

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Proyectos de Diseño Gráfico**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

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

### 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>	3 <sup>er</sup> 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

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Gómez Arroyo, Fernando	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Gómez Arroyo, Fernando Escorihuela Casado, Francisco Javier		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
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 analógico basados en la identidad corporativa o la publicación, generando el manual completo de aplicación.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Dirección de proyecto	Tema 1. Presentación inicial del proyecto
	Tema 2. Comprensión de briefing y semiótica de la imagen
	Tema 3. Redacción de contrabriefing
II. Metodología y creatividad	Tema 4. El signo gráfico
	Tema 5. Metodología de investigación
	Tema 6. Casos de estudios en Diseño de identidad
III. Conceptos básicos	Tema 7. Brainstorming
	Tema 8. Composición I - Retículas - Identidad editorial
	Tema 9. Composición II - Trabajar con tipografía - Identidad editorial
	Tema 10. Composición III - Soportes y Medios - Identidad editorial
IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto	Tema 11. La conceptualización
	Tema 12. Desarrollo del proyecto
	Tema 13. Presentación del proyecto

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	22,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	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

Actividades teóricas	<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 ilustran 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 analógico basados en la identidad corporativa o la publicación, generando el manual completo de aplicación, pero los clientes variarán cada año.</p>
Actividades prácticas	<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. Presentación final de proyecto por grupos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	<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>

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.

## 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 analógico basados en la identidad corporativa o la publicación, 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	Diarios o bitácoras. Ensayos y trabajos de investigación.
Actividades prácticas	Participación. Prueba práctica. Proyectos. Presentaciones.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	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

Actividades teóricas	Mediante el <b>diario o la bitácora</b> se comprueba la adquisición progresiva en el alumno de los resultados del aprendizaje siguiendo una línea temporal.  Mediante <b>los 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
Actividades prácticas	Mediante la <b>participación</b> se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos.  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  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. Mediante las <b>presentaciones</b> , el alumno demostrará sus capacidades para defender su proyecto/trabajo y la idoneidad de las soluciones escogidas en relación con los contenidos trabajados en la asignatura.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	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.

### 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
Diarios o bitácoras (curso completo)	5%
Trabajo de investigación (investigación)	5%
Desarrollo y presentación de proyecto específico de la materia.	20 %
Prueba práctica (concepto y diseño)	10%
Entrega y defensa de proyecto final	40%
Presentación trabajo realizado en workshops	20%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Diarios o bitácoras (curso completo)	30%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



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

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	30%
Diarios o bitácoras (curso completo)	20%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
<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>I. Dirección de proyecto</b> <b>II. Metodología y creatividad</b> <b>V. Diseño y desarrollo Sostenible</b>		
	Clases teóricas	5 horas	
	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:		
	<b>Tema 1. Presentación inicial del proyecto</b>		
	<b>Tema 2. Comprensión de briefing y semiótica de la imagen</b>		
	<b>Tema 3. Redacción de contrabriefing</b>		
	<b>Tema 4. El signo gráfico</b>		
	<b>Tema 5. Metodología de investigación</b> Técnicas de ideación Técnicas de convergencia		
	<b>Tema 6. Casos de estudios en Diseño de identidad</b>		

Clases prácticas	Presentaciones Ejercicios de creatividad aplicada como ice-breaker Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. Elaboración de contrabrief Presentación de casos de estudio referentes. Práctica de investigación entre alumnos: usuarios potenciales Elaboración de guía de investigación para stakeholders. Presentación de otros proyectos y metodologías.	7,5 horas	2 horas
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

Semana 9-12	<b>III. Conceptos básicos</b>		
	<b>V. Diseño y desarrollo Sostenible</b>		
	Clases teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:  Conceptualización del proyecto  <b>Tema 7. Brainstorming</b>  <b>Tema 8. Composición I: retículas. Identidad editorial</b> <b>Composición I: métodos de composición</b>  <b>Tema 9. Composición II: trabajar con tipografía</b>  <b>Tema 10. Composición III: recursos gráficos</b> Desarrollo de proyecto y técnicas de feedback  El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	5 horas
	Clases prácticas	Ejercicios de ideación individuales y en grupo Ejercicios de concepto Actividad de storytelling y ordenación de concepto Ejercicios de composición con elementos clave Ejercicios prácticos con tipografía Desarrollo de proyecto Primera revisión con el cliente Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. Debate entre compañeros y feedback Tutorización de proyecto de identidad corporativa editorial.	7,5 horas
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	<b>IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto</b>			
	<b>V. Diseño y desarrollo Sostenible</b>			
<b>Semana 13-14</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Conceptualización del proyecto		
		<b>Tema 11. La conceptualización</b>		
		<b>Tema 12. Desarrollo del proyecto</b>		
		<b>Tema 13. Presentación del proyecto</b>		
Primera revisión con el cliente.				
	Clases prácticas	Desarrollo visual de la presentación Práctica de presentación en clase Presentación de proyecto al cliente Presentación visual y oral de proyecto final	5,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Bloque III. Proyecto específico de la materia</b>			
<b>Semana Taller</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.		
	Actividades prácticas	Taller y práctica Proyecto		
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación workshop específico de la materia	20 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

Blender. <a href="https://www.blender.org/">https://www.blender.org/</a>
Adobe Photoshop. <a href="https://www.adobe.com/">https://www.adobe.com/</a>
Adobe Premiere. <a href="https://www.adobe.com/">https://www.adobe.com/</a>
PlayCanvas. <a href="https://playcanvas.com/">https://playcanvas.com/</a>
Meta Spark Studio. <a href="https://spark.meta.com/">https://spark.meta.com/</a>
Spatial. <a href="https://www.spatial.io/">https://www.spatial.io/</a>
Sketchfab. <a href="https://sketchfab.com/">https://sketchfab.com/</a>
Polyhaven. <a href="https://polyhaven.com/">https://polyhaven.com/</a>

### 11.1. Bibliografía general

Título	Fantasia: Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales
Autor	Bruno Munari
Editorial	GG

Título	Interacción del color
Autor	Josef Albers
Editorial	Alianza Forma

Título	The Design of everyday things
Autor	Don Norman
Editorial	Basic Books

Título	Blender 4.1: La guía para principiantes.
Autor	Brito, A. (2024).
Editorial	Editorial B3DA Learning. ISBN 979-8328211567

Título	Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.
Autor	Heller, E. (2004).
Editorial	Gustavo Gili. ISBN: 978-8425219771.

Título	Manual de tipografía: Del plomo a la era digital.
Autor	Kane, J. (2004).
Editorial	Editorial Gustavo Gili. ISBN: 978-8425219207

Título	Historia del diseño gráfico (5ta ed.). .
Autor	Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2012)
Editorial	Editorial Gustavo Gili. ISBN: 978-8425223259.

Título	Las leyes de la simplicidad.
Autor	Maeda, J. (2007).
Editorial	MIT Press. ISBN: 978-0262134729 (No se encontró una edición en español).

Título	The Art of Looking Sideways.
Autor	Fletcher, A. (2001).
Editorial	Phaidon Press. ISBN: 9780714834498

Título	Psychology for Creatives.
Autor	Berzbach, F. (2013).
Editorial	BIS Publishers. ISBN: 9789063693343

Título	Cómo ser diseñador gráfico y no perder el alma.
Autor	Shaughnessy, A. (2010).
Editorial	Editorial Gustavo Gili. ISBN: 978-8425226738

Título	Diseño de identidad de marca: Una guía esencial para todo el equipo de branding (5ta ed.).
Autor	Wheeler, A. (2018).
Editorial	Wiley. ISBN: 978-8417552268.

Título	Grid Systems in Graphic Design.
Autor	Müller-Brockmann, J. (1981).
Editorial	Niggli. ISBN: 9783721201451

Título	Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos (3ª ed.).
Autor	Müller-Brockmann, J. (2012).
Editorial	Editorial GG. ISBN 978-8425-2251-4

Título	La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición.
Autor	Elam, Kimberly.
Editorial	Barcelona: Editorial GG, 2014. ISBN 978-8425-2263-80.

## 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Identidad corporativa del brief a la solución final
Autor	Mono
Editorial	GG

## 11.3. Direcciones web de interés

<a href="http://www.servicedesigntools.org">http://www.servicedesigntools.org</a>
<a href="http://www.designcouncil.org.uk/about-design/how-designers-work/design-methods/">http://www.designcouncil.org.uk/about-design/how-designers-work/design-methods/</a>
<a href="http://www.servicedesigntools.org">http://www.servicedesigntools.org</a>
Blender Foundation. (n.d.). Manual de Blender. <a href="https://docs.blender.org/manual/es/latest/">https://docs.blender.org/manual/es/latest/</a> .
Crossmind Studio. (2019). Blender - Introduction Series for Beginners [Lista de reproducción].
YouTube. <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLgO2ChD7acqH5S3fCO1GbAJC55NeVaCCp">https://www.youtube.com/playlist?list=PLgO2ChD7acqH5S3fCO1GbAJC55NeVaCCp</a>
Blender Guru. (n.d.). Blender Tutorial for Complete Beginners [Lista de reproducción]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLjEaolNr3zgEPv5y--4MKpciLaoQYZBIZ">https://www.youtube.com/playlist?list=PLjEaolNr3zgEPv5y--4MKpciLaoQYZBIZ</a>
W3Schools Online Web Tutorials. W3Schools, <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a> .
Meta. (n.d.). Tutoriales de Spark. <a href="https://spark.meta.com/learn/tutorials/">https://spark.meta.com/learn/tutorials/</a>
VirtualSpeech. (2023, 28 de junio). Historia de la realidad virtual. <a href="https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr">https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr</a>
PlayCanvas. (n.d.). Tutoriales. <a href="https://developer.playcanvas.com/tutorials/">https://developer.playcanvas.com/tutorials/</a>

#### 11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Impresora HP DesignJet Z2100
Tórculo Arteina TSR
Prensa Arteina 350x450
Cizalla Dahle 580
Archivador horizontal metálico A1
Ordenador HP
Guillotina Eléctrica EBA Ideal 4815
Adana Letterpress 8x5
Telar de encuadernación
Riso EZ 571 A3 (amarillo, gold, azul y rojo)
Chibalete Tipográfico
Wacom Cintiq 27QHD
Ordenador HP