

Guía docente

Diseño Gráfico y Cultura Visual

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

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 Cultura Visual
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403110
CURSO Y SEMESTRE	1º curso. II 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
NOMBRE COMPLETO	Jesús Sabate Wasaldúa
EMAIL	jsabate@ceadeleonardo.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

El componente visual es uno de los modos de comunicación esenciales para el desarrollo del individuo, tan determinante como el escrito o el oral. Vivimos rodeados de imágenes en todos los contextos comunicativos que debemos decodificar y descifrar para entender los procesos sociales en los que interactuamos. De hecho, algunos de los principios básicos de este lenguaje visual se asimilan de forma innata en los primeros años de vida.

Como modo de comunicación, el lenguaje visual encierra una lectura más profunda basada en la articulación de elementos significantes en una determinada disposición, tamaño y duración. El conocimiento y utilización de estas estructuras permite la activación de los procesos de codificación y descodificación de las intenciones comunicativas aplicadas en cualquier tipo de manifestación visual, tanto a nivel consciente como subconsciente.

El diseño gráfico, en sus diferentes vertientes, se nutre de este lenguaje para la configuración de sus mensajes y para la construcción de significados. Se convierte en la herramienta básica que todo comunicador debe manejar con destreza para plasmar las intenciones discursivas en todo tipo de soportes de naturaleza visual.

Esta asignatura tiene dos planteamientos bien diferenciados, pero totalmente complementarios: por un lado, una vertiente teórica, a través de la adquisición de los conocimientos en las clases lectivas. Por otro lado, a través de la aplicación práctica de estos conocimientos en diferentes prácticas, como medio de evaluación y confirmación de la adquisición de las destrezas y competencias asociadas al módulo.

En definitiva, los contenidos de este programa van enfocados a que el estudiante explore, conozca y maneje los elementos morfosintácticos y discursivos que conforman una imagen, las relaciones entre el lenguaje verbal y visual, las principales teorías que han propuesto modelos de análisis e interpretación de las imágenes, y los códigos fundamentales implicados en su diseño y producción.

Sólo a través de esta previsualización mental, el diseñador podrá combinarlos con la mayor eficacia estética y comunicativa en sus diferentes soportes y materiales.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumno:

- 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.
- 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.
- Conoce las distintas variables y tendencias del arte moderno en su relación con los procesos tecnológicos digitales.
- Conoce las implicaciones económicas, artísticas y culturales que se derivan de la utilización de las tecnologías de la Información.
- Desarrolla las técnicas de exposición y presentación de trabajos en público desde el enfoque del diseño de la comunicación.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los alumnos la adquisición de una mirada crítica ante las diferentes manifestaciones visuales que le circundan, con la intención de entrenar la mirada para la detección de las diferentes estrategias visuales aplicadas en los mensajes.

Este proceso de maduración visual puede ser alimentado por la lectura de artículos del ámbito del diseño, la publicidad, el arte o los medios audiovisuales que permitan contextualizar la producción de estos discursos.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura, ubicada en el segundo semestre del primer curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del Módulo V “Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación”, pretende ofrecer al alumno el conocimiento de los elementos, formas, estructuras y bases dispuestos en la construcción de mensajes visuales, sea cual sea su soporte de plasmación. Este conocimiento previo, constitutivo, se continúa con otras asignaturas focalizadas en distintas aplicaciones de la comunicación visual “Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes” e “Infografía y Maquetación”, incluidas, todas ellas, en este Módulo V.

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.

CE20 - Capacidad para valorar la incidencia e impacto social de las tecnologías informativas y de la comunicación contemporánea y su influencia en los contenidos de los medios, los géneros, el diseño de la información, y las rutinas profesionales.

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.

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

5. Contenidos de la asignatura

BLOQUE I. DISEÑO GRÁFICO

1. DISEÑO VECTORIAL AVANZADO

- 1.1 Uso y edición de pinceles. Gestión de bibliotecas.
- 1.2 Símbolos, motivos y teselas.
- 1.3 Vectorización y calcos de imagen.
- 1.4 Creación de gráficas.
- 1.5 Aplicación y edición de efectos en diseños vectoriales.

2. REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL

- 2.1 Envoltentes, giros, extrusión y perspectiva.
- 2.2 Iluminación y generación de volumen.
- 2.3 Diseño isométrico.

3.- Otros efectos

- 3.1 Distorsionar y transformar.
- 3.2 Estilizar.
- 3.3 Efectos de rasterizado
- 3.3 Efectos de Photoshop en Illustrator.

4. TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL

- 4.1 Herramientas de ilustración vectorial.

- 4.2 Herramientas avanzadas de coloreado vectorial.
- 4.3 Degradado de malla.
- 4.4 Pintura interactiva.

5. OPTIMIZACIÓN DEL DOCUMENTO

- 5.1 Intercambio de formatos y compatibilidades con otras aplicaciones.
- 5.2 Previsualizaciones, empaquetados y diseño para Internet.
- 5.3 Trazados y optimización geométrica. Low poly.
- 5.4 Sobreimpresiones.

BLOQUE II. CULTURA VISUAL

- 1. El diseño gráfico antes de la revolución industrial.
- 2. El diseño gráfico y la revolución industrial. *Arts & Crafts* y el *Aesthetic movement*.
- 3. Diseño gráfico en el *Art Nouveau* y sus distintas manifestaciones en el mundo.
- 4. El siglo XX. Alemania como germen del diseño gráfico moderno. La *Deutscher Werkbund* y la *Bauhaus*.
- 5. Vanguardias y diseño gráfico.
- 6. El *Art Déco* y la importancia del diseño gráfico en los regímenes fascistas europeos.
- 8. El diseño gráfico tras la II Guerra Mundial. EE.UU. e Inglaterra como creadores de tendencias. Aerodinamismo y sociedad de consumo.
- 7. Fotografía y diseño gráfico. Estilo suizo y el fotorrealismo, un estilo internacional.
- 8. Psicodelia. Posmodernismo.
- 9. La era digital. Primeros años.
- 10. Siglo XXI. Consolidación del diseño gráfico digital. RR.SS. e I.A.
- 11. El lenguaje del diseño.
 - 11.1 El punto.
 - 11.2 La línea.
 - 11.3 El plano.
 - 11.4 El color.
 - 11.5 La forma.
 - 11.6 La textura.
 - 11.7 El contorno.
 - 11.8 Análisis de imagen. Aplicación práctica de los conceptos aprendidos.
- 12. Elementos dinámicos y escalares en imágenes fijas.
 - 12.1 Factores de dinamismo.
 - 12.2 Tensión.
 - 12.3 Ritmo.
 - 12.4 Factores.
- 13. APLICACIONES INFORMÁTICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

13.1 Características de la imagen digital.

13.2 Imagen vectorial vs. Mapa de bits.

13.3 Compresión y formatos gráficos.

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
Actividades Presenciales (AP) 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 laboratorio (AP). Exposición de trabajos en grupo (AP).	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. 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.	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 orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico 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.

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<p>a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación.</p>
---	--

	e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
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 objetiva final	<p>La prueba final incluye dos segmentos diferenciados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - por un lado, una prueba escrita, que integra los contenidos de los temas desarrollados en clase. Consiste en un número amplio de preguntas de respuesta breve en relación a los contenidos de la asignatura, con una puntuación proporcional. - por otro, una prueba práctica para acreditar el grado de adquisición de destrezas en el uso de software de creación gráfica. 	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE18, CE19, CE21, CE26
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		30%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
DG_CV_NN_N N Ejercicios de	Forman parte de este segmento los ejercicios destinados al análisis del	15%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05

análisis de ritmo y composición visual	componente rítmico y compositivo de las imágenes, a modo de demostración de las variables desarrolladas en el tema correspondiente. Son ejercicios de carácter individual.		CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE18, CE19, CE21, CE26
DG_CV_NN_N N_NN Ejercicios aplicaciones diseño	Dentro de este apartado se integra un número de ejercicios variable en función de la progresión del grupo, pero vinculado a la demostración por parte del alumnado de las competencias asociadas al uso de software de creación vectorial. Es por ello que tienen un carácter mimético, pero donde el alumnado debe discernir las técnicas y herramientas más adecuadas para su ejecución. En general, poseen un grado de dificultad mayor que los ejercicios realizados en la propia clase, y fundamentan las bases de futuros proyectos creativos. Estos ejercicios son, en todos los casos, de carácter individual. Este catálogo de ejercicios se integra en las actividades autónomas.	15%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE18, CE19, CE21, CE26
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		30%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Asistencia y participación en clase	El componente práctico de parte de los contenidos de la asignatura justifica la aplicación de un porcentaje en el criterio de Participación. De ese modo, se adecua el aprendizaje del alumno a la progresión de los distintos contenidos de la asignatura. Al respecto, se establece una asistencia mínima de un 80% de las clases lectivas para optar a este porcentaje. No obstante, tal como indica el art. 5 de la Normativa de Evaluación, la asistencia a clase no es un requisito para la superación de la asignatura.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE18, CE19, CE21, CE26

<p>DG_CV_NN_N N_01_NN Ejercicios aplicaciones diseño (presenciales)</p>	<p>Este apartado está constituido por los ejercicios del grupo DG_CV_NN_01_NN realizados durante la clase, a través de la tutorización del profesor, y de entrega durante la propia clase. Se integran en este apartado un amplio número de ejercicios prácticos vinculados a la demostración de la adquisición de competencias a partir del uso de software de creación gráfica. Estos ejercicios se concretan en el uso básico de las herramientas de los softwares vectoriales. El número de ejercicios integrantes de este catálogo dependerá de la propia progresión del grupo de trabajo. En general, son ejercicios de reconstrucción, de modo que el criterio único de evaluación es la similitud con el modelo propuesto. Estos ejercicios son, en todos los casos, de carácter individual. Este catálogo de ejercicios se integra dentro de las actividades presenciales. Dentro del listado de ejercicios correspondientes al semestre académico, el alumnado realizará un trabajo específico dentro del correspondiente al Diseño en medios publicitarios. Este pondrá de manifiesto de manera efectiva el compromiso del centro y el mismo alumnado al escoger uno de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) entre el listado de los 17 posibles de la Agenda 2030, concediendo esa libertad en función al producto o empresa sobre el que vayan a realizar la pieza.</p>	<p>20%</p>	<p>CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE18, CE19, CE21, CE26</p>
---	--	------------	---

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.

- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

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
Prueba objetiva final	La prueba escrita integra los contenidos de las unidades didácticas 1 a 13 del bloque cultura visual. Consiste en responder a una selección de las preguntas de cada tema y cuyas respuestas se encuentran en cada uno de ellos. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura.	60%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG06, CG11, CG13, CG14, CG18, CG21 CT01, CT09, CT11, CT13, CT15
Ejercicios prácticos	Los ejercicios programados durante el curso deberán ser realizados y entregados siguiendo las indicaciones de sus enunciados. Estos ejercicios se realizarán de manera individual.	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CE18, CE19, CE21, CE26

8. Bibliografía

- ACASO, M. (2011): El lenguaje Visual. Barcelona: Paidós
- ALBERS, J. (1980): La interacción del color. Madrid, Alianza Editorial.
- ARNHEIM, R. (1984): Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Madrid, Alianza Forma.
- ARNHEIM, R. (1985): El pensamiento visual. Barcelona, Paidós.
- BALIUS, A. (2003): Type at Work. Barcelona, Index Books.
- BONNICI, P. (2002) Lenguaje visual, la cara oculta de la comunicación. Barcelona, Index Books.
- DARLEY, A. (2002): Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona, Editorial Paidós.
- DONDIS, D. (1976): La sintaxis de la Imagen. Introducción al Alfabeto Visual. Barcelona, Gustavo Gili.
- FUENMAYOR, E. (1996): Ratón, Ratón... Introducción al Diseño Gráfico asistido por ordenador. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- GARCÍA JIMÉNEZ, J. (1993): Narrativa audiovisual, Madrid, Ed. Cátedra.
- GARCÍA-CLAIRAC, S. y BERTOLA, A. (2004): El manual del diseño gráfico. Córdoba, Almuzara.
- GOETHE, J. W. (1974): Teoría de los colores. Madrid, Aguilar.
- GOMBRICH, E. (1979): Arte e ilusión. Barcelona, Gustavo Gili.
- GOMBRICH, E. (1987): La imagen y el ojo. Madrid, Alianza Editorial.
- HALL, S. (2007): Esto significa aquello. Semiótica: guía de los signos y su significado. Barcelona, Blume.
- HELLER, E. (2004): Psicología del color. Barcelona, Gustavo Gili.
- HOLLIS, R. (2000): El diseño gráfico. Barcelona, Editorial Destino.
- JOLY, M. (2003): La imagen fija. Buenos Aires, La marca.
- LEBORG, C. (2014): Gramática visual. Barcelona, Gustavo Gili.
- MARTINEZ ABADIA, J. (1988): Introducción a la tecnología audiovisual. Barcelona, Paidós comunicación.
- MARTÍNEZ-VAL, J. (2004): Comunicación en el diseño gráfico. La lógica de los mensajes visuales en diseño, publicidad e Internet. Madrid, Ediciones del Laberinto.
- MIRZOEFF, N. (2003): Una introducción a la Cultura Visual. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.
- MÜLLER-BROCKMANN, J. (1999): Historia de la comunicación visual. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- MUNARI, B. (1985): Diseño y comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili.
- NEWARK, Q. (2002): ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. México, Gustavo Gili.
- POYNOR, R. (2003): No más normas. Diseño gráfico postmoderno. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

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

VITTA, M. (2003): El sistema de las imágenes. Barcelona, Paidós.

VILLAFÁÑE, J. (2006): Introducción a la teoría de la Imagen. Madrid: Pirámide

WICK, R. (1998): La pedagogía de la Bauhaus. Madrid, Alianza editorial.

ZIMMERMANN, Y. (2002): Del Diseño. Barcelona, Gustavo Gili.

ZUNZUNEGUI, S. (1992): Pensar la imagen. Madrid, Cátedra.

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	1	x	x	Presentación de la asignatura Inicio del tema 01 Bloque Cultura visual EPD_01
02	1	x	x	Desarrollo tema 01 Bloque Cultura visual EPD_01
03	1	x	x	Desarrollo tema 01 Bloque Cultura visual EPD_01
04	1	x	x	Desarrollo del tema 01 Bloque Cultura visual EPD_02
05	2	x	x	Inicio del tema 02 Bloque Cultura visual EPD_02
06	2	x	x	Desarrollo del tema 02 Bloque Cultura visual EPD_02

07	2	x	x	Desarrollo tema 02 Bloque Cultura visual EPD_03
08	2	x	x	Desarrollo del tema 02 Bloque Cultura visual EPD_04
09	3	x	x	Inicio del tema 03 Bloque Cultura visual EPD_04
10	3	x	x	Desarrollo del tema 03 Bloque Cultura visual EPD_04
11	3	x	x	Desarrollo del tema 03 Bloque Cultura visual EPD_04 y EPD_05
12	6	x	x	Inicio y desarrollo del tema 06 Bloque Cultura visual EPD_06
13	4	x	x	Inicio y desarrollo del tema 04 Bloque Cultura visual EPD_06
14	5	x	x	Inicio y desarrollo del tema 05 Bloque Cultura visual EPD_07
15		x	x	Repaso y Evaluación

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