



GUIA DOCENTE

Diseño Básico 1DG
2025-26

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso 2025/2026

→ 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



→ 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
R6 - 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. Periodo 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
SUBTOTAL			60

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
SUBTOTAL			40
TOTAL			100

→ 8. Recursos

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

→ 9. Evaluación

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.



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 haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá 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
--	-------------------------------------



<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>
---	---

9.2.2 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 haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá 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*. Edit. Gustavo Gili.

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

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Edit. Gustavo Gili.

Lupton, E., Cole, J. (2016). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. 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. (2021). *Fundamentos del diseño gráfico*. Promopress.