SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Ficha técnica
Diseño gráfico publicitario

1. Descripción de la asignatura

Grado	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
Asignatura	Diseño gráfico publicitario
Módulo	Módulo 5: Diseño gráfico aplicado a la comunicación
Área Departamental	Industrias Culturales: Diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.
Semestre	6 semestre
Créditos totales	6
Curso	3º
Carácter	OB (Obligatoria)
Lengua de impartición	Castellano
Observaciones	

Modelo de docencia	C1 (50-50)
Enseñanzas Básicas	22,5 horas
Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD)	22,5 horas
Actividades Dirigidas	0

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

2. Resultados del proceso de formación y aprendizaje

a) Conocimientos

C01	Conoce la historia del diseño gráfico, el arte y la estética, identificando movimientos, corrientes y fundamentos culturales que han influido en su evolución.	Conocimientos o contenidos
C02	Conoce y analiza los principios del lenguaje visual y la teoría del color en su aplicación en diferentes contextos y formatos de comunicación y marketing.	Conocimientos o contenidos
C04	Conoce las familias tipográficas y los fundamentos de la caligrafía, identificando sus características y aplicaciones a nivel compositivo	Conocimientos o contenidos
C05	Conoce y distingue las distintas herramientas y técnicas del diseño vectorial y del tratamiento digital de la imagen, y comprende su aplicación en proyectos de diseño gráfico en distintos ámbitos de la comunicación.	Conocimientos o contenidos
C07	Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.	Conocimientos o contenidos
C10	Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible, así como la necesidad de la comunicación inclusiva y respetuosa con los principios de igualdad y no discriminación, evitando lenguajes e imágenes sexistas que perpetúen estereotipos de género y fomenten o normalicen las violencias sexuales contra las mujeres.	Conocimientos o contenidos

b) Competencias

COM01	Actuar de acuerdo con los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, atendiendo a la normativa que en todo momento resulte de aplicación y, en particular: (a) el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos –la libertad de pensamiento y de cátedra, la tolerancia y el reconocimiento y respeto a la diversidad, la equidad de todas las ciudadanas y de todos los ciudadanos, la eliminación de todo contenido o práctica discriminatoria, la cultura de la paz y de la participación, entre otros–; (b) el respeto a la igualdad de género e igualdad efectiva de mujeres y hombres atendiendo al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen nacional o étnico, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género, características sexuales, enfermedad, situación socioeconómica o cualquier otra condición o circunstancia personal o social; (c) el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, considerando los derechos de las personas con	Competencias

	discapacidad y su inclusión social; (d) el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.	
COM02	Argumentar de forma crítica la evolución e importancia del diseño gráfico, integrando análisis históricos, sociales y culturales, considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el diseño sostenible.	Competencias
COM03	Producir y presentar proyectos de diseño gráfico que integren distintos conceptos, técnicas y herramientas, asegurando la coherencia comunicativa y considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el desarrollo sostenible.	Competencias
COM04	Desarrollar y evaluar proyectos de identidad visual y branding para marcas y organizaciones.	Competencias
COM05	Evaluar la efectividad de las soluciones de diseño gráfico en diversos contextos, analizando su capacidad para comunicar mensajes en distintos canales tradicionales o web.	Competencias
COM06	Desarrollar proyectos de diseño gráfico, planificando y supervisando desde la dirección de arte todas las fases hasta la producción final de la campaña.	Competencias
COM07	Desarrollar y evaluar proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos aplicando técnicas tipográficas y de maquetación en medios impresos y digitales.	Competencias
COM08	Participar en la planificación y ejecución de estrategias de comunicación publicitaria y de marketing digital desde la perspectiva del diseño gráfico.	Competencias
COM13	Aplicar el pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas, gestionando eficientemente el tiempo y los recursos, con una sólida base ética y deontológica en la actividad profesional.	Competencias

c) Habilidades

HD09	Genera identidades visuales consistentes, diseñando logotipos y elementos de marca que refuercen la imagen corporativa en diversos contextos.	Habilidades o destrezas

3. Contenidos de la asignatura

Composición y disposición visual. Teoría del color en el diseño gráfico publicitario. Tipografía aplicada a la publicidad. Selección y uso de imágenes. Diseño de elementos gráficos para medios impresos y digitales. Aplicación de técnicas avanzadas de diseño en la publicidad.

Análisis y evaluación de piezas gráficas. Innovación en el diseño gráfico publicitario. Producción y adaptación de piezas para campañas. Proyectos de diseño gráfico publicitario y de identidad visual.

4. Actividades formativas / Metodologías docentes

Actividades formativas	
AF1-EB (50%)	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.
AF2-EPD (50%)	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo. Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.

Metodologías Docentes

MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
MD2	Aprendizaje basado en Proyectos
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

5. Sistema de evaluación

La evaluación 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, 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:

Sistemas de evaluación		
	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
SEV01	40%	60%
SEV02	0%	60%
SEV03	0%	60%
SEV04	0%	60%
SEV05	0%	60%
SEV06	0%	60%

6. Responsable de la asignatura

Nombre	
Centro	Centro Universitario San Isidoro
Áreas Departamentales	Ciencias Sociales y de la Salud
E-mail	