

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

# **Inglés Técnico para 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: Inglés Técnico para 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>	5º Semestre
<b>Número de créditos</b>	2 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Inglés

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ecija Martínez, Helena	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Ecija Martínez, Helena		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

### Competencias generales

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### Competencias específicas

CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de comunicarse oralmente con un interlocutor en lengua extranjera (inglés), interpretando y transmitiendo la información necesaria para establecer los términos que delimiten una relación profesional dentro del sector.
- Saber manejar la terminología específica.
- Saber aplicar fórmulas y estructuras utilizadas en la comunicación oral.
- Saber interpretar información escrita en lengua extranjera (inglés) en el ámbito propio del sector, analizando los datos fundamentales para llevar a cabo las acciones oportunas.
- Poder redactar y/o cumplimentar documentos e informes propios del diseño gráfico en lengua extranjera (inglés) con precisión, coherencia y cohesión, solicitando y/o facilitando una información tanto de tipo general como detallada.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
<b>Bloque I. Design Terminology</b>	<b>Topic 1 - Visual Dictionary</b> Publishing terms Computer Graphics terms Graphic Design terms

	<b>Topic 2 - Speaking and Listening: Oral Presentations and Debates</b>
	<b>Topic 3 - Project Storytelling: building and delivering stories</b>
<b>Bloque II. Practical Use</b>	<b>Topic 4 - Reading: enhancing comprehension and communication</b>
	<b>Topic 5 - Writing: Professional uses</b> <b>Writing a Graphic Design brief</b> <b>Applications and Portfolios</b> <b>Cover letters and Professional correspondence</b>

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	6 horas
Actividades prácticas	11,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	16 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	10 horas
Preparación prácticas	14 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>60 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>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo final.</p>
Actividades prácticas	<p>Se realizarán ejercicios y presentaciones en clase y se fomentará el debate y discusión de los temas tratados con el fin de mejorar el manejo del idioma.</p> <p>El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<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 comunicarse oralmente con un interlocutor en lengua extranjera (inglés), interpretando y transmitiendo la información necesaria para establecer los términos que delimiten una relación profesional dentro del sector.
- La capacidad de manejar la terminología específica.
- La capacidad de aplicar fórmulas y estructuras utilizadas en la comunicación oral.
- La capacidad de interpretar información escrita en lengua extranjera (inglés) en el ámbito propio del sector, analizando los datos fundamentales para llevar a cabo las acciones oportunas.
- La capacidad de redactar y/o cumplimentar documentos e informes propios del diseño gráfico en lengua extranjera (inglés) con precisión, coherencia y cohesión, solicitando y/o facilitando una información tanto de tipo general como detallada.

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	Debate.
Actividades prácticas	Participación. Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula. 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

Actividades teóricas	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, comunicándose oralmente con un interlocutor en lengua extranjera (inglés), interpretando y transmitiendo la información relativa al entorno profesional.
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 y, sobre todo, su capacidad para aplicar fórmulas y estructuras utilizadas en la comunicación oral.

	<p>Mediante los <b>ejercicios, tareas y actividades</b> se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia, especialmente la redacción y/o elaboración de documentos e informes propios del diseño gráfico en lengua extranjera (inglés) con precisión, coherencia y cohesión. Destreza en el manejo de la terminología y capacidad de expresarse oralmente en lengua extranjera.</p> <p>Con el desarrollo de un <b>proyecto completo</b> que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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
Ejercicios, tareas y actividades	40%
Debates	10%
Participación	10%
Proyecto final	40%
<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%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	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.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
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
	<b>Bloque I. Design Terminology</b>			
<b>Semana 1</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	1 hora	
		<b>Topic 1 - Visual Dictionary</b> Publishing terms Computer Graphics terms Graphic Design terms		



		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
	Actividades prácticas	Elaboración glosario visual en clase Preparación para el proyecto final Asistencia, preparación de actividades y participación en debates	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2 horas	

	<b>Bloque II. Practical Use</b>			
Semana 2	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	1 hora	
		<b>Topic 2 - Speaking and Listening: Oral Presentations and Debates</b>		
		<b>Topic 3 - Project Storytelling: building and delivering stories</b>		
		Storytelling aplicado a proyectos. Cómo construir historias para enriquecer el mensaje y generar empatía y confianza.		
		La importancia de articular y argumentar ideas. Cómo organizar presentaciones públicas de proyectos y participar en debates. Estructuras lingüísticas esenciales. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Ejercicio individual "Show and Tell" Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Preparación para el proyecto final	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	3 horas	

	<b>Bloque II. Practical Use</b>			
Semana 3	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 hora	
		<b>Topic 4 - Reading: enhancing comprehension and communication</b>  Leer entre líneas: la importancia de la comprensión lectora Estructuras lingüísticas esenciales El docente utilizará documentos e imágenes y los analizará utilizando las TICs necesarias.		

	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Ejercicio de redacción individual: Statement Ejercicio de análisis de texto Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura Preparación para el proyecto final. Participación coherente en los debates y glosario. Revisión ejercicios.	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2 horas	

<b>Bloque II. Practical Use</b>				
<b>Semana 4</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 horas	
		<b>Topic 5 - Writing: Professional uses</b> Writing a Graphic Design brief Applications and Portfolios Cover letters and Professional correspondence		
		Cómo sintetizar, estructurar y redactar correctamente una idea. Design Brief: casos prácticos y claves para redactarlo Applications: estrategias para presentar un proyecto a concursos Cover Letter: redacción de cartas de presentación		
		El docente utilizará documentos e imágenes y los analizará utilizando las TICs necesarias.		
	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Preparación para el proyecto final. Participación coherente en los debates y glosario. Revisión ejercicios.	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2 horas	

<b>Bloque II. Practical Use</b>				
<b>Semana 5</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 hora	
		<b>Topic 5 - Writing: Professional uses</b> Writing a Graphic Design brief Applications and Portfolios Cover letters and Professional correspondence		

		<p>Cómo sintetizar, estructurar y redactar correctamente una idea.            Design Brief: casos prácticos y claves para redactarlo            Applications: estrategias para presentar un proyecto a concursos            Cover Letter: redacción de cartas de presentación</p>		
		El docente utilizará documentos e imágenes y los analizará utilizando las TICs necesarias.		
	Actividades prácticas	<p>El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse.            Análisis de los ejercicios propuestos            Tutorías para trabajos finales            Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.            Preparación para el proyecto final.            Participación y coherente en los debates y glosario            Revisión ejercicios.</p>	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	3 horas	

	<b>Trabajo Final</b>			
<b>Semana 6</b>	Actividades prácticas	Presentación oral y escrita del trabajo final. Discusión en grupo.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2 horas	

	<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>			
<b>Semana 7</b>	Actividades prácticas	<p><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</p>	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	<b>Comentarios de los resultados finales</b>			
<b>Sesión 8</b>	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Textos, glosarios, material audiovisual.

### 11.1. Bibliografía general

Título	Graphic Design Manual
Autor	Armin Hofmann
Editorial	Alec Tiranti Ltd, London

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Graphic Design Translated
Autor	Peter J. Wolf
Editorial	Rockport Publishers

### 11.3. Direcciones web de interés

[www.designary.es](http://www.designary.es)