



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 36556

**Nombre:** Fundamentos del diseño gráfico y visual

**Ciclo:** Grado

**Créditos ECTS:** 6

**Curso académico:** 2026-27

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	2	Segundo cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Comunicación	FORMACIÓN BÁSICA

### COORDINACIÓN

ROGER MONZO VANESSA

## RESUMEN

Fundamentos del Diseño Gráfico y Visual es una asignatura de formación básica del Grado en Comunicación Audiovisual que forma parte de la materia Comunicación.

Análisis de los mecanismos y condiciones del diseño de las imágenes gráficas y visuales. Comprensión y expresión de los elementos fundamentales de composición. Estudio y análisis de la genealogía evolutiva de las formas de representar la imagen. Realización de los principios elementales de composición aplicados al diseño gráfico y visual.

La asignatura tiene como objetivo desarrollar una comprensión crítica del diseño gráfico y visual, abordando su evolución histórica, fundamentos compositivos y aplicación de sus principios. A través del análisis de imágenes y elementos visuales se fomenta la capacidad de interpretar y crear diseños efectivos. Se exploran referentes clave, técnicas de composición, iconicidad, identidad visual y el uso profesional de herramientas digitales, incluyendo la IA generativa. El curso capacita al estudiante para integrar teoría, análisis y práctica creativa del diseño gráfico en el entorno contemporáneo.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS



## RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

## OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se contemplan otros tipos de requisitos.

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, sígnicos, dialógicos y opinativos de la comunicación.

Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Capacidad para profundizar en los conocimientos adquiridos y para aplicar y desarrollar las competencias en los diversos campos a que se extiende la comunicación audiovisual.

Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Que los estudiantes tengan capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.

Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Introducción y genealogía del diseño gráfico

- 1.1. Discusión sobre las diferencias entre diseño y arte
- 1.2. La profesión del diseñador gráfico: habilidades, funciones, contexto actual
- 1.3. Historia y cultura del diseño gráfico: movimientos clave e influencias artísticas
- 1.4. Diseñadores gráficos de referencia

### 2. Componentes del diseño gráfico

- 2.1. La imagen digital y la imagen impresa
- 2.2. Elementos básicos del diseño gráfico
- 2.3. Proporción áurea, regla de los tercios, retículas, equilibrio y jerarquía visual
- 2.4. Niveles de iconicidad: del signo abstracto a la imagen figurativa



### **3. Diseño para los medios: el diseño en la publicidad**

3.1. Campos de actuación. Estrategias comerciales de diseño. Branding e imagen de marca

3.2. Logos: isotipo, logotipo, imagotipo, isologo

3.3. El cartel publicitario

### **4. Diseño para los medios: el diseño en el cine**

4.1. El cartel cinematográfico

4.2. Diseñadores, adaptaciones según géneros y evolución histórica

4.3 Créditos de cine

### **5. Diseño para los medios: el diseño en la televisión**

5.1. Elementos y herramientas gráficas para televisión. Características y usos

5.2. Embalaje gráfico (packaging) de un canal de televisión: identidad (ident), mosca, promociones, cortinillas y transiciones

### **6. Diseño para los medios: el diseño en la web**

6.1. Formatos y estructuras en entorno digital.

6.2. Diseño UX y UI.

6.3. Composición y navegabilidad en páginas web.

### **7. IA generativa para el diseño de contenidos visuales y audiovisuales**

7.1. La IA generativa en el proceso creativo. Casos de uso.

7.2. Diseño de prompts y estrategias visuales asistidas por IA.

7.3. Herramientas actuales de generación de imágenes y su aplicación en diseño gráfico.



## Resultados de aprendizaje

Estos contenidos se plasmarán en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer los códigos y modos de representación propios de la comunicación audiovisual.
- Identificar la relevancia social cultural e histórica de las propuestas estéticas de las industrias audiovisuales.
- Expresar intencionalidad en el uso de las imágenes.
- Aplicar soluciones propias en el desarrollo de los proyectos audiovisuales.
- Desarrollar un trabajo creativo o de investigación.
- Diseñar estrategias visuales persuasivas.
- Aplicar recursos y procedimientos de ideación gráfica.
- Crear elementos de identidad corporativa.
- Diseñar elementos de escenografía.
- Analizar la relevancia de la creatividad de las imágenes.

## VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Aula informática	30,00
<b>Total horas</b>	<b>60,00</b>

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	40,00
Estudio y trabajo autónomo	30,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	20,00
Resolución de casos prácticos	0,00
<b>Total horas</b>	<b>90,00</b>

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Actividades presenciales

La docencia presencial seguirá las siguientes metodologías:

- **Lección magistral:** permite establecer los fundamentos teóricos, estéticos e históricos que constituyen la base para la comprensión profunda de Fundamentos del Diseño Gráfico y Visual.



La docente proporciona al estudiante un marco de referencia necesario para interpretar y producir contenidos gráficos y visuales con sentido y coherencia. Este tipo de exposición favorece la asimilación de principios clave, los cuales son imprescindibles para la toma de decisiones en el proceso creativo y comunicativo del diseño gráfico.

- **Estudio y análisis de casos:** permite al alumnado observar, descomponer y reflexionar sobre soluciones visuales existentes en medios impresos, digitales y audiovisuales. Analizar ejemplos reales facilita el reconocimiento de estrategias compositivas, recursos simbólicos, técnicas de representación y contextos de aplicación. Este ejercicio promueve una actitud analítica y crítica, capacitando al estudiante para fundamentar sus decisiones a partir del aprendizaje de referentes profesionales.
- **Exposición en aula y trabajo por grupos:** el trabajo por grupos reproduce las dinámicas colaborativas del entorno profesional. Los proyectos compartidos favorecen el intercambio de ideas, la toma de decisiones consensuada y la integración de conocimientos técnicos y conceptuales en el ejercicio del diseño gráfico. Los resultados pueden presentarse mediante exposiciones en el aula. De este modo, se ejercita la argumentación de propuestas gráficas y, a través de la retroalimentación que posteriormente se deriva, se enriquece el proceso de aprendizaje.
- **Debates y seminarios:** permiten generar espacios de diálogo, reflexión y confrontación de ideas en torno a cuestiones conceptuales, éticas y culturales del diseño gráfico. Este enfoque metodológico estimula el pensamiento crítico, especialmente en un contexto donde la autoría en la era digital o el impacto de la inteligencia artificial en la creatividad visual están transformando las dimensiones técnica, ética y cultural del diseño gráfico.

### Actividades no presenciales

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:

- **Elaboración de trabajos individuales o en grupo:** estas actividades están orientadas a la aplicación práctica y reflexiva de los contenidos del temario. Los trabajos individuales permiten profundizar en aspectos concretos de la materia y favorecen la autonomía y la capacidad analítica. Por otra parte, los trabajos en grupo promueven el aprendizaje colaborativo y en la asignatura Fundamentos del Diseño Gráfico y Visual se concretan en el desarrollo de proyectos prácticos vinculados a contextos cercanos a la realidad profesional.
- **Estudio y trabajo autónomo:** engloba la revisión de contenidos, la práctica autodirigida y la profundización a través de materiales complementarios. Las lecturas y visionados guiados, el análisis de materiales visuales y audiovisuales y la exploración de recursos digitales, refuerzan los temas tratados en el aula y contribuyen a una comprensión más sólida y transversal de la materia.
- **Preparación de actividades de evaluación:** se concibe como un proceso formativo que va más allá de la mera comprobación de conocimientos. Implica la revisión, integración y aplicación de los contenidos trabajados a lo largo del curso. Esta preparación brinda al alumnado la oportunidad de evidenciar su progreso y consolidar los aprendizajes adquiridos.

### Innovación educativa

Esta asignatura se adscribe al proyecto de innovación educativa PIII-3896177 "Inteligencia Artificial en Comunicación – Iacom" y sigue las actividades aprobadas al respecto por el Servicio de Formación



Permanente e Innovación Educativa (SFPIE), entre las que destacan: promover las competencias digitales, especialmente las vinculadas al uso eficaz, ético y responsable de herramientas de IAG; reforzar el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía intelectual del alumnado, especialmente en referencia al uso de la IAG; potenciar la colaboración docente entre diferentes asignaturas y grados.

### Objetivos de Desarrollo Sostenible

Esta asignatura tiene en cuenta especialmente los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4, Educación de calidad. Meta 7**, que el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.
- **ODS 5, Igualdad de género. Meta 1**, poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

## EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

### Evaluación en la primera convocatoria

La evaluación en primera convocatoria se desarrollará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (30%)**: consistirá en un examen de carácter teórico-práctico al final del cuatrimestre. Esta parte de la evaluación es recuperable en segunda convocatoria.
- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (10%)**: la valoración se realiza de forma continua. Se valorarán especialmente la asistencia regular y la realización de las tareas individuales propuestas en el aula. Esta parte de la evaluación no es recuperable en segunda convocatoria.
- **Valoración del aprendizaje técnico (60%)**: esta parte contempla el desarrollo de 6 prácticas de diseño gráfico y visual. Esta parte de la evaluación es recuperable en segunda convocatoria.

Para superar la asignatura, será necesario obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en la Prueba escrita final y en la Valoración del aprendizaje técnico. En caso de que alguna de estas dos partes no alcance la calificación mínima, la asignatura se considerará no superada, y en 2ª convocatoria deberá recuperarse la parte (o partes) correspondiente. En tal caso, no se realizará la media entre ambas calificaciones, incluso si resultara igual o superior a 5 y la calificación final será la de parte no superada.

### Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera. La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:



- **Prueba escrita final (30%):** consistirá en un examen de carácter teórico-práctico en el período estipulado por la institución.
- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (10%):** no es recuperable en segunda convocatoria. Se mantendrá la calificación obtenida en la primera convocatoria.
- **Valoración del aprendizaje técnico (60%):** superar esta parte implica la entrega de 6 prácticas de diseño gráfico y visual. Se abrirá un período específico (desde la finalización del período de exámenes de primera convocatoria hasta dos días después del examen de segunda convocatoria) para que el alumnado realice la entrega de los trabajos a través del Aula Virtual.

Si en segunda convocatoria no se obtiene una calificación mínima de 5 sobre 10 en la Prueba escrita final y en la Valoración del aprendizaje técnico la asignatura se considerará no superada. No se realizará la media entre ambas calificaciones, incluso si resultara igual o superior a 5 y la calificación final será la de parte no superada.

### Consideraciones

- Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.
- En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.
- La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas, y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta o la composición con la ayuda de inteligencia artificial (ChatGPT u otros), excepto si su utilización forma parte de los contenidos de la asignatura o está autorizada por el profesorado que la imparte.

## BIBLIOGRAFÍA

### Referencias básicas

- Guarniz Izquierdo, Eduardo (2023). *El gran libro de Photoshop*. Marcombo.
- Guarniz Izquierdo, Eduardo (2021). *El gran libro de Illustrator*. Marcombo.
- Inglis, Theo (2024). *Diseño gráfico: La guía definitiva del diseño gráfico contemporáneo y su historia*. Blume.

### Referencias complementarias

- Caldas, Sara (2021). *La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*. Hoaki Books.
- Dacre, Richard (2021). *Carteles de cine: la historia del cine a través de los carteles*. Librería Universitaria de Barcelona.
- Glaser, Jessica (2010). *Ejercicios de diseño gráfico: Cuaderno práctico*. Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen (2011). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y*



escritores. Gustavo Gili.

- Wheeler, Alina y Meyerson, Rob (2025). *Diseño de marcas*. Anaya Multimedia.