

Guía docente

Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2023-2024

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403111
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. III semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo V. Tecnologías, herramientas y nuevas tendencias en la comunicación
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Andrea Bertola Garbellini
EMAIL	abertola@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

Todo lo referente a la imagen tratada mediante programas informáticos ha cobrado una enorme importancia en los últimos tiempos. La proliferación de equipos y medios de captura y de los programas de edición y tratamiento de imagen han hecho habitual este fenómeno, tanto en el ámbito personal como en el profesional del diseño gráfico y de los medios.

Por otra parte, en la sociedad actual también tiene una gran relevancia el lenguaje de la imagen. Los mensajes de contenido icónico y visual se utilizan frecuentemente para transmitir todo tipo de información, desde las señalizaciones de grandes espacios públicos hasta el formato ágil y certero de la publicidad. Sin embargo, esta proximidad de mensajes gráficos que pretenden captar nuestra atención, el manejo habitual de aparatos de captura o la obtención de imágenes a través de la red, no siempre se traducen en un mejor conocimiento del fenómeno.

Son muchos los conceptos y las herramientas asociadas a la imagen digital que se tratarán en esta asignatura y que asentarán unas bases sólidas de conocimiento y un recorrido por las herramientas más habituales del tratamiento de la imagen desde un punto de vista profesional.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el/la alumno/a:

Conoce los fundamentos básicos, los principios, las aplicaciones y las distintas vertientes del diseño de la comunicación visual.

Sabe las bases de la percepción de las formas visuales, las teorías perceptivas, los elementos constitutivos, dinámicos y escalares, además de la percepción de las formas visuales.

Conoce y aplica los registros comunicativos, niveles de formalidad y tipologías de la imagen.

Considera la variedad de estrategias, estilos visuales y modelos del diseño gráfico y la comunicación visual.

Determina y analiza distintos planteamientos, estrategias y enfoques para la realización de un buen producto visual.

Establece la planificación, diseño y ejecución de actividades sobre la base de diferentes formas icónicas y simbólicas, partiendo de la simbología y aplicación del color, texto y tipografía más adecuada, así como el uso correcto de las imágenes (fotografía e ilustración).

Elige la estructura y composición más adecuada del espacio visual atendiendo a los principios de percepción del público.

Sabe manejar los programas informáticos específicos para la creación y edición de imágenes.

Asimila las técnicas aplicables a la finalización del proceso tanto en papel como en digital así como los pasos para su envío a imprenta o rotativas.

Determina y analiza distintos planteamientos y enfoques para la realización de una buena imagen, ya sea fotográfica o una ilustración.

Elige y aplica las técnicas y los procedimientos más idóneos en el campo del diseño multimedia, sobre la base de diferentes sistemas y programas por ordenador.

Conoce la organización del trabajo y de las fases de edición (ajustes de la imagen; ruido, enfoque y desenfoque; métodos de dibujo y pintura avanzados; optimización avanzada para la web; etc.).

Desarrolla los conocimientos generales básicos relacionados con la expresión visual y plástica, así como conocer los elementos fundamentales de las artes.

Comprende y usa las formas y lenguajes artísticos como manifestaciones singulares de conocimiento y de expresión.

Gestiona el tratamiento digital de imágenes y gráficos a través de software para su integración en diferentes soportes y diseños.

Reconoce las bases operativas más adecuadas en función de las características de cada proyecto de comunicación.

Elige el formato óptimo de trabajo en diseño y maquetación para su adaptación a las diferentes plataformas existentes.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los/las estudiantes leer artículos y bibliografía referidos a estos contenidos, para que de este modo puedan identificar la aplicabilidad de los contenidos tratados en esta materia. En línea con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase a promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación (Objetivo 9).

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el tercer semestre del segundo curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del módulo V “Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación”. En ella a lo largo del curso, los alumnos deberán adquirir el conocimiento y la comprensión de las teorías, las técnicas, los conceptos y los principios del Tratamiento digital de la imagen y las diferentes tecnologías empleadas para llevarlo a cabo.

Esta asignatura tiene una relación directa con estas otras: “Diseño Vectorial”, “Diseño Gráfico y Cultura Visual”, “Tipografía y Maquetación Digital”, “Desarrollo de Aplicaciones Móviles” y “Realidad Aumentada”, así como como con “Diseño Web” del Módulo VI.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. 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.

CB2. 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.

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE19. Habilidad para utilizar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información mediante el diseño gráfico e infografía.

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE22. Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico, publicitario y audiovisual.

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

5. Contenidos de la asignatura

1. EL DISEÑO GRÁFICO

- 1.1. Los elementos del diseño gráfico
- 1.2. Las especialidades del diseño gráfico
- 1.3. Diseño gráfico y comunicación visual
- 1.4. Clasificación y antecedentes de la imagen estática
- 1.5. Las Artes gráficas

2. HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO GRÁFICO

- 2.1. Las herramientas digitales para el diseño gráfico
- 2.2. Adobe Photoshop: historia, funciones, técnicas

3. SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN

- 3.1. La preimpresión
- 3.2. Elaboración de documentos digitales para la impresión
- 3.3. Preparación de documentos para la comunicación digital
- 3.4. Espacios de color
- 3.5. Resolución Web e imprenta

4. TRATAMIENTO DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS

- 4.1. Lenguaje fotográfico: tipología y géneros
- 4.2. Características técnicas y visuales de la toma de imágenes
- 4.3. El tratamiento digital de las imágenes
- 4.4. Software informático de retoque de imágenes
- 4.5. Selección y preparación, ajuste, retoque, montaje fotográfico

- 4.6. El uso de la fotografía en piezas publicitarias
- 4.7. Técnicas de retoque y fotomontaje. Mockups
- 4.8. Herramientas. Capas, pinceles y motivos
- 4.9. Modos de fusión. Objetos inteligentes. Efectos. Trabajo con máscaras

5. TRATAMIENTO DE LA ILUSTRACIÓN

- 5.1. El uso de la Ilustración en la comunicación visual
- 5.2. Técnicas de coloreado

6. TRATAMIENTO DE LA TIPOGRAFÍA

- 6.1. La tipografía como imagen
- 6.2. Estilos de tratamiento digital de la tipografía

7. EL USO DE LA IMAGEN DIGITAL

- 7.1. Intercambio e interacción en el paquete Adobe
- 7.2. Concepto de *digital illustration*
- 7.3. Estudios y agencias de diseño digital
- 7.4. Gestión de la imagen en medios digitales
- 7.5. Optimización para la Web

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
<p>Actividades Presenciales (AP)</p> <p>Clases magistrales/expositivas (AP). Conferencias (AP). Realización de presentaciones en clase (AP). Ejemplificación y estudio de casos (AP). Prácticas de aula (AP). Prácticas en talleres y</p>	<p>Actividades Básicas (EB)</p> <p>Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.</p> <p>El estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el</p>	23	30%

laboratorio (AP). Exposición de trabajos en grupo (AP).	profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.		
	<p>Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD)</p> <p>Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante.</p> <p>Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumno dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.</p>	22	
<p>Actividades Autónomas (AA)</p> <p>Revisión de trabajos de la carpeta del estudiante/portfolio (AA). Preparación de trabajos de curso (AA). Estudio personal (AA). Realización de actividades prácticas (AA). Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA). Preparación de presentaciones (AA). Campus virtual (AA). Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.</p> <p>El alumno dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>	90	0%
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas. Además se realizará un examen práctico por ordenador al final del periodo.</p>	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la [Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014.](#)

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los alumnos que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. c) Los alumnos que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de

	nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
PRUEBA	Integra los contenidos de todas las	40%	CB01, CB02, CB3,

FINAL DE LA ASIGNATURA	<p>Unidades Didácticas.</p> <p>El examen final de la asignatura de Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes consistirá en el diseño de una pieza publicitaria y de la adaptación de la misma a otro formato que se indicará por parte del profesor en el día del examen.</p> <p>En las clases previas al examen los alumnos han desarrollado la creación de un <i>moodboard</i>, útil como guía inspiracional para el desarrollo de la creatividad visual de la campaña.</p> <p>Los alumnos tendrán que preparar previamente el material gráfico necesario para el desarrollo del examen siguiendo las indicaciones especificadas por el profesor.</p>		<p>CB04, CB05</p> <p>CG13, CG14</p> <p>CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19,</p> <p>CE21, CE22, CE26</p>
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
DISPLAY CON CONTENIDO PROFESIONAL PERSONAL	<p>La naturaleza de este trabajo es el aprendizaje de las técnicas y las tecnologías necesarias para organizar la composición de un soporte gráfico concebido para el envío en formato digital y su posterior adaptación para la impresión.</p> <p>Modalidad: individual.</p>	5%	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05</p> <p>CG13, CG14</p> <p>CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19,</p> <p>CE21, CE22, CE26</p>
BOCETOS DE DISEÑO DE PÓSTER PUBLICITARIO	<p>La naturaleza de este trabajo es el aprendizaje de las técnicas y las tecnologías necesarias para la elaboración de diferentes versiones de diseño y tratamiento digital de la imagen necesarios para la presentación de bocetos digitales para un póster publicitario.</p> <p>Modalidad: individual.</p>	7%	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05</p> <p>CG13, CG14</p> <p>CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19,</p> <p>CE21, CE22, CE26</p>

<p>DISEÑO DE POSTAL PARA PUNTO DE VENTA Y ANUNCIO PARA EMAIL</p>	<p>La naturaleza de este trabajo es el aprendizaje de las técnicas y las tecnologías necesarias para la elaboración de diferentes versiones de diseño y tratamiento digital de la imagen para la presentación de bocetos digitales para adaptar una campaña a varios medios y soportes. Modalidad: individual.</p>	<p>7%</p>	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19, CE21, CE22, CE26</p>
<p>DISEÑO DE PORTADA DE ENVASE DE PRODUCTO AUDIOVISUAL</p>	<p>La naturaleza de este trabajo es el aprendizaje de las técnicas y las tecnologías necesarias para la elaboración de diferentes versiones de diseño y tratamiento digital de la imagen tipográfica, para la presentación de bocetos digitales de envase de producto y su adaptación a varios medios y soportes. Modalidad: individual.</p>	<p>7%</p>	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19, CE21, CE22, CE26</p>
<p>OPCIONES DE TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA PARA CAMPAÑA PUBLICITARIA</p>	<p>La naturaleza de este trabajo es el aprendizaje de las técnicas y las tecnologías necesarias para la elaboración de diferentes versiones de diseño y tratamiento digital de la imagen fotográfica, para la presentación de opciones alternativas a elegir en el diseño de una campaña publicitaria en diferentes medios impresos y online. Se utiliza el material generado durante el trabajo de realización fotográfica desarrollado como actividad práctica que se ha enfocado al uso en una campaña en diferentes medios y soportes. Modalidad: grupal e individual.</p>	<p>7%</p>	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19, CE21, CE22, CE26</p>
<p>BOCETO DE PÓSTER BASADO EN LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y EL FOTOMONTAJE PARA PUNTOS DE VENTA</p>	<p>Se trata de un trabajo enfocado al uso y la elección de técnicas libres del tratamiento digital de las imágenes con finalidades promocionales con respecto a un evento vinculado a una marca existente. Los alumnos procederán aplicando varias técnicas aprendidas a lo largo del curso.</p>	<p>7%</p>	<p>CB01, CB02, CB3, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19,</p>

	Modalidad: individual.		CE21, CE22, CE26
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		20%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Presentación y argumentación de proyectos y actividades realizadas en clase	Los alumnos organizan y realizan presentaciones y argumentaciones a los proyectos que entregan. Participan activamente en clase a nivel de análisis y síntesis con respecto a los contenidos relativos a las diferentes fases de evolución del curso.	20%	CB01, CB02, CB3, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT19, CE21, CE22, CE26

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Para superar la asignatura, será imprescindible aprobar las distintas partes que la componen y acaban de ser descritas en el sistema de evaluación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
	La prueba escrita integra los contenidos de todos los temas	100%	CEM18 - CEM19 - CEM20 - CEM21 - CEM22 -

<p>Prueba objetiva práctica final.</p>	<p>tratados en la asignatura. Consiste en un trabajo práctico por ordenador, de creación de campaña publicitaria con adaptación a varios medios y diferentes formatos y soportes, argumentado por el alumnado. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura.</p>		<p>CEM23 - CEM24 - CEM25</p>
--	--	--	------------------------------

8. Bibliografía

- BENEDIKT TASCHEN VERLAG: Fotografía del siglo XX. 2005
- BERTOLA, Andrea; GARCÍA-CLAIRAC Santiago: El manual de Diseño Gráfico. Editorial Almuzara, Córdoba, 2004
- DALY, Tim. Enciclopedia de fotografía digital: guía completa de imagen y arte digital. Blume, 2006.
- DELGADO CABRERA, José María: Manual imprescindible de Adobe Photoshop CS. Anaya Multimedia. 2004
- GONZÁLEZ, Rafael y Wood, Richard.: Tratamiento digital de imágenes. Addison-Wesley Iberoamericana. Argentina. 1996
- HELLER, Steven; VIENNE, Véronique; ESTEBAN, Paloma Rodríguez. 100 ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Blume, 2012.
- WONG, Wocius: Fundamentos del diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 1995
- ALBERS, Josef: La interacción del color. Alianza Editorial, Madrid, 1970
- CARTER, Rob: Diseñando con tipografía. Color y tipografía. Index Books, Barcelona, 1997
- COLLIER, David: Diseño para la autoedición. Gustavo Gili, Barcelona, 1999
- CONWAY LLOYD, Morgan: Logos. Index Books, Barcelona, 1999
- DALLEY, Terence: Guía completa de ilustración y diseño. Ed. Hermann, Barcelona, 1992
- GATTER, Mark: Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel. Index Book, Barcelona, 2005
- HELLER, Steven. Design literacy: Understanding graphic design. Skyhorse Publishing, Inc. 2014
- HOLLIS, Richard: El diseño gráfico. Ediciones Destino, Barcelona, 2000
- KELBY, Scott.: Manipula tus fotografías digitales con Photoshop. Ed Anaya. 2004

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W.; DEVOTO, Alejandra. Historia del diseño gráfico. McGraw-Hill, 2000

MÜLLER BROCKMANN, Josef. Sistemas de retículas. Colección GG DISEÑO, 1992

POYNOR, Rick. Diseño Gráfico Posmoderno: no más normas. Barcelona: Gustavo Gili, 2003

SATUÉ, Enric: El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Editorial, Madrid, 1997

SATUÉ, Enric: El diseño gráfico en España. Alianza Editorial, Madrid, 1997

SWANN, Alan: Diseño Gráfico. Blume, Barcelona, 1996

SWANN, Alan: El color en el diseño gráfico. Gustavo Gili, Barcelona, 1993

WILLMORE, Ben: Adobe Photoshop CS3 Avanzado. Anaya Multimedia, Madrid, 2008

ZUNZUNEGUI, Santos: Pensar la imagen. Ediciones Cátedra. 1992

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0/1	X		Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación Exposición teórico-práctica sobre el tema 1
02	1	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 1 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
03	1	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 1 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
04	1	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2 Práctica 2: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
05	1	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2

				Práctica 2: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
06	2	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 3 Práctica 3: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
07	2	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 3 Exposición de la Práctica 3
08	2	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 4 Práctica 4: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
09	3	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 4 Práctica 4: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
10	3	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 5 Práctica 5: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
11	3	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 5 Exposición de la Práctica 5
12	4	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 6 Práctica 6: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
13	4	X	X	Exposición teórico-práctica sobre el tema 6 Exposición de la Práctica 6
14	4	X		Exposición teórico-práctica sobre el tema 7
15	4	X		Exposición teórico-práctica sobre el examen Repaso y última entrega-recalificación de prácticas pendientes

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo