

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Ideación Gráfica.  
Aplicación**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño de Producto**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Producto  
Asignatura: Ideación Gráfica. Aplicación

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño de Producto.
<b>Materia</b>	Ideación gráfica y realidad tridimensional
<b>Periodo de impartición</b>	8º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad producto
<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
Vallhonrat Serrano, Jaime	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Vallhonrat Serrano, Jaime		Producto

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

#### **Competencias generales**

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.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad estética.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

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

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

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

#### **Competencias específicas**

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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**

- Identificar la ideación gráfica ligada al concepto de estilo: formal, de diseño, y de identidad.
- Identificar el concepto de dirección creativa.
- Reunir las nuevas tendencias en la comunicación de proyectos de diseño y ser capaz de analizar casos de innovación de referencia.
- Poder determinar el set fotográfico de un producto y su retoque.
- Poder experimentar con los conceptos de comunicación audiovisual: composición, luz, color, escala, ritmo y equilibrio.

- Ser capaz de aplicar los conceptos y conocimientos adquiridos a un proyecto de diseño de producto.
- Ser capaz de desarrollar los recursos gráficos y audiovisuales óptimos para la comunicación de un proyecto de diseño de producto.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
<b>I. El proyecto de diseño y su comunicación</b>	<b>Tema 1. Ideación gráfica y estilo</b> 1.1 Estilo formal 1.2 Estilo de diseño 1.3 Estilo de identidad
	<b>Tema 2. Conceptos de comunicación audiovisual</b> 2.1 Composición 2.2 Luz 2.3 Color 2.4 Escala 2.5. Equilibrio 2.6. Ritmo
	<b>Tema 3. El set fotográfico</b>
	<b>Tema 4. La historia que quiero contar</b>
	<b>Tema 5. Dirección creativa de un proyecto de diseño</b>

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17 horas
Actividades prácticas	12 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	11 horas
Horas de trabajo del estudiante	18 horas
Preparación prácticas	24 horas
Realización de pruebas	6 horas

Total de horas de trabajo del estudiante

120 horas

## 8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándose de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caso: técnica en la que los alumnos, en grupo, analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se abordan las nuevas tendencias en la comunicación de proyectos de diseño. Conclusiones que posteriormente se aplicarán, durante el aprendizaje basado en proyectos, a la comunicación de un proyecto.</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno, de forma individual, debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinares. En este caso, deberá desarrollar la dirección creativa integral de un proyecto de diseño.</li> </ul> <p>Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Taller de design: periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	<p>Se planteará el análisis grupal de casos de estudio relacionados al contenido de la asignatura.</p> <p>Se planteará el desarrollo individual de la dirección creativa integral de un proyecto de diseño en relación a los contenidos del curso. Este desarrollo comprende la determinación y producción de todos los recursos de comunicación necesarios para la óptima comunicación del proyecto (video, fotografías, imágenes renderizadas, book, etc.).</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.

### 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar la ideación gráfica ligada al concepto de estilo: formal, de diseño, y de identidad.
- Identificar el concepto de dirección creativa.
- Reunir las nuevas tendencias en la comunicación de proyectos de diseño y ser capaz de analizar casos de innovación de referencia.
- Poder determinar el set fotográfico de un producto y su retoque.
- Poder experimentar con los conceptos de comunicación audiovisual: composición, luz, color, escala, ritmo y equilibrio.
- Ser capaz de aplicar los conceptos y conocimientos adquiridos a un proyecto de diseño de producto.
- Ser capaz de desarrollar los recursos gráficos y audiovisuales óptimos para la comunicación de un proyecto de diseño de producto.

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.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Evaluación del análisis de casos.</p> <p>Realización, presentación y entrega en fecha establecida de la dirección creativa integral del proyecto propuesto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de la práctica realizada</li> <li>• Evaluación del concepto de la propuesta</li> <li>• Evaluación de la innovación de la propuesta</li> <li>• Evaluación de todos los recursos gráficos y audiovisuales desarrollados</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones del taller de design.

### 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, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.

4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

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

Instrumentos	Ponderación
Análisis de casos	10%
Realización, presentación y entrega de proyecto	80%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
<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, presentación y entrega de proyecto de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
<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

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
<b>Sesión 1</b>	<b>TEMA 1: Ideación gráfica y estilo</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Ideación gráfica y estilo). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

<b>Sesión 2</b>	<b>TEMA 1: Ideación gráfica y estilo</b>			
	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Ideación gráfica y estilo). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>Sesión 3</b>	<b>TEMA 1: Ideación gráfica y estilo</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (ideación gráfica y estilo). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>Sesión 4</b>	<b>TEMA 2: Conceptos de comunicación audiovisual.</b>		
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Com. Audiovisual). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
--	------------------------------	------------------	---------	--

<b>TEMA 2: Conceptos de comunicación audiovisual.</b>				
<b>Sesión 5</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Com. audiovisual). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 2: Conceptos de comunicación audiovisual.</b>				
<b>Sesión 6</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Com. audiovisual). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 3: El set fotográfico.</b>				
<b>Sesión 7</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Set fotográfico). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 3: El set fotográfico.</b>				
<b>Sesión 8</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Set fotográfico). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	<b>TEMA 3: El set fotográfico.</b>			
<b>Sesión 9</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Set fotográfico). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	<b>TEMA 4: La historia que quiero contar.</b>			
<b>Sesión 10</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El Relato). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	<b>TEMA 4: La historia que quiero contar.</b>			
<b>Sesión 11</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El Relato). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 4: La historia que quiero contar.</b>				
<b>Sesión 12</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El Relato). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 5: Dirección creativa de un proyecto de diseño.</b>				
<b>Sesión 13</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Dirección creativa). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Presentación final de trabajos/casos prácticos	0,5 horas	

<b>TEMA 5: Dirección creativa de un proyecto de diseño.</b>				
<b>Sesión 14</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Dirección creativa). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Presentación final de trabajos/casos prácticos	0,5 horas	

<b>Presentación Final.</b>				
<b>Sesión 15</b>	Otras actividades formativas	Taller de design.	4 horas	
	Evaluación	Presentación final de trabajos/casos prácticos	2,5 horas	6 horas

Sesión 16	<b>Corrección y calificación proyectos finales.</b>			
	Evaluación	Corrección, calificación proyectos finales y entrega de notas	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual.

### 11.1. Bibliografía general

Título	El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días
Autor	Enric Satué
Editorial	Alianza Forma

Título	Book of Ideas: A Journal of Creative Direction and Graphic Design. Vol. 1
Autor	Radim Malinic
Editorial	Brand Nu

Título	Design is Storytelling
Autor	Ellen Lupton
Editorial	Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Graphic Design. The New Basics
Autor	Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips
Editorial	Princeton Architectural Press

Título	Motion Graphics Design: La dirección creativa en el branding de TV
Autor	Maria Cecilia Brarda
Editorial	Gustavo Gili

### 11.3. Direcciones web de interés

<http://elupton.com/>

<https://www.brandnu.co.uk/>

<https://www.ceciliabrarda.com.ar/>

### 11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe InDesign

Adobe Premiere

Adobe After Effects

Motion Graphics

Programas de dibujo asistido por ordenador