

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA**

Codi: 36556
Nom: Fonaments del disseny gràfic i visual
Cicle: Grau
Crèdits ECTS: 6
Curs acadèmic: 2025-26

TITULACIONS

Titulació	Centre	Curs	Període
1333 - Grau en Comunicació Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	2	Segon quadrimestre

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1333 - Grau en Comunicació Audiovisual	Comunicació	BÀSICA

COORDINACIÓ

ROGER MONZO VANESSA

RESUM

Fonaments del Disseny Gràfic i Visual és una assignatura de formació bàsica del Grau en Comunicació Audiovisual que forma part de la matèria Comunicació.

Anàlisi dels mecanismes i condicions del disseny de les imatges gràfiques i visuals. Comprensió i expressió dels elements fonamentals de composició. Estudi i anàlisi de la genealogia evolutiva de les maneres de representar la imatge. Realització dels principis elementals de composició aplicats al disseny gràfic i visual.

L'assignatura té com a objectiu desenvolupar una comprensió crítica del disseny gràfic i visual, abordant la seua evolució històrica, fonaments compositius i aplicació dels seus principis. A través de l'anàlisi d'imatges i elements visuals es fomenta la capacitat d'interpretar i crear dissenys efectius. S'exploren referents clau, tècniques de composició, iconicitat, identitat visual i l'ús professional d'eines digitals, incloent-hi la IA generativa. El curs capacita a l'estudiant per a integrar teoria, anàlisi i pràctica creativa del disseny gràfic en l'entorn contemporani.

CONEIXEMENTS PREVIS



RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

No es preveuen altres tipus de requisits.

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE

1333 - Grau en Comunicació Audiovisual

Capacitat per a actuar defenent una cultura de la pau i respectant els drets fonamentals en els processos de la comunicació, en concret la igualtat entre dones i hòmens en tots els tractaments informatius, interpretatius, sígnicos, dialògics i opinatius de la comunicació.

Capacitat per a aprofundir en els coneixements adquirits i per a aplicar i desenrotllar les competències en els diversos camps a què s'estén la comunicació audiovisual.

Capacitat per a buscar, seleccionar, llegir, interpretar i analitzar textos i documents tant escrits com audiovisuals (capacitat analítica, sintètica i crítica) .

Capacitat per a experimentar i innovar per mitjà del coneixement i l'ús de mètodes i tècniques aplicats.

Creativitat: capacitat per a assumir riscos expressius i temàtics en el marc de les disponibilitats i terminis de la producció audiovisual, aplicant solucions i punts de vista personals en el desenrotllament dels projectes.

Iniciativa, creativitat, credibilitat, honestedat, imatge, esperit de lideratge i responsabilitat tant de manera individual com corporatiu.

Que els estudiants hagen demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé descansa en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Que els estudiants hagen desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Que els estudiants manifesten respecte solidari per les diferents persones i pobles del planeta, així com coneixement dels grans corrents culturals en relació amb els valors individuals i col·lectius i respecte pels drets humans.

Que els estudiants posseïsquen habilitat per a l'organització i temporalització de les tasques, realitzant-les de manera ordenada adoptant amb lògica les decisions prioritàries en els diferents processos de l'activitat periodística.

Que els estudiants puguen transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.



Que els estudiants sàpien aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseïsquen les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seua àrea d'estudi.

Que els estudiants siguen capaços d'obtindre i seleccionar la informació i les fonts rellevants per a la solució de problemes i l'elaboració d'estratègies.

Que els estudiants siguen capaços de treballar en equip, de comunicar les pròpies idees i d'integrar-se en projectes comuns destinats a l'obtenció de resultats.

Que els estudiants tinguen capacitat d'adaptació als canvis tecnològics i sociolaborals.

Que els estudiants tinguen la capacitat i la creativitat necessàries per a assumir riscos expressius i temàtics en el marc de les disponibilitats i terminis de la producció comunicativa, aplicant solucions i punts de vista fundats en el desenvolupament dels projectes.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Introducció i genealogia del disseny gràfic

- 1.1. Discussió sobre les diferències entre disseny i art
- 1.2. La professió del dissenyador gràfic: habilitats, funcions, context actual
- 1.3. Història i cultura del disseny gràfic: moviments clau i influències artístiques
- 1.4. Dissenyadors gràfics de referència

2. Components del disseny gràfic

- 2.1. La imatge digital i la imatge impresa
- 2.2. Elements bàsics del disseny gràfic
- 2.3. Proporció àuria, regla dels terços, retícules, equilibri i jerarquia visual
- 2.4. Nivells d'iconicitat: del signe abstracte a la imatge figurativa

3. Disseny per als mitjans: el disseny a la publicitat

- 3.1. Camps d'actuació. Estratègies comercials de disseny. Brànding i imatge de marca
- 3.2. Logos: isotip, logotip, imagotip, isòleg
- 3.3. El cartell publicitari

4. Disseny per als mitjans: el disseny al cinema

- 4.1. El cartell cinematogràfic
- 4.2. Dissenyadors, adaptacions segons gèneres i evolució històrica



4.3 Crèdits de cinema

5. Disseny per als mitjans: el disseny a la televisió

5.1. Elements i eines gràfiques per a televisió. Característiques i usos

5.2. Embalatge gràfic (embalatge) d'un canal de televisió: identitat (ident), mosca, promocions, cortinetes i transicions

6. Disseny per als mitjans: el disseny a la web

6.1. Formats i estructures en entorn digital.

6.2. Disseny UX i UI.

6.3. Composició i navegabilitat a pàgines web.

7. IA generativa per al disseny de continguts visuals i audiovisuals

7.1. La IA generativa al procés creatiu. Casos d'ús.

7.2. Disseny de prompts i estratègies visuals assistides per IA.

7.3. Eines actuals de generació d'imatges i la seva aplicació en disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Estos continguts es plasmaran en els següents resultats d'aprenentatge:

- Conèixer els codis i modes de representació propis de la comunicació audiovisual.
- Identificar la rellevància social cultural i històrica de les propostes estètiques de les indústries audiovisuals.
- Expressar intencionalitat en l'ús de les imatges.
- Aplicar solucions pròpies en el desenvolupament dels projectes audiovisuals.
- Desenvolupar un treball creatiu o d'investigació.
- Dissenyar estratègies visuals persuasives.
- Aplicar recursos i procediments d'ideació gràfica.
- Crear elements d'identitat corporativa.
- Dissenyar elements d'escenografia.
- Analitzar la rellevància de la creativitat de les imatges.

VOLUM DE TREBALL (HORES)**ACTIVITATS PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Teoria	30,00
Aula informàtica	30,00
Total hores	60,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS



Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	40,00
Estudi i treball autònom	30,00
Preparació de classes	0,00
Preparació d'activitats d'avaluació	20,00
Resolució de casos pràctics	0,00
Total hores	90,00

METODOLOGIA DOCENT

Activitats presencials

La docència presencial seguirà les següents metodologies:

- **Lliçó magistral:** permet establir els fonaments teòrics, estètics i històrics que constitueixen la base per a la comprensió profunda de Fonaments del Disseny Gràfic i Visual. La docent proporciona a l'estudiant un marc de referència necessari per a interpretar i produir continguts gràfics i visuals amb sentit i coherència. Este tipus d'exposició afavorix l'assimilació de principis clau, els quals són imprescindibles per a la presa de decisions en el procés creatiu i comunicatiu del disseny gràfic.
- **Estudi i anàlisi de casos:** permet a l'alumnat observar, descompondre i reflexionar sobre solucions visuals existents en mitjans impresos, digitals i audiovisuals. Analitzar exemples reals facilita el reconeixement d'estratègies compositives, recursos simbòlics, tècniques de representació i contextos d'aplicació. Este exercici promou una actitud analítica i crítica, capacitant a l'estudiant per a fonamentar les seues decisions a partir de l'aprenentatge de referents professionals.
- **Exposició en aula i treball per grups:** el treball per grups reproduïx les dinàmiques col·laboratives de l'entorn professional. Els projectes compartits afavorixen l'intercanvi d'idees, la presa de decisions consensuada i la integració de coneixements tècnics i conceptuals en l'exercici del disseny gràfic. Els resultats poden presentar-se mitjançant exposicions a l'aula. D'esta manera, s'exercita l'argumentació de propostes gràfiques i, a través de la retroalimentació que posteriorment es deriva, s'enriqueix el procés d'aprenentatge.
- **Debats i seminaris:** permeten generar espais de diàleg, reflexió i confrontació d'idees entorn de qüestions conceptuals, ètiques i culturals del disseny gràfic. Este enfocament metodològic estimula el pensament crític, especialment en un context on l'autoria en l'era digital o l'impacte de la intel·ligència artificial en la creativitat visual estan transformant les dimensions tècnica, ètica i cultural del disseny gràfic.

Activitats no presencials

L'alumnat desenrotllarà les següents activitats no presencials:

- **Elaboració de treballs individuals o en grup:** estes activitats estan orientades a l'aplicació pràctica i reflexiva dels continguts del temari. Els treballs individuals permeten aprofundir en aspectes concrets de la matèria i afavorixen l'autonomia i la capacitat analítica. D'altra banda, els treballs en grup promouen l'aprenentatge col·laboratiu i en l'assignatura Fonaments del Disseny Gràfic i Visual es concreten en el desenrotllament de projectes pràctics vinculats a contextos pròxims a la realitat professional.



- **Estudi i treball autònom:** engloba la revisió de continguts, la pràctica autodirigida i l'aprofundiment a través de materials complementaris. Les lectures i visionats guiats, l'anàlisi de materials visuals i audiovisuals i l'exploració de recursos digitals, reforcen els temes tractats a l'aula i contribueixen a una comprensió més sòlida i transversal de la matèria.
- **Preparació d'activitats d'avaluació:** es concep com un procés formatiu que va més enllà de la mera comprovació de coneixements. Implica la revisió, integració i aplicació dels continguts treballats al llarg del curs. Esta preparació brinda a l'alumnat l'oportunitat d'evidenciar el seu progrés i consolidar els aprenentatges adquirits.

Innovació educativa

Esta assignatura s'adscriu al projecte d'innovació educativa PíEE-3896177 "Intel·ligència Artificial en Comunicació – Iacom" i segueix les activitats aprovades al respecte pel Servei de Formació Permanent i Innovació Educativa (SFPIE), entre les quals destaquen: promoure les competències digitals, especialment les vinculades a l'ús eficaç, ètic i responsable de ferramentes de IAG; reforçar el desenrotllament de la capacitat crítica i l'autonomia intel·lectual dels estudiants, especialment en referència a l'ús de la IAG; potenciar la col·laboració docent entre diferents assignatures i graus.

Objectius de Desenvolupament Sostenible:

Esta assignatura té en compte especialment els següents Objectius de Desenvolupament Sostenible:

- **ODS 4, Educació de qualitat.** Meta 7, que l'alumnat adquireisca els coneixements teòrics i pràctics necessaris per a promoure el desenvolupament sostenible, els drets humans, la igualtat de gènere, la promoció d'una cultura de pau i no violència, la ciutadania mundial i la valoració de la diversitat cultural, i la contribució de la cultura al desenvolupament sostenible.
- **ODS 5, Igualtat de gènere.** Meta 1, posar fi a totes les formes de discriminació contra totes les dones i les xiquetes a tot el món.

AVALUACIÓ

El sistema general de qualificacions seguirà el Reglament d'avaluació i qualificació de la Universitat de València per a títols de grau i màster, aprovat pel Consell de Govern el 30 de maig de 2017 (ACGUV 108/2017).

Avaluació en la primera convocatòria

L'avaluació en primera convocatòria es desenvoluparà del següent mode:

- **Prova escrita final (30%):** consistirà en un examen de caràcter teòricopràctic al final del quadrimestre. Esta part de l'avaluació **és recuperable en segona convocatòria**.
- **Valoració d'actitud i participació en la dinàmica de classe (10%):** la valoració es realitza de manera contínua. Es valoraran especialment l'assistència regular i la realització de les tasques individuals proposades a l'aula. Esta part de l'avaluació **no és recuperable en segona convocatòria**.



- **Valoració de l'aprenentatge tècnic (60%):** esta part contempla el desenrotllament de 6 pràctiques de disseny gràfic i visual. Esta part de l'avaluació **és recuperable en segona convocatòria**.

Per a superar l'assignatura, serà necessari obtenir una **qualificació mínima de 5 sobre 10** en la **Prova escrita final** i en la **Valoració de l'aprenentatge tècnic**. En cas que alguna d'estes dos parts no aconseguisca la qualificació mínima, l'assignatura es considerarà no superada, i en segona convocatòria haurà de recuperar-se la part (o parts) corresponent. En tal cas, no es realitzarà la mitjana entre les dos qualificacions, fins i tot si resultara igual o superior a 5 i la qualificació final serà la de part no superada.

Avaluació en la segona convocatòria

L'avaluació en segona convocatòria mantindrà, si fora el cas, les qualificacions obtingudes en els blocs aprovats en la primera. L'avaluació dels blocs suspesos o no presentats es realitzarà del següent mode:

- **Prova escrita final (30%):** consistirà en un examen de caràcter teoricopràctic en el període estipulat per la institució.
- **Valoració d'actitud i participació en la dinàmica de classe (10%):** no és recuperable en segona convocatòria. Es mantindrà la qualificació obtinguda en la primera convocatòria.
- **Valoració de l'aprenentatge tècnic (60%):** superar esta part implica el lliurament de 6 pràctiques de disseny gràfic i visual. S'obrirà un període específic (des de la finalització del període d'exàmens de primera convocatòria fins l'endemà passat de l'examen de segona convocatòria) perquè l'alumnat realitze el lliurament dels treballs a través de l'Aula Virtual.

Si en segona convocatòria no s'obté una **qualificació mínima de 5 sobre 10** en la **Prova escrita final** i en la **Valoració de l'aprenentatge tècnic** l'assignatura es considerarà **no superada**. **No es realitzarà la mitjana entre les dos qualificacions**, fins i tot si resultara igual o superior a 5 i la qualificació final serà la de part no superada.

Observacions

- Tant en l'examen com en la resta de proves, exercicis o treballs escrits s'exigirà correcció ortogràfica i gramatical. Cada falta comportarà una reducció de la qualificació obtinguda, que pot arribar fins al suspens.
- En el cas de comprovar-se plagi en un treball d'avaluació, este es podrà puntuar amb la qualificació numèrica de zero, amb independència del procediment disciplinari que es puga incoar i, si és procedent, de la sanció que siga procedent d'acord amb la legislació vigent.
- L'honestedat intel·lectual és vital en les comunitats acadèmiques, i per a la justa avaluació del treball de l'estudiantat. Tots els treballs presentats en este curs han de ser d'autoria original. No s'admetran treballs en els quals es faça ús de col·laboració fraudulenta o la composició amb l'ajuda d'intel·ligència artificial (ChatGPT o altres), excepte si la seua utilització forma part dels continguts de l'assignatura o està autoritzada pel professorat que la impartix.

BIBLIOGRAFIA



Referències bàsiques

- 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.

Referències complementàries

- 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.