

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE		
<b>Identificador:</b>	32088		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
<b>Módulo:</b>	TECNOLOGÍA, DISEÑO Y CULTURA VISUAL		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	2	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	57	<b>Trabajo Autónomo:</b>	93
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Castellano
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

### Abstract

Fundamentos teórico-prácticos del Diseño Gráfico y de la Dirección de Arte, aplicados a los tres paradigmas o áreas profesionales que se dan cita en la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales: Periodismo, Publicidad y RRPP y Comunicación Audiovisual. El estudio conjunto de estas dos disciplinas, Diseño Gráfico y Dirección de Arte, perfectamente fusionadas en la vertiente académica y profesional por su analogía conceptual, metodológica y práctica, requerirá en ciertos momentos (durante su impartición) particularizar en sistemáticas propias de una de estas tres áreas de la comunicación.

Partiendo de una instrucción inicial en el ámbito del Diseño Gráfico, serán revisados aquellos sumarios que abordan:

1. Por un lado, la descripción y el conocimiento, tanto de esta área creativa, como de las disciplinas afines a su espacio de intervención;
2. por otro, la metodología que contempla el estudio de técnicas tradicionales y digitales, presentes en el proceso de elaboración de modelos comunicativos, descritos en este caso como productos audiovisuales de edición y difusión tanto impresa como electrónica.

En materia de Dirección de Arte se analizarán:

1. Por un lado, el estudio y análisis de esta área, así como de las funciones de dicho profesional dentro de un equipo de trabajo multidisciplinar vinculado al ámbito comunicativo;
2. por otro, el conocimiento de los medios físicos, sistemáticas y estrategias de diseño a su alcance, dispuestos para la ideación, producción y posible difusión/ venta de productos comunicativos audiovisuales, de identidad periodística y(o) publicitaria.

La combinación natural de ambas áreas, del Diseño Gráfico y la Dirección de Arte, deparará el desarrollo final de proyectos instrumentados con medios digitales, identificados con las cualidades profesionales que detentan cada una de las tres ramas presentes en la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales.

-----

### Descriptores

Materia proactiva | Combinación teoría y práctica | Competencias *mass media* | Creatividad | Técnica | ...

### Sobre la impartición de la asignatura en el escenario actual

El actual contexto de crisis internacional derivado de la COVID-19 plantea un nuevo escenario académico que afecta de manera directa a los métodos de traslación, seguimiento y consiguiente evaluación de los contenidos formativos. En esta asignatura, así como en el conjunto del programa académico, el alumno compartirá su tiempo de asistencia al aula con la formación online, es decir, la infraestructura y los medios físicos “tradicionales” con los explícitamente digitales que se atribuyen a la telepresencia.

Teniendo en cuenta estas circunstancias (y siempre atentos a la previsible variabilidad temporal y geográfica de la situación), en apartados concretos de esta Guía Docente se han intercalado diferentes anexos y modificaciones alusivos a la impartición y evaluación de los contenidos de Diseño y Dirección de Arte.

**Importante: Revisar asimismo la versión extendida de esta guía, publicada conjuntamente en la PDU de la asignatura**

### COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Capacidad de asumir y demostrar un compromiso ético a nivel individual y a nivel social.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E04	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.
	E10	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
	E11	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
	E12	Capacidad para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, así como su utilización en diferentes soportes audiovisuales utilizando métodos digitales.
	E13	Capacidad para aplicar principios y funciones de la identidad visual para la creación de un manual de normas para la identidad visual corporativa de una empresa determinada.
	E15	Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.
	E18	Conocimientos sobre teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.
	E19	Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Comprender el papel, las herramientas y los procesos particulares de la dirección de arte en los principales ámbitos comunicativos profesionales.
	R02	Llevar a cabo de manera resolutiva un sondeo y análisis crítico de piezas/ elementos gráficos comunicativos, partiendo de fórmulas creativas de diseño aplicadas al medio profesional. De este modo, el alumno asimila fielmente el argumento visual implícito al grado informativo y/ o persuasivo idiosincrásico de los distintos recursos y géneros comunicativos.
	R03	En labores de análisis y/ o creación iconográfica digital, seleccionar y manipular, tanto la tipología de imagen, como las fuentes tipográficas idóneas, aplicables ambas a un producto de diseño propio del medio comunicativo; conociendo y administrando deductivamente

		diferentes criterios creativos vinculados a las metodologías clásicas que inciden en el tratamiento de la forma, el color, la composición... y aplicación de éstas al modelo comunicativo.
	R04	Asimilar y practicar la secuencia creativa que determina la manufactura global de los modelos comunicativos a desarrollar, materializados mediante sistemáticas y tecnología digital. Competencias, que favorecerán su desenvolvura para la ejecución de destrezas plásticas –estéticas- en la descripción inicial e intermedia del producto, así como una evidente visión tecnológica y habilidad en el manejo de las herramientas informáticas, específicas para su desarrollo, manufactura y difusión.
	R05	Defender con criterio el trabajo realizado ante los requerimientos de un posible cliente, trasladándole de manera oportuna la secuencia creativa que determina la manufactura global del producto realizado.

## REQUISITOS PREVIOS:

Si bien no son excluyentes para que el alumno desarrolle ahora un correcto aprendizaje, una aproximación o conocimiento de las siguientes premisas de dominio general ayudará a potenciar el grado didáctico adoptado en la asignatura Diseño y Dirección de Arte.

1. Instrucción teórico-práctica en procedimientos computacionales genéricos: hardware (manejo de dispositivos de entrada y salida de datos...) y software (sistemas operativos, programas informáticos para autoedición, ofimática, manipulación de archivos digitales...).
2. Conocimiento y manejo de herramientas TIC, *mass media* y gestión de actividades de desarrollo proyectual y(o) cultural en dichos entornos: Internet (*browser, e.mail, web-site...*), publicaciones impresas (lectura reiterada de diarios, actividades de redacción/ diseño de modelos periodísticos, publicitarios...), etc.
3. Enfoque práctico y analítico sobre comunicación escrita y oral.
4. Prácticas en métodos de diseño global... en particular, aquellos encuadrados dentro del ámbito gráfico comunicativo.
5. Aproximación a conceptos y materias generales vinculadas al medio de conocimiento *cibercultural*.

A nivel académico, acceder en el curso 2020-21 a la matriculación y los consiguientes derechos formativos propios de esta asignatura no requiere haber superado anteriormente otras materias de cierre compuestas por similar cabida programática.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

### 1. Observaciones

#### 1.1. Sobre planificación para la impartición de los contenidos programados

Como se ha mencionado al inicio de esta Guía Docente, la situación tan excepcional que acontece derivada de la crisis internacional por la COVID-19 determina el establecimiento de una serie de directrices de cara al proceso de impartición de las sesiones lectivas de la asignatura Diseño y Dirección de Arte. Esta circunstancia, junto a otras de carácter general, supone que los contenidos y la planificación de la asignatura puedan verse modificados por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y, por tanto, no deberían considerarse como definitivos y cerrados. El docente comunicará a los alumnos dichas modificaciones.

En este contexto, la adopción de una serie de medidas de seguridad sanitaria que vele por una correcta interrelación entre los miembros de la comunidad de la USJ supone fijar dos métodos de impartición lectiva diferentes, que serán aplicados de manera correlativa cada semana durante el periodo de impartición de la asignatura:

1. Método presencial.

Se aplicará en las sesiones que se celebran las semanas pares durante el periodo de impartición de la asignatura, concretamente, lunes y miércoles, en horario de 12.40 a 14.20 h. El espacio reservado será el Taller 23.

## 2. Método online.

Se aplicará en las sesiones que se celebran las semanas impares durante el periodo de impartición de la asignatura, concretamente, lunes y miércoles, en horario de 12.40 a 14.20 h. Se llevará a cabo a través de Microsoft Teams, siendo necesario que el alumno, además de la consiguiente conexión a Internet, compruebe, previamente, la funcionalidad del programa (especialmente, vídeo y audio) en su ordenador. Todos los alumnos matriculados en la materia formarán parte de un grupo/equipo creado en Teams, automatizando el calendario de sesiones online a través de la propia aplicación.

Ambos métodos serán debidamente identificados en la columna "sesiones presenciales", incluida en el apartado "previsión de actividades de aprendizaje", indicando en qué formato se desarrolla cada sesión formativa.

### 1.2. Sobre la cabida programática contenida en GDWeb y en Guía Docente Extendida

En la versión online de la guía docente se recogen los contenidos pormenorizados de la programación de la materia, atendiendo a la estructura y los apartados que esta herramienta estipula. Dentro de la Guía Docente Extendida, incluida asimismo en la PDU de la asignatura, será publicado un guion más detallado, conteniendo estos y otros datos complementarios importantes dentro del desarrollo de la materia.

### 1.3. Sobre impartición de contenidos puntuales programados en la asignatura

El contenido de diversos apartados de la programación recogidos en este documento y en la Guía Docente Extendida (publicada en la PDU de la asignatura) no se impartirá estrictamente como materia de naturaleza teórica, siendo, en este caso, incluida como temática complementaria a desarrollos didácticos de mayor relevancia.

### 1.4. Sobre el tratamiento de datos de carácter personal en el entorno virtual de aprendizaje

Respecto de los derechos relacionados con el tratamiento de datos en el entorno virtual de aprendizaje, se informa a los estudiantes de lo siguiente:

1. El uso de un entorno de docencia virtual implica el potencial tratamiento de los datos de identificación, imagen, audio o comentarios, en función de su configuración. La toma de datos en entorno docente (sesiones, evaluaciones, etc.) se realizará con la finalidad de prestar el servicio público de educación superior (art. 1 LOU), por lo que se regirá por los principios del funcionamiento ordinario de la docencia y no requerirá de consentimiento del estudiante.

2. La realización de determinadas modalidades de evaluación online requerirá en algunos casos el visionado del alumno durante su realización con la finalidad de comprobar la identidad del estudiante y la ausencia de comportamientos ilícitos en el desarrollo de la evaluación, así como la grabación de la prueba como salvaguarda del derecho a la revisión de la calificación por parte del alumno. El alumno deberá utilizar la webcam del ordenador de manera que se impida la captación de imágenes relativas a la vida familiar, quedando la universidad exenta de responsabilidad en caso contrario.

3. Se garantiza que, salvo autorización expresa posterior, las grabaciones de las sesiones, presentaciones, pruebas de evaluación o actividades similares únicamente serán utilizadas en el curso y durante el periodo asignado al mismo. La Universidad no cederá sus datos a ningún tercero para otra finalidad y garantiza sus derechos de propiedad intelectual y los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación u oposición al tratamiento conforme a política de

privacidad, y con las limitaciones impuestas por la finalidad del tratamiento.

4. Queda prohibida la grabación, descarga, difusión, distribución o divulgación de las imágenes a las que pudieran tener acceso durante las pruebas de evaluación, particularmente su compartición en redes sociales o servicios dedicados a compartir apuntes.

5. El responsable del tratamiento es Fundación Universidad San Jorge. Puede obtenerse información completa en <https://www.usj.es/politica-de-privacidad>.

## 2. Seguimiento de la materia

De manera independiente al contexto de crisis sanitaria vigente, la lógica en el seguimiento de los contenidos de la materia prevé una línea de actuación que comience...

a. Con una introducción a la disciplina del Diseño —global— y la Dirección de Arte, analizando casos concretos que favorecen la aplicación de metodologías audiovisuales y narrativas dentro de la obra particular de las disciplinas de la comunicación.

b. Prosiguiendo con el estudio de disciplinas, como la tipografía, la ilustración y la fotografía, que promueven la labor creativa y técnica del autor, auspiciando las fases de ideación, desarrollo y difusión del producto/proyecto comunicativo.

c. A partir de aquí, se profundiza a nivel teórico y metodológico (especialmente, con estudio de casos) en los diferentes ámbitos profesionales y académicos de la comunicación, incidiendo en los aportes teórico-prácticos del Diseño y la Dirección de Arte para la manufactura de productos destinados al escenario periodístico, publicitario y de la comunicación audiovisual.

d. Para finalizar, con la visión más proyectual de la materia, en la que se dará paso al uso de herramientas informáticas para el desarrollo y plasmación de propuestas creativas propias de las citadas disciplinas comunicativas, mediatizadas por el discurso gráfico y semántico que propone el Diseño y la Dirección de Arte.

### Contenidos de la materia:

<b>1 - El Diseño Gráfico y la variante comunicativa.</b>
1.1 - Definición
1.2 - Conceptos y criterios asociados
1.3 - Objetivos
1.4 - Áreas profesionales de inserción del método de Diseño Gráfico
<b>2 - Dirección de Arte en Comunicación.</b>
2.1 - ¿Qué es la Dirección de Arte?
2.2 - Director de Arte: funciones, objetivos y aptitudes
<b>3 - Diseño y Dirección de Arte: disciplinas asociadas.</b>
3.1 - Tipografía. Historiografía, tipologías y sistemáticas de diseño
3.2 - La ilustración como disciplina comunicativa
3.3 - La fotografía en el espacio editorial y publicitario
<b>4 - Diseño y Dirección de Arte en Publicidad.</b>
4.1 - Designing Obama. Campaña Presidenciales 2008
4.2 - Masterclass: SpotAndMusic, Dirección de Arte en Anuncios
<b>5 - Diseño y Dirección de Arte en Periodismo.</b>
5.1 - Revisión de estándares periodísticos nacionales e internacionales
5.2 - Medios impresos: Revista TIME. Diario El País.
5.3 - Medios digitales: Diario The New York Times. Diario USA Today
<b>6 - Diseño y Dirección de Arte en Comunicación Audiovisual.</b>
6.1 - Saul Bass y el Diseño
6.2 - Masterclass: Saul Bass, Dirección de Arte en Cine
<b>7 - Comunicación en formato digital.</b>
7.1 - Análisis y empleo de software gráfico en la actividad comunicativa

7.2 - Desarrollo de proyectos gráficos en áreas y géneros comunicativos

**8 - Periodo finalización pruebas evaluación.**

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## **METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:**

### **Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:**

El despliegue didáctico de la asignatura comprende la puesta en marcha y consiguiente consecución de una serie de premisas radicadas en la actuación que ha de fomentar la interacción diaria entre docente y alumno. De este modo se optimiza la secuencia de estudio analítica y experimental propia del campo del Diseño Gráfico y de la Dirección de Arte en el medio comunicativo. Premisas consignadas en las metodologías propuestas en los siguientes apartados.

### **1. Sesiones teórico-prácticas**

Complementadas teoría y práctica en un mismo periodo lectivo o desarrolladas por separado, según temporización de la asignatura. Tanto el bloque teórico como el práctico se llevan a cabo en el espacio propio del aula, así como vía online, a través de Microsoft Teams.

El alumno dispone de ordenador de uso personal para desarrollar actividades de estudio y realización de ejercicios teórico-prácticos de impronta gráfica digital, así como de otros instrumentos de identidad plástica/ técnica de orden clásico necesarios para ejecutar ejercicios que requieran un trazado gráfico tradicional. Teniendo en cuenta la imposibilidad actual de utilizar los recursos del aula de informática de la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales, pues el número de alumnos que componen el grupo supera el aforo permitido, inicialmente, se empleará la plataforma Ucloud de la USJ para que aquellos alumnos que no dispongan de Adobe Photoshop puedan trabajar adecuadamente.

El principal método de transferencia instructiva sobre el contenido de la asignatura seguirá rutinas de exposición oral. Esta fórmula educativa, por un lado, dinamiza el ritmo de la clase promoviendo un provechoso debate entre los presentes, y por otro, mantiene una continua secuencia comunicativa que favorece la toma de datos por parte del alumno.

Dicho procedimiento se complementa con la entrega de esquemas teóricos y propuestas de ejercicios prácticos, preparados por el propio docente. Esta transmisión de documentos por parte del docente al alumno se lleva a cabo mediante soporte impreso y/ o archivo digital insertado en PDU de la asignatura.

Dada la cualidad digital que determina la idiosincrasia de las materias analizadas, sintetizada en el tratamiento iconográfico y tipográfico de recursos comunicativos ajustados a productos de identidad editorial impresa y(o) de emisión electrónica, será habitual la proyección de propuestas gráficas de diversa categoría y autoría en dispositivos electrónicos tales como monitor de computadora, pantalla TV, cañón multimedia, etc.

Al margen de la exposición pedagógica del docente, se contempla una metodología educativa durante el transcurso de la clase enfocada a la continua participación del alumno. La instrucción en la disciplina de Diseño Gráfico y la Dirección de Arte entraña un gran dinamismo participativo, un permanente feedback, derivado de la revisión de materias y modelos visuales con una idiosincrasia tangible (material) y abstracta (concepto y alcances gráficos) desplegada en el entorno cotidiano que le rodea, ya sea expresada en forma de herramientas utilizadas para labores profesionales, en útiles meramente existenciales o en los que persiguen una exclusiva finalidad estética. De ahí, que el alumno enjuicie tanto intuitiva como analíticamente aquellas particularidades que afectan a su propio ámbito social.



## **2. Sesiones de tutoría**

### **a. Tutorías presenciales**

Reuniones entre profesor y alumno para consultar dudas y(o) ampliar conocimientos relativos tanto a las materias impartidas durante ese periodo lectivo como a la tutela de otras disciplinas del amplio espectro que cubre el Diseño Gráfico y la Dirección de Arte de posible aplicación al medio comunicativo. Teniendo en cuenta el actual contexto de crisis sanitaria por la COVID-19, este tipo de tutorías deberán reducirse, llevándose a cabo, siempre que sea necesario, con las correspondientes medidas de seguridad que aseguren las mejores condiciones de salud para el alumno y el docente.

### **b. Tutorías virtuales**

Con similar carácter informativo-instructivo al anteriormente planteado, pero ocupando los canales internos de la red, tanto la intranet de Universidad San Jorge como el correo electrónico pueden ser empleados para llevar a cabo cualquier tipo de consulta y(o) ampliación de contenidos sobre la asignatura.

Si bien la tutoría presencial suele ser el procedimiento más eficaz para esta gestión de consulta, optar en las actuales circunstancias de crisis sanitaria por esta vía online se contempla como la iniciativa más idónea, en aras de la seguridad de las partes implicadas.

## **3. Metodologías de enseñanza-aprendizaje propias del método estipulado para Diseño Gráfico y Dirección de Arte**

El Diseño y la Dirección de Arte actuales se surten de una serie ilimitada de recursos descriptivos procedentes de otras fuentes del conocimiento como puedan ser la propia ciencia, el cine, la arquitectura, etc., siendo recomendable que el alumno establezca similitudes entre los procedimientos y técnicas de desarrollo establecidas en estas disciplinas y las propias del Diseño Gráfico y la Dirección de Arte. No en vano, la labor intelectual del profesional de diseño en el ámbito comunicativo, le exigirá plantearse intervenciones proyectuales en campos de diverso calado: desde la composición de textos e imágenes para difundir un artículo de corte cientificista, hasta la diagramación de un documento de género literario. El término “multidisciplinar” cobra aquí una gran relevancia.

El patrimonio documental e instrumental del Diseño y la Dirección de Arte es amplio y variado: su conocimiento es el verdadero método de aprendizaje del alumno en la concepción de su propia obra. Sobra mencionar la importancia de las técnicas digitales de identidad computacional en la manufactura del modelo de diseño gráfico adaptado al producto informativo. En este sentido, el alumno deberá elegir y manejar con suficiente soltura el software más conveniente y —en su caso— heterogéneo dentro de las fases que establecen la secuencia creativa: desde un procesador de textos o una hoja de cálculo, hasta un programa de maquetación profesional de documentos impresos, pasando por aplicaciones paint de retoque gráfico digital.

Por otra parte, entendemos como altamente recomendable —por instructivo, de cara a elevar su grado de aprendizaje y conocimiento del medio tratado— que el alumno sondee habitualmente los canales informativos a su alcance, tanto de divulgación impresa como electrónica, recogiendo documentos que le sirvan para generar una base de datos propia surtida de ejemplos representativos sobre la materia.

Trascendental, en cualquier caso y situación, el orden. Cuando hacemos acopio de gran cantidad de información de la más diversa procedencia y tipología, compendiada en archivos informáticos a guardar en nuestro ordenador, es imprescindible tenerla perfectamente organizada para acceder a ella sin rodeos ni pérdidas de tiempo innecesarias.

## **4. Herramientas para desarrollo de actividades prácticas: software**

Nos serviremos del software idóneo que cubra con solvencia la producción de labores creativas en intervenciones de Diseño y Dirección de Arte relacionadas con la manufactura de obras de identidad

comunicativa. En este caso, un software propio de la graficación digital, como es Adobe Photoshop, instalado en los ordenadores del aula de informática de la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales. Ahora bien, teniendo en cuenta la imposibilidad actual de utilizar los recursos de esta aula, pues el número de alumnos que componen el grupo supera el aforo permitido, inicialmente, se empleará la plataforma Ucloud de la USJ, para que aquellos alumnos que no dispongan de Adobe Photoshop puedan trabajar adecuadamente.

En las sesiones online, los alumnos que lo requieran emplearán, igualmente, la plataforma Ucloud.

#### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	27
	Casos prácticos	21
	Proyección de películas, documentales etc.	4
	Exposición programa GDO	2
	Revisión final de Prueba teórica y ejercicios	1
	Realización Prueba teórica final	2
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	7
	Estudio individual	31
	Preparación de trabajos individuales	32
	Preparación de trabajos en equipo	6
	Tareas de investigación y búsqueda de información	11
	Lecturas obligatorias	6
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

##### Obtención de la nota final:

Trabajos individuales:	55 %
Trabajo grupal:	10 %
Prueba escrita final:	35 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

#### BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

##### Bibliografía básica:

BAINES, P.; HASLAM, A. Tipografía: función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
BAYLEY, S. Guía Conran del diseño. Madrid: Alianza Forma, 1992.
DONDIS, D. Sintaxis de la imagen. México: Gustavo Gili, 1992.
MAGAL, T.; DEFEZ, B.; GONZÁLEZ, J. Diseño Gráfico Editorial. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.
MAHON, N. Dirección de Arte. Publicidad. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
MARTÍN, J. Manual de Tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Campgrafic, 2001.
McLEAN, R. Manual de Tipografía. Madrid: Hermann Blume, 1987.
MEGGS, P. Historia del Diseño Gráfico. México: McGraw-Hill, 2000.
MONO, A. Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
SEDDON, T.; HERRIOTT, L. Dirección de Arte. Proyectos impresos. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
SWAN, A. Bases del diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
TENA, D. Diseño Gráfico y comunicación. Madrid: Pearson, 2005.
WONG, W. Diseño Gráfico Digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
ZAPPATERRA, Y. Diseño editorial: periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 2008
ZAVALA, H. El diseño en el cine: proyectos de dirección artística. México: Universidad Nacional Autónoma de México,



2008.

RIZZO, M. Manual de dirección artística cinematográfica. Barcelona: Omega, 2006.

BURTENSHAW, K.; MAHON, N.; BARFOOT, C. Principios de Publicidad. El proceso creativo: agencias, campañas, medios, ideas y dirección de arte. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

LEONARD, N.; GAVIN, A. Investigación en diseño. Barcelona: Parramón, 2013.

BASS, J.; KIRKHAM, P. Saul Bass: A Life in Film and Design. London: Laurence King Publishing, 2011

### Bibliografía recomendada:

ANGELETTI, N.; OLIVA, A. Revistas que hacen e hicieron historia. Barcelona: Sol 90 media, 2002.

CANGA, J. El diseño periodístico en prensa diaria. Barcelona: Bosch, 1994.

CASES I ASSOCIATS. Diseño de información. Proyectos 2003/ 2004. Barcelona, 2004.

CASES I ASSOCIATS. Diseño de la noticia. Barcelona: Index Book, 2008.

CEBRIÁN, M. Información multimedia. Madrid: Pearson, 2005.

GARCÍA, J. Tecnología de la comunicación e información escrita. Madrid: Síntesis, 2003.

GONZÁLEZ, L.; PÉREZ, P. 30 años de diseño periodístico en España (1976-2006). Madrid: Zona Impresa S.L., 2007.

HOCHULI, J.; KINCROSS, R. El Diseño de Libros. Madrid: Edit. Campgrafic, 2005.

MIJKSENAAR, P. Una introducción al diseño de la información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MILLER, J.; LUPTON, E. El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño. México: Gustavo Gili, 1994.

PISCITELLI, A. Internet, la imprenta del siglo XXI. Barcelona: Gedisa, 2005.

RADICS, V.; RITTER, A. Diseño de Periódicos. Barcelona: Gustavo Gili, 1986.

SATUÉ, E. Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Madrid: Siruela, 2007.

VILCHES, F. Historia gráfica de la prensa diaria española. Madrid: RBA, 2011.

ZORRILLA, J. Introducción al diseño periodístico. Pamplona: Eunsa. Edit. Universidad de Navarra, S.A. 1997.

### Páginas web recomendadas:

areadesigners.com	<a href="http://areadesigners.com/sobre-tipografia.htm">http://areadesigners.com/sobre-tipografia.htm</a>
Cuatro Tipos	<a href="http://cuatrotipos.wordpress.com/">http://cuatrotipos.wordpress.com/</a>
Agencia Droga5	<a href="http://droga5.com/">http://droga5.com/</a>
Festival El Sol	<a href="http://elsolfestival.com/">http://elsolfestival.com/</a>
FAD	<a href="http://fad.cat/awards/view/20/lang:spa">http://fad.cat/awards/view/20/lang:spa</a>
García Media Latinoamérica	<a href="http://garciamedia.com/portfolio/online/">http://garciamedia.com/portfolio/online/</a>
Agencia Leo Burnett	<a href="http://leoburnett.com/">http://leoburnett.com/</a>
Agencia McCann	<a href="http://mccann.com/">http://mccann.com/</a>
Modern Dog Design Co.	<a href="http://modernndog.com/MD-16/books/">http://modernndog.com/MD-16/books/</a>
Agencia Saatchi	<a href="http://saatchi.com/en-us/">http://saatchi.com/en-us/</a>
Agencia TBWA	<a href="http://tbwa.com/">http://tbwa.com/</a>
Visualmente	<a href="http://visualmente.blogspot.com.es/">http://visualmente.blogspot.com.es/</a>
Young Rubicam	<a href="http://yr.com/">http://yr.com/</a>
ADG	<a href="http://www.adg-fad.org/laus">http://www.adg-fad.org/laus</a>
Agencia BBDO	<a href="https://www.bbdo.com/">https://www.bbdo.com/</a>
Barcelona Centre de Disseny	<a href="http://www.bcd.es">http://www.bcd.es</a>
Book Design online	<a href="http://www.bookdesignonline.com/sp/disenio-de-editorial.htm">http://www.bookdesignonline.com/sp/disenio-de-editorial.htm</a>
Festival Cannes Lions	<a href="http://www.canneslions.com/">http://www.canneslions.com/</a>
Premios CLIO	<a href="http://www.clioawards.com/">http://www.clioawards.com/</a>
Agencia CPB	<a href="http://www.cpbgroup.com/">http://www.cpbgroup.com/</a>
Fonts.com	<a href="http://www.fonts.com/">http://www.fonts.com/</a>
Design Museum	<a href="http://www.designmuseum.org">http://www.designmuseum.org</a>
George Lois	<a href="http://www.georgelois.com/ad_campaigns.html">http://www.georgelois.com/ad_campaigns.html</a>
Google Doodles	<a href="http://www.google.com/doodles">http://www.google.com/doodles</a>
Identifont	<a href="http://www.identifont.com/">http://www.identifont.com/</a>
Agencia IDEO	<a href="http://www.ideo.com/">http://www.ideo.com/</a>
Agencia Jones Knowles Ritchie	<a href="http://www.jkr.co.uk/2011/12/">http://www.jkr.co.uk/2011/12/</a>
Agencia JWT	<a href="https://www.jwt.com/">https://www.jwt.com/</a>
Premios LAUS	<a href="http://www.laus.cat/">http://www.laus.cat/</a>
Blog Artes Visuales	<a href="http://www.newsartesvisuales.com/editor/edit01.htm">http://www.newsartesvisuales.com/editor/edit01.htm</a>
Agencia Ogilvy	<a href="http://www.ogilvy.com/">http://www.ogilvy.com/</a>
Agencia Razorfish	<a href="http://www.razorfish.com/">http://www.razorfish.com/</a>
SND	<a href="http://www.snd-e.com/">http://www.snd-e.com/</a>

Fonts by Hoefler	<a href="http://www.typography.com/">http://www.typography.com/</a>
Unos Tipos Duros. Tipografía	<a href="http://www.unostiposduros.com/index.html">http://www.unostiposduros.com/index.html</a>
Agencia Wieden Kennedy	<a href="http://www.wk.com/">http://www.wk.com/</a>
British Design and Art Direction (DAD)	<a href="https://www.dandad.org/">https://www.dandad.org/</a>
The Art Directors Club	<a href="http://adcglobal.org/">http://adcglobal.org/</a>
The One Club	<a href="https://www.oneclub.org/">https://www.oneclub.org/</a>

\* Guía Docente sujeta a modificaciones