

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

Diseño Gráfico

CÓDIGO: 501027 **CURSO:** 2026-2027

TITULACIÓN: Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	501027				
Denominación (español)	Diseño Gráfico				
Denominación (inglés)	Graphic Design				
Titulaciones	Grado en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos				
Centro	Centro Universitario de Mérida				
Módulo	Específico				
Materia	Expresión Artística				
Carácter	Obligatoria	ECTS	6	Semestre	5
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Isabel Cáceres Flores		21		isabelcf@unex.es	
Área de conocimiento	Dibujo				
Departamento	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)					
Competencias / Resultados de aprendizaje					
Competencias generales					
CG1 - Desarrollar capacidades y aptitudes en los estudiantes para concebir, desarrollar, y ejecutar el proceso de diseño y rediseño de productos, conceptos y servicios, guardando un equilibrio entre la técnica y el contexto sociocultural, y respondiendo a las necesidades y tendencias de los usuarios, la empresa, el mercado y de la sociedad en general. CG2 - Proporcionar los conocimientos y procedimientos necesarios desde una perspectiva técnica, científica, humanística y estética, garantizando un desarrollo sostenible y medioambiental y potenciando las capacidades creativas y de innovación necesarias para el desarrollo de productos. CG3 - Desarrollar habilidades para el desarrollo profesional futuro: trabajo en equipo, liderazgo, competitividad y posicionamiento del producto en la sociedad a través del desarrollo de técnicas de comunicación, marketing, toma de decisiones, entre otros. CG4 - Aportar a la formación académico-profesional una dimensión de responsabilidad y respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, formación que conlleve una toma de conciencia acerca de la vinculación necesaria entre el ejercicio de la actividad profesional y el respecto a la diversidad y a los valores humanos, sociales, culturales, económicos, culturales y medioambientales.					
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 CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
Competencias específicas
CE20 - Conocer los diferentes tipos de medios que subyacen en la comunicación multimodal mediante el conocimiento y análisis de herramientas tecnológicas de acceso y difusión de la información. CE21 - Desarrollar una visión general de los sistemas de comunicación multimedia y analizar aspectos relativos a la creatividad, el diseño electrónico e interfaz gráfica para la correcta comunicación, análisis y creación de productos y aplicaciones multimedia. CE22 - Crear, gestionar y presentar de forma eficiente documentos y presentaciones adaptadas a usuarios potenciales, valiéndose de documentos impresos y TIC. CE8 - Capacidad para la edición de imágenes y su empleo versátil y dinámico en el proceso de comunicación. CE13 - Conocer y aplicar los procesos de la percepción y la interacción entre el producto y el usuario. CE38 - Observar, interpretar y documentar las tendencias del diseño. CE40 - Ser capaz de diseñar y rediseñar productos y servicios.
Competencias transversales
CT10 - Comunicación escrita CT21 - Liderazgo
Contenidos
Descripción general del contenido :
Edición de imágenes. Composición y comunicación. Integración del producto en espacios virtuales y reales. Fotorrealismo y animación generada por ordenador. Fotorrealismo y Edición de imágenes. Composición y Comunicación. Creación de productos gráficos, vinculados al branding. Integración del producto, animación e Imagen en movimiento.
Temario

Denominación del tema 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Contenidos del tema 1: Origen de la imagen gráfica y evolución del diseño gráfico. Clasificación. El diseño en la sociedad. Metodologías. Comunicación audiovisual y elementos. Herramientas de trabajo.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: conocer los fundamentos teórico-prácticos del diseño, las herramientas de trabajo y localizar referentes.

Denominación del tema 2: MATERIALES Y SISTEMAS DE IMPRESIÓN

Contenidos del tema 2: Materiales involucrados en el Diseño Gráfico. Sistemas de impresión.

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Actividad para identificar y analizar elementos y materiales de impresión en el diseño.

Denominación del tema 3: LA IMAGEN FIJA E IMAGEN EN MOVIMIENTO

Contenidos del tema 3: Ilustración, Fotografía e imagen en movimiento.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Elaboración de imágenes y su adaptación a diferentes lenguajes visuales.

Denominación del tema 4: TIPOGRAFÍA + DIAGRAMACIÓN

Contenidos del tema 4: Definición, elementos y clasificación. Construcción y deconstrucción. Legibilidad. Organización y distribución del contenido en el espacio.

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: actividad para el estudio del caligrama experimental, tipograma editorial y diagramación.

Denominación del tema 5: LA IDENTIDAD CORPORATIVA

Contenidos del tema 5: Concepto de Branding. Clasificación. Composición del manual de identidad visual.

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Manual de Identidad Corporativa (logotipo, paleta cromática, tipografía...).

Denominación del tema 6: DISEÑO GRÁFICO DEL PRODUCTO

Contenidos del tema 6: Envases, embalajes y etiquetas. Integración del producto

Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Diseño y elaboración de un envase y/o embalaje.

Denominación del tema 7: DISEÑO PUBLICITARIO

Contenidos del tema 7: El mensaje y su difusión. Campaña.

Descripción de las actividades prácticas del tema 7: Diseño publicitario de un producto, idea, causa, evento..., versiones, adaptaciones y disrupción.

Denominación del tema 8: DISEÑO EDITORIAL

Contenidos del tema 8: Definición. Maquetación y encuadernación. Memoria de aprendizaje / portafolio.

Descripción de las actividades prácticas del tema 8: Elaboración de un diseño editorial. Memoria de aprendizaje / portafolio

Actividades formativas

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Horas Gran grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	CH	L	O	S	TP	EP
Presentación	1	1						
1	12	3		3				6

2	6	2		2				2
3	14	2		6				6
4	8	2		2				4
5	20	2		3				15
6	27	5		6			1	15
7	18	3		4			1	10
8	27	5		6			1	15
Evaluación	17	2		1				14
TOTAL	150	27		33			3	87

GG: Grupo Grande (85 estudiantes).

CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)

O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)

S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Metodologías docentes

Clases expositivas de teoría: Presentación de los contenidos de la asignatura y planificación de la participación de todos los estudiantes en las distintas tareas. Discusión de aspectos teóricos y referentes. Adicionalmente se realizarán charlas divulgativas realizadas por expertos y/o empresas de la materia.

Enseñanza participativa: Trabajos prácticos individuales o en grupos medianos o pequeños.

Tutorización: Actividad de seguimiento para tutela de trabajos dirigidos, consultas de dudas y asesoría en grupos pequeños o individuales.

Aprendizaje autónomo mediante el análisis de documentos escritos, la elaboración de memorias, el estudio de la materia impartida y desarrollo de los supuestos prácticos planteados.

Aprendizaje virtual: uso de herramientas virtuales de comunicación entre profesor y estudiante e incluso entre los estudiantes entre sí.

Resultados de aprendizaje

- Aprender los fundamentos del Diseño Gráfico y su aplicación en el Diseño Industrial.
- Formar en la norma, criterios y factores a tener en cuenta en la creación de la imagen corporativa.
- Aprender las funciones del diseño gráfico en distintos ámbitos: publicitario, editorial, de producto.
- Formar en el uso software específicos en Diseño Gráfico.
- Vincular a competencias transversales.
- Resultar convincente mediante la comunicación escrita, demostrando un estilo propio en la organización y expresión del contenido de escritos largos y complejos. (CT10, nivel de dominio 3).
- Transmitir confianza y mover a otros a la acción. (CT21, nivel de dominio 2).

Sistemas de evaluación

Criterios de evaluación para ambas modalidades:

1. Demostrar la comprensión y adquisición de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura, utilizando de manera adecuada el vocabulario específico. Para tal se tendrá en cuenta el apartado teórico de la asignatura.
 2. Conocer y aplicar los fundamentos del Diseño. Este criterio se tendrá en cuenta en las sesiones y trabajos prácticos.
 3. Aplicar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de productos nuevos e innovadores a partir del conocimiento del ámbito gráfico, a partir de la integración del Diseño Gráfico en el ámbito del Diseño Industrial y del desarrollo de productos. Este criterio se tendrá en cuenta en las sesiones y trabajos prácticos.
 4. Mostrar iniciativa respecto del grupo, tanto en las propuestas prácticas como en la participación teórica, desarrollada en las sesiones de gran grupo.
 5. Participar activamente en el desarrollo de la asignatura, mostrando claridad en la exposición oral y soltura en los conocimientos adquiridos. Este criterio será evaluado en las sesiones teóricas de la evaluación continua y en la exposición oral.
- Estos criterios se desarrollarán de acuerdo a los contenidos teóricos y prácticos. La evaluación podrá hacerse en dos modalidades:

Evaluación continua:

1. **En la parte práctica:** la evaluación será continua y se realizará seguimiento de las prácticas en el aula y el trabajo autónomo. Se evaluarán las prácticas con entrega en fechas señaladas. Para cada práctica se proporcionará un índice de proyecto con los datos sobre la actividad. (Se valorará hasta 4,25 puntos).
2. **En la parte teórica:** memoria de aprendizaje/portfolio: consiste en una lectura argumentada del propio proceso de aprendizaje que reúne el trabajo desarrollado en la asignatura y, además, permite integrar y reflexionar sobre la relación entre teoría y práctica. Se valorará la capacidad de articulación conceptual, coherencia en la evolución del aprendizaje, la autocrítica, el uso de referentes, la autonomía y la consolidación de criterios propios de valoración. (Se valorará hasta 2,75 puntos).
3. **Exposición Oral:** presentación y defensa de los resultados de los ejercicios prácticos seleccionados durante el curso y la memoria de aprendizaje. Se valorará especialmente la capacidad de comunicación (competencia de liderazgo), argumentación y coherencia y la presentación (claridad expositiva y estética). (Se valorará hasta 1,5 punto).
4. **Actitud:** actitud positiva y asistencia y participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.(0,5p), seguimiento teórico y entrega puntual de las prácticas en el aula/lab (0,5p), entrega puntual, motivación y dedicación del trabajo autónomo(0,5p). (Se valorará hasta 1,5 punto).

IMPORTANTE: Los alumnos que decidan optar a este sistema de evaluación deberán asistir habitualmente a las clases. Para superar la asignatura será necesario obtener al menos el 50% de la puntuación en cada una de las partes, independientemente de la modalidad de evaluación escogida.

Para la calificación de Matrícula de Honor se tendrá en cuenta la trayectoria global del curso académico, valorando para ello la asiduidad en la asistencia a las clases, la participación activa en las mismas y la ampliación de las prácticas más allá de lo estrictamente solicitado, mostrando en ellas el carácter de excelencia necesario para esta distinción. La calificación mínima de partida para considerar la M.H. será un 9,5.

Sistemas de evaluación	Porcentajes	Recuperable
Examen	27,5%	Si
Exposición oral de trabajo realizados	15%	Si

Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas).	42,5%	Si
Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.	15%	No
Evaluación global:		

1. En la **parte teórica**: se realizará un examen final para la evaluación de los conocimientos adquiridos que constará de dos partes: una teórica (examen teórico) y otra práctica (examen práctico). En esta parte se valorará la capacidad de concreción, análisis y síntesis de dichos conocimientos así como el manejo de las herramientas de diseño gráfico. (Se valorará hasta 4,25 puntos)
2. En la **parte práctica**: Se entregarán todas las prácticas específicas realizadas durante el curso además de la memoria de aprendizaje/portfolio antes del examen teórico (se valorará hasta 4,25 puntos).
3. **Exposición Oral**: presentación y defensa de los resultados de los ejercicios prácticos seleccionados durante el curso y reflejados en la memoria de aprendizaje. Se valorará especialmente la capacidad de comunicación (competencia de liderazgo), argumentación y coherencia y la presentación (claridad expositiva y estética).(Se valorará hasta 1,5 punto).

IMPORTANTE: Para ser evaluados mediante este sistema el alumno podrá solicitarlo al comienzo de la asignatura. Para superar la asignatura será necesario obtener al menos el 50% de la puntuación en cada una de las partes, independientemente de la modalidad de evaluación escogida. El alumnado acogido a evaluación global realizará las pruebas sin el seguimiento continuado ni las correcciones parciales propias de la evaluación continua.

Para la calificación de Matrícula de Honor se tendrá en cuenta la trayectoria global del curso académico, valorando para ello la asiduidad en la asistencia a las clases, la participación activa en las mismas y la ampliación de las prácticas más allá de lo estrictamente solicitado, mostrando en ellas el carácter de excelencia necesario para esta distinción. La calificación mínima de partida para considerar la M.H. será un 9,5.

Sistemas de evaluación	Porcentajes	Recuperable
Examen	42,5%	Si
Exposición oral de trabajo realizados	15%	Si
Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas).	42,5%	Si
Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.	0,0%	No

Bibliografía (básica y complementaria)

Bibliografía básica

Basic Lite (2012). Barcelona: Index Book. Desarrollo de un proyecto gráfico (2010). Barcelona: Index Book

BASSAT, L. (1999). El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito, Navarra: Espasa Calpe

BRYONY GÓMEZ-PALACIO & ARMIN VIT (2009). Graphic design referenced. Minneapolis: Rockport publishers.

CORRADINI, M. (2011). Crear: cómo se desarrolla una mente creativa. Madrid: Narcea.

JONES, C. (1978). Métodos de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J.C. (2016). Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.

MELLADO, JM. (2006). Fotografía digital de alta calidad. Barcelona: Actual.

MORGAN, C. L. (1998). Logos: Logotipos, identidad, marca, cultura, Barcelona: Index Books.

MUNARI, B.(1983). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili.

Naguno, Haruyoshi., “Cómo combinar colores. + de 3.000 paletas de color para artistas, diseñadores y crafters”.Editorial GG, SL. 2025

SATUÉ, H. (1997). El diseño gráfico en España: historia de una forma comunicativa nueva. Madrid: Alianza.

SWANN, A.(1990). La creación de bocetos gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.

SWANN, A.(2001). Bases del diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.

TENA, D. (2004). Diseño gráfico y comunicación. Madrid: Pearson-Prentice Hall.

WUCIUS WONG (2012). Fundamentos del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía complementaria

Advertising Week. Guide for the Metadata. Ninth Anniversary. October 1-5, 2012. New York: Advertising Week.

PHANURAT, P. (2012). 55 years of Helvetica. Bangkok: School of Digital Media (Sripatum University).

SANZ, F. (2002). Diseño Industrial: desarrollo del producto. Madrid: Thompson.

VILLAFANE, J.(1999). La gestión profesional de la imagen corporativa. Madrid: Pirámide.

WEBB YOUNG, J. (2003). A Technique for Producing Ideas. New York: McGraw-Hill Professional.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Se proporcionarán y expondrán referencias a lo largo del curso, estas serán recabadas entre alumnado y profesorado, entre ellas:

Bienal Iberoamericana de Diseño, Central del Diseño de Matadero Madrid: <https://www.bid-dimad.org/>

Eye on Design: https://eyeondesign.aiga.org/?utm_source=chatgpt.com

Plataforma Behance: <https://www.behance.net/>

<http://campusvirtual.unex.es/portal/>

Espacio de seguimiento de la asignatura donde se encontrará la información y materiales complementarios: enlaces web, archivos...