



**GUIA DOCENTE  
Diseño Básico 1DG  
2024-25**

Especialidad: Diseño Gráfico

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

**→ 1. Datos de identificación**

**DATOS DE LA ASIGNATURA**

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Diseño Básico 1DGBM		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código	1DG	Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	B Teórica-práctica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

**DATOS DEL PROFESORADO**

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico / alulas



## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Con la asignatura de Diseño Básico ofrecemos al alumnado una visión de la comunicación gráfica entendida como la interrelación de todos los elementos de la comunicación visual que permiten conocer y aprender a utilizar el lenguaje visual.

Diseño básico nos dará las bases sobre las que se sustenta la comunicación visual, comunicación que a diferencia de las artes visuales está sujeta a los propósitos definidos por el cliente, y entender ese dar forma como la necesidad de un lenguaje siempre adaptado a las necesidades, y la cultura del momento.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Teoría básica del color.

Vocabulario de los elementos de la geometría plana.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Diseño Básico**.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG18	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG13	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG 14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.



## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE5	Establecer estructuras organizativas de la información.
CE6	Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos con la funcionalidad específica.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Realiza operaciones de manipulación y simplificación de la forma a partir de unos objetivos definidos. Conoce los mecanismos de la percepción visual, y sus posibilidades aplicadas al diseño gráfico.	CT1, CT2, CG1, CE3
R2 - Analiza y gestiona la información, con la finalidad de llegar a una síntesis lo suficientemente óptima para alcanzar un resultado plástico. De tal modo, que conoce los pasos de síntesis gráfica.	CT2, CG1, CG13, CE3, CE5
R3 - Conoce los usos que puede tener el color en la comunicación visual, junto con sus aplicaciones y planteamientos compositivos.	CG20, CE6
R4 - Sabe construir una imagen compleja a partir de unos recursos dados, ya que ha aprendido todas las posibilidades de variación y transformación que puede experimentar con la forma, en el lenguaje visual.	CE3, CG1, CG13
R5 - Comprende la importancia de los usos compositivos y jerarquías entre los elementos, para la configuración de un mensaje visual intencionado.	CG20, CG18, CE6, CE3
R7 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de trabajos y/o proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad.	CG14, CE5, CE6



---

→ **6. Contenidos**

---

**Unidad 1. Introducción**

- El lenguaje visual
- La percepción visual
- Los elementos del diseño
- La comunicación visual

**Unidad 2. La percepción visual**

- Influencias cognitivas y emocionales en la percepción
- La psicología de la percepción y su aplicación al diseño gráfico

**Unidad 3. El lenguaje visual. Los elementos del diseño**

- La forma y el espacio
- El color
- La imagen
- La organización

**Unidad 4. El lenguaje visual. La síntesis gráfica**

- Los elementos básicos
- Técnicas visuales y estrategias aplicadas al diseño
- El proceso de síntesis gráfica. Pasos

**Unidad 5. La comunicación visual**

- El proceso de comunicación
- Funciones del lenguaje
- Sistemas de signos en la comunicación visual
- Connotación, denotación

**Unidad 6. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.**

- A partir de la percepción visual



A partir del lenguaje visual

A partir de la semántica

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	Resultado de A.1 Resultado de A.3 Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	Resultado de A.2 Resultado de A.3 Resultado de A.4 Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	33
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	Resultado de A.2 Resultado de A.3 Resultado de A.4 Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	12
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	Resultado de A.2 Resultado de A.3 Resultado de A.4 Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	15
-------------------------	--	--	----



<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	Resultado de A.1 Resultado de A.2 Resultado de A.3 Resultado de A.4 Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	23
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	Resultado de A.5 Resultado de A.6 Resultado de A.7	2
<b>SUBTOTAL</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	

## → 8. Recursos

Pizarra  
 Ordenadores  
 Cañón de proyección  
 Material audiovisual  
 Recursos multimedia  
 Repositorios web  
 Biblioteca  
 Centre de Documentación del Diseño, IMPIVA

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de  
Aprendizaje evaluados



<p>Las actividades se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El/la docente podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de las actividades realizadas.</p> <p>Sistemas de recuperación. Las actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el/la docente y en los plazos que él determine.</p>	<p>Resultado de A. 1, Resultado de A. 2,</p> <p>Resultado de A. 3</p> <p>Resultado de A. 2</p> <p>Resultado de A. 1, Resultado de A. 2, Resultado de A. 4, Resultado de A. 5,</p> <p>Resultado de A. 1, Resultado de A. 2, Resultado de A. 6</p>
---	--

## 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que hayan superado el 20% en faltas de asistencia deberán entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.</p> <p>Además, el/la docente puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación.</p>	<p>Resultado de A. 1, Resultado de A. 2, Resultado de A. 3, Resultado de A. 4</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



Las actividades se calificarán del 1 al 10.

El/la docente podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de las actividades realizadas.

Sistemas de recuperación. Las actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el/la docente y en los plazos que él determine.

Resultado de A. 1,  
Resultado de A. 2,

Resultado de A. 3

Resultado de A. 2

Resultado de A. 1,  
Resultado de A. 2,  
Resultado de A. 4,  
Resultado de A. 5,

Resultado de A. 1,  
Resultado de A. 2,  
Resultado de A. 6

## 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que hayan superado el 20% en faltas de asistencia deberán entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.</p> <p>Además, el/la docente puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación.</p>	<p>Resultado de A. 1, Resultado de A. 2, Resultado de A. 3, Resultado de A. 4</p>

## → 10. Bibliografía

Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.

Manfred, M. (1982). *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.

Munari, B. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.

Lupton, E., Cole, J. (2011). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.

Bergström, B. (2009). *Tengo algo en el ojo*. Edit. Promopress.

Aaris, S. (2013). *Los elementos del diseño. Fundamentos del color*. Promopress.

Poulin, R. (2012). *El lenguaje del diseño gráfico*. Promopress.