

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Asignatura	Composición
Materia	Fundamentos del diseño
Departamento responsable de la docencia	Diseño Gráfico
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Obligatorio
Curso	1º
Semestre	1º
Créditos ECTS	7
Horas presenciales	75
Horas de trabajo autónomo	100

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La composición entendida en su sentido más amplio, como organización de la forma, es uno de los fundamentos de toda actividad proyectual, es parte del andamiaje conceptual que posteriormente desaparece en el producto final, pero sin el cual éste no habría sido posible.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT7 CT8 CT9 CT10 CT11 CT12
Competencias generales del título	CG1 CG2 CG3 CG4 CG5 CG6 CG8 CG9
Competencias específicas de la especialidad	CE1 CE2 CE5 CE13 CE15
Competencias de la asignatura	CA1 CA2 CA3
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el lenguaje gráfico-plástico, así como las cualidades y características que le son propias. • Conocer y aplicar los elementos básicos y estructurales del lenguaje gráfico, la morfología de los mismos y la interpretación-lectura dentro del marco de actuación de los diferentes ámbitos del diseño. • Conocer y comprender las bases conceptuales de la teoría compositiva con relación al lenguaje visual, tanto en la superficie plana como en el espacio tridimensional. • Conocer y aplicar los diferentes recursos que estructuran el lenguaje gráfico-visual, cómo se clasifican y cuáles son sus características. • Conocer las cualidades de la forma, su función y los aspectos psicológicos y comunicativos que de ella se derivan, además de su significado y simbologías.

- Conocer los fundamentos básicos del color, sus sistemas de representación, la interacción de éste y sus dimensiones, así como las combinaciones cromáticas, las armonías y los contrastes.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Introducción. El lenguaje gráfico
 - Componentes de la comunicación: la imagen
 - El signo, el símbolo y el icono
 - El pictograma
- **Unidad didáctica 2** | La composición
 - Definición y tipos
 - Unidad, variedad, jerarquía, contraste, ritmo, simetría y equilibrio
- **Unidad didáctica 3** | El punto y la línea
 - El punto, tipos y usos
 - La línea, elementos, dirección y movimiento
- **Unidad didáctica 4** | El contorno y la forma
 - Formas básicas
 - Variaciones de la forma
- **Unidad didáctica 5** | La textura
 - Definición y tipos
- **Unidad didáctica 6** | El valor tonal y el color
 - Monotonos y duotonos. El espacio negativo
 - Síntesis y dimensiones del color
 - Relaciones de color y contraste
 - Modelos de color
 - Psicología del color
- **Unidad didáctica 7** | El texto y los grafismos
 - Conceptos básicos de tipografía
 - Anatomía del tipo
 - Clasificación
 - Tipografía y figuración
- **Unidad didáctica 8** | Elementos dinámicos
 - El ritmo
 - El movimiento
 - La dirección
- **Unidad didáctica 9** | Módulos y estructuras de repetición
 - Tipografía modular
 - La retícula básica
 - Maquetación
 - Diseño editorial y publicaciones periódicas
- **Unidad didáctica 10** | Distribución de masas
 - El peso, las masas y el equilibrio
- **Unidad didáctica 11** | Elementos escalares
 - El formato

- Tamaño / Dimensión. La escala
- Relaciones proporcionales. La sección áurea
- **Unidad didáctica 12** | El espacio y la profundidad
 - Indicadores de profundidad
- **Unidad didáctica 13** | Relaciones formales y orden compositivo
 - Jerarquías gráficas, agrupación y segregación
 - Secuencia cinética
- **Unidad didáctica 14** | Percepción y comunicación visual. Técnicas visuales
 - Teoría de la Gestalt
 - Ilusiones ópticas
 - Técnicas visuales
- **Unidad didáctica 15** | La retórica visual y otros recursos expresivos
 - El sentido figurado y el contenido de los mensajes
 - Alegoría, antítesis, comparación, metáfora, etc.

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Esquema creativo	1
Actividad 2 Galería de imágenes. Clasificación	1
Actividad 3 Interpretar carteles minimalistas	1
Actividad 4 Realización de siluetas	1
Actividad 5 Imitar texturas	1
Actividad 6 Narrativa en imágenes / Monotono	1
Actividad 7 Ejercicio de color	1
Actividad 8 Tipografía y figuración	1
Actividad 9 Collage analógico	1
Actividad 10 Diseño de un calendario digital	1
Actividad 11 Rediseño de la portada de un libro	1
Actividad 12 Secuencia cinética	1
Actividad 13 Escenografía básica en tres planos	1
Actividad 14 La figura imposible	1
Actividad 15 Imágenes del calendario digital	1

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	2		2
Clase expositiva/teórica	30	28	58
Realización de actividades	35	50	85
Corrección de actividades	7	10	17
Tutorías		2	2
Examen	1	10	11
Total	75	100	175

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Los contenidos de cada unidad didáctica se desarrollarán mediante exposiciones orales y visualización de ejemplos, seguidamente se planteará una actividad que deberá desarrollar el alumno individualmente o de forma grupal según los requisitos del trabajo planteado.

Clases teórico-prácticas

- Cada una de las actividades planteadas deberá presentarse en la fecha indicada, siguiendo unos parámetros específicos a los que el alumno deberá atender en el desarrollo de su trabajo personal.

Tutorías

- Las sesiones de tutoría/seguimiento servirán de estímulo para que el alumnado produzca y geste ejercicios más complejos y de mayor enjundia. Se facilitará al alumnado documentación bibliográfica y material específico para que pueda mejorar sus trabajos.
- El docente realizará un seguimiento individualizado de los estudiantes, supervisando y orientando más directamente el proceso a seguir en cada una de las actividades realizadas.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades / proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuación a las pautas de entrega. - Investigación y experimentación. - Calidad en la presentación. 	60%	60%
Examen	<ul style="list-style-type: none"> - Precisión y claridad en la redacción. - Gramática y ortografía. 	30%	

Observación: registro diario	- Gestión del tiempo dedicada a cada actividad. - Interés en mejorar y apreciar el aprendizaje.	10%	
Prueba pérdida evaluación continua	- Conocimiento de contenidos.		40%

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	- Aspectos narrativos, expresivos y estéticos. - Originalidad y creatividad. - Precisión en los acabados y presentación adecuada (orden, limpieza, ortografía). - Cumplimiento del plazo de entrega.	60%
Prueba teórico-práctica	- Conocimiento de contenidos.	40%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- 1 proyector conectado a un ordenador.
- 1 impresora tinta negra A4 y 1 scanner A4.
- 1 cizalla A4.
- 2 Pantones.
- Plataforma Classroom para las entregas semanales.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Cuaderno de actividades moleskine 19 cm. X 19 cm.
- Rotuladores con diferentes puntas y grosores.
- Tijeras, cutter, pegamento, reglas.
- Material para aplicar color, rotuladores, lápices, etc.
- Cartulinas de color y otros tipos de papel.

Bibliografía

- Acha, Juan. (2006). *Introducción a la teoría de los diseños*. Trillas.
- Aicher, Olt. (1981). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili.
- Arnheim, Rudolf. (2005). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Forma.
- Arnheim, Rudolf. (2001). *El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales*. Akal.
- Calvera, Anna, (2005). *Arte ¿? Diseño: nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Gustavo Gili.
- Consuegra, David, (1992). *En busca del cuadrado*. Universidad Nacional de Colombia.
- Contreras, Fernando R.; San Nicolás Romera, C. (2001). *Diseño Gráfico, Creatividad y Comunicación*. Blur.

- Dondis, D.A. (2006). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Gordon, B.; Gordon, M. (2007). *Manual de diseño gráfico digital*. Gustavo Gili.
- Kandinsky, Wassily. (1984). *Punto y línea sobre el plano, contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barral Editores.
- Lupton, Ellen; Cole Phillips, J. (2009.) *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.
- Meggs, Philip B. (2008). *Historia del diseño gráfico*. RM.
- Munari, Bruno. (1974). *Artista y Designer*. Fernando Torres.
- Munari, Bruno. (1979). *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. (1989). *El arte como oficio*. Círculo de lectores.
- Munari, Bruno. (1999). *El Cuadrado. Más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada*. Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. (1999). *El Triángulo. Más de 100 ejemplos ilustrados sobre triángulo equilátero*. Gustavo Gili.
- Samara, Timothy. (2008). *Los elementos del diseño, manual de estilo para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.
- Satué, Enric. (1988). *El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Forma.
- Villafañe Gallego, Justo. (1999). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide.
- Wong, Wucius. (2005). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.
- Wong, Wucius. (2008). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili.