML + CSS.
	<b>Tema 16.</b> CSS básico.
	<b>Tema 17.</b> Maquetación / Posicionamiento y visualización / Tipografía.
	<b>Tema 18.</b> Responsive y Flexibilidad / Textos y enlaces / Navegación.
	<b>Tema 19.</b> Presentación del proyecto.

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	17,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	8 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente en la exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustren la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p> <p>Hincapié en el estudio por casos y trabajo con brief de cliente Los proyectos siempre estarán relacionados con el campo digital, UI/UX web y app, generando el manual completo de aplicación, los clientes variarán cada año.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. De este modo se favorecerá el trabajo grupal de los estudiantes, las dinámicas de aprendizaje e investigación necesarias, y la resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada grupo de trabajo.</p> <p>Presentación de contrabrief del proyecto a desarrollar al cliente. Sesiones de trabajo con correcciones sobre proyecto.</p> <p>Presentación final de proyecto por grupos.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico
- El dominio de las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- La capacidad de trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.

- La capacidad de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos del campo digital, web y app basados en las campañas de comunicación integrales o el branding, generando el manual completo de aplicación.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

## 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debates.  Ensayos y trabajos de investigación.
Actividades prácticas	Prueba práctica..  Proyecto final.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Mediante los <b>debates</b> el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.</p> <p>Mediante los <b>ensayos y trabajos de investigación</b> se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Mediante la <b>prueba práctica</b> se constata la capacidad del alumno para formalizar los contenidos asimilados, además de para tomar decisiones y resolver supuestos de carácter práctico en un tiempo limitado.</p> <p>Con el desarrollo de un <b>proyecto</b> completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.</p>

## 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.



### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ensayos y trabajos de investigación	20%
Debates	10%
Prueba práctica	10%
Proyecto final	60%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización y entrega de ensayos y trabajos de investigación	10%
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Entrega y defensa y exposición del proyecto final	60%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización y entrega de ensayos y trabajos de investigación	10%
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Entrega y defensa y exposición del proyecto final	60%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Semana 1-8	<b>Bloque I. Proceso del diseño Dirección de Proyecto Digital.</b> <b>Bloque II. ¿Qué es un proyecto digital?</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:  <b>Tema 1.</b> Diseño interactivo como disciplina. Preparación de proyectos. Briefing.  <b>Tema 2.</b> Proceso del diseño web/apps. Semiótica, Arquitectura de la información. Aplicación de identidad corporativa a un proyecto digital.  <b>Tema 3.</b> Análisis y toma de requerimientos. Métodos de investigación y experimentación propios del proyecto.  <b>Tema 4.</b> Diseño de interfaz y entorno Web y aplicación de marca al entorno. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética.  <b>Tema 5.</b> Comunicación visual en el diseño interactivo, experiencia de uso. Conceptualización.  <b>Tema 6.</b> Ideas, prototipos y experiencias. Estilos gráficos. Pictogramas y semántica de la información.  El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.  Análisis de casos. Debates.  Elaboración de contrabrief.	10 horas	
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Elaboración de contrabrief.  Elaboración de campaña digital.  Tutorización de proyecto de campaña digital.  Contrabrief.  Documentación de visitas.	7,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

<b>Bloque III. Contexto, concepto y proyecto digital y Diseño Visual</b> <b>Bloque IV. Diseño y desarrollo de proyecto digital y Diseño Visual</b>				
Semana 9-12	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	6 horas	
		Conceptualización del proyecto.		
		<b>Tema 7.</b> Flujo: Diseño editorial. Diseño de interacción.		
		<b>Tema 8.</b> Público, usabilidad y pruebas. Jerarquías.		
		<b>Tema 9.</b> Diseño gráfico en los medios digitales. Organización gráfica aplicada al entorno digital.		
		<b>Tema 10.</b> Colaborar con el programador.		
		<b>Tema 11.</b> El proceso industrial.		
		<b>Tema 12.</b> Gráfica en medios multidispositivo.		
		Teoría sobre técnicas audio-reactivas.		
	El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.			
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Elaboración de campaña digital.  Tutorización de proyecto de campaña digital.  Resumen taller aplicado a proyecto.	5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

<b>Bloque V. Presentación de proyecto. Responsive Design</b>				
Semana 13-14	Actividades teóricas	Conceptualización del proyecto.	4 horas	
		<b>Tema 13.</b> ¿Qué es el diseño Web adaptativo?		
		<b>Tema 14.</b> Introducción a la estructura estructura HTML y consecuencias en el diseño.		
		<b>Tema 15.</b> Introducción a la maquetación HTML + CSS.		
		<b>Tema 16.</b> CSS básico.		
		<b>Tema 17.</b> Maquetación / Posicionamiento y visualización / Tipografía.		
		<b>Tema 18.</b> Responsive y Flexibilidad / Textos y enlaces / Navegación.		

		<b>Tema 19. Presentación del proyecto</b>		
		Primera revisión con el cliente.		
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Elaboración de campaña digital.  Primera revisión con el cliente.  Presentación visual y oral del proyecto final.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>			
<b>Semana 15</b>	Actividades prácticas	<b>Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados. <b>Evaluación con pérdida de Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	<b>Comentarios de los resultados finales</b>			
<b>Sesión 16</b>	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Software de diseño digital
Software de presentación
Referencias escritas y sitios web.

### 11.1. Bibliografía general

Título	Diseño de nuevos medios de comunicación
Autor	Tricia Austin y Richard Doust.
Editorial	2008, Ed. Art Blume.

Título	No me hagas pensar, Actualización
Autor	Steve Krug
Editorial	2015, Anaya Multimedia

Título	Los fundamentos del diseño interactivo
Autor	Michael Salmond/Gavin Ambrose
Editorial	2014, Blume

## 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Tipografía
Autor	Otl Aicher
Editorial	2004, Campgràfic

Título	Ortotipografía para diseñadores
Autor	Raquel Marín Álvarez
Editorial	2013, GG

## 11.3. Direcciones web de interés

<a href="http://www.color.hailpixel.com">www.color.hailpixel.com</a>
<a href="http://www.fonts.com">www.fonts.com</a>
<a href="http://www.myfonts.com">www.myfonts.com</a>
<a href="http://www.hoverstat.es">www.hoverstat.es</a>
<a href="http://www.awwwards.com">www.awwwards.com</a>
<a href="http://www.thefwa.com">www.thefwa.com</a>
<a href="http://www.css-tricks.com">www.css-tricks.com</a>
<a href="http://www.thenounproject.com">www.thenounproject.com</a>