

Curso 2022-2023

Dirección General de Universidades
e Investigación
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE



Comunidad de Madrid

**CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL**

Centro privado autorizado



GUÍA DOCENTE DE Proyectos de Diseño Gráfico

Titulación

Título Superior de Diseño

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2025

TITULACIÓN: Título Superior de Diseño

ASIGNATURA: Proyectos de Diseño Gráfico

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Proyectos de Diseño Gráfico
Periodo de impartición	1º semestre. 2º Curso
Número de créditos	8 ECTS
Departamento	Proyectos de Diseño
Prelación/ requisitos previos	No hay
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Peña Amigot, Beatriz	Beatriz.amigot@escuelaces.net

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Peña Amigot, Beatriz	Beatriz.amigot@escuelaces.net	DGRA-2

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
Comunicar ideas y proyectos, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
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.
Competencias específicas
Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
Establecer estructuras organizativas de la información.
Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumnado será capaz de crear elementos de identidad de marca y editorial sencillos atendiendo a la jerarquización y la coherencia visual en la ejecución del diseño
El alumnado será capaz de proyectar ideas y conceptos mediante elementos gráficos visuales.
El alumnado será capaz de dominar programas de autoedición para la creación de elementos gráficos reticulados.
El alumnado será capaz de trabajar tanto de forma individual como en equipo aplicando la metodología indicada en todo momento.
El alumnado será capaz de utilizar la terminología habitual utilizada en el campo del diseño gráfico
El alumnado habrá adquirido la capacidad de presentar, defender y comentar los ejercicios propios y de sus compañeros/as.

6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema
-----------------	------

1. Introducción al diseño	Tema 1. Conceptos esenciales
2. El proyecto	Tema 2. Metodología: procesos de investigación y métodos
	Tema 3. Creatividad: generación de ideas
3. El proyecto en equipo	Tema 4. El equipo: responsabilidades del diseñador/a
4. Elementos del diseño	Tema 5. El texto en el diseño gráfico
	Tema 6. La imagen en el diseño gráfico
	Tema 7. Sistemas de señalización: signo, pictograma, icono
5. El proyecto gráfico	Tema 8. Branding: marca, identidad corporativa y aplicación gráfica

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

<i>Tipo de actividad</i>	Total horas
<i>Actividades teóricas</i>	a: 20 horas
<i>Actividades prácticas</i>	a: 100 horas
<i>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</i>	a: 20 horas
<i>Realización de pruebas</i>	b: 4 horas
<i>Horas de trabajo del estudiante</i>	b: 86 horas
<i>Preparación de prácticas</i>	b: 10 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 240 horas

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor (b): Trabajo autónomo del estudiante

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	• De manera grupal. Explicación y aprendizaje de los roles desarrollados a la hora de trabajar en equipo en un proyecto de diseño. • Impartición teórica de conceptos básicos necesarios para el desarrollo de un proyecto. • Visualización de casos reales para el entendimiento del proceso de ideación y solución. • Clases magistrales y análisis en el aula sobre ejemplos conocidos de señalética e iconografía. • Indicación de metodología propia del proceso de diseño.
Actividades prácticas	• Trabajo práctico en el aula para la investigación y desarrollo de los proyectos sugeridos con la aplicación teórica.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	• Investigación, documentación, análisis y selección de información. • Desarrollo conceptual como hilo conductor del proyecto gráfico.

La enseñanza presencial estará reforzada por Tutoriales y Vídeos explicativos.
Se implementarán los medios para impartir las clases de forma telemática donde estos materiales serán fundamentales en el caso de decretarse el estado de confinamiento por motivos de prevención de contagios.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Clases teórico-prácticas	Participación activa en las actividades.
	Corrección de las prácticas propuestas.
	Análisis de cada proyecto individual del alumnado dirigido por el profesorado en el aula.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Trabajo teórico - práctico.

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	• Evaluación sobre la involucración en las actividades grupales. • Evaluación del cumplimiento de cada briefing de manera íntegra. • Evaluación de la capacidad de criterio y análisis para la recapitulación de información y contenido. • Evaluación de la aplicación del contenido teórico impartido en las prácticas sugeridas. • Evaluación del vocabulario y la terminología utilizada a la hora de expresar las ideas y el proceso del proyecto gráfico. • Evaluación de cada parte del proceso de desarrollo del proyecto gráfico.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Evaluación de la metodología y el resultado para la adquisición de información en la investigación. Evaluación de la capacidad de conceptualizar y aterrizar ideas.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
---------------------	--------------------

Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas	40%
Proyecto final	50%
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

*Se deberán entregar todos los ejercicios propuestos (prácticas + ejercicios no presenciales)

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prácticas de clase + ejercicios no presenciales	30%
Trabajo extra	20%
Proyecto Final	50%
Total	100%

*Se deberán entregar todos los ejercicios propuestos (prácticas + ejercicios no presenciales)

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Proyecto Final	30%
Examen teórico-práctico	70%
Total	100%

*Se deberán entregar todos los ejercicios propuestos (prácticas + ejercicios no presenciales)

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno/a en cuestión.

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas	40%

Proyecto Final	50%
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

*Se deberán entregar todos los ejercicios propuestos (prácticas + ejercicios no presenciales)

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales
Semana 1	TEMA1: Introducción al diseño	
	Clases teórico /prácticas: Conceptos y elementos esenciales del diseño	4 horas
	Evaluación : -	0 horas
Semana 2	TEMA 2: El proyecto	
	Clases teórico /prácticas: Investigación sobre las áreas propuestas	3 horas
	Evaluación : Exposición del material seleccionado y conclusiones	1 hora
Semana 3	TEMA 2: El proyecto	
	Clases teórico /prácticas: Análisis de la información e identificación del problema con ejercicios	3 horas
	Evaluación : Corrección conjunta en clase	1 hora
Semana 4	TEMA 2: El proyecto	
	Clases teórico /prácticas: Técnicas de resolución: ideación y creatividad	3 horas
	Evaluación : Evaluación de la participación grupal y del resultado individual	1 hora
Semana 5	TEMA 3: El proyecto en equipo	
	Clases teórico /prácticas: Aplicación del proceso: La formación de un equipo de diseño en un estudio gráfico	3 horas
	Evaluación : Corrección y análisis de la primera ronda y cambio de roles	1 hora
Semana 6	TEMA 3: El proyecto en equipo	
	Clases teórico /prácticas: Aplicación del proceso: La formación de un equipo de diseño en un estudio gráfico	3 horas
	Evaluación : Corrección y análisis de la primera ronda y cambio de roles	1 hora



Semana 7	cesdesign CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y ARTE DIGITAL	TEMA 3: El proyecto en equipo			
		Clases teórico /prácticas:	Aplicación del proceso: La formación de un equipo de diseño en un estudio gráfico	3 horas	
		Evaluación :	Corrección y análisis de la primera ronda y cambio de roles	1 hora	
Semana 8		TEMA 3: El proyecto en equipo			
		Clases teórico /prácticas:	Aplicación del proceso: La formación de un equipo de diseño en un estudio gráfico	3 horas	
		Evaluación :	Corrección y análisis de la primera ronda y cambio de roles	1 hora	
Semana 9	Semana 15	TEMA 5: El proyecto gráfico			
		Clases teórico /prácticas:	Análisis del proceso de branding en corporaciones	3 horas	3 horas
		Evaluación :	El texto: análisis crítico de la importancia del texto. Evaluación de participación y exposición de conclusiones de manera conjunta	1 hora	1 hora
Semana 10	Semana 16	TEMA 4: Elementos del diseño			
		Clases teórico /prácticas:	Evaluación Ordinaria	3 horas	4 horas
		Evaluación :	En texto: pruebas de introducción de diferentes tipos de texto	1 hora	0 horas
Semana 11	Semana 17	TEMA 4: Elementos del diseño			
		Clases teórico /prácticas:	Evaluación Extraordinaria	3 horas	4 horas
		Evaluación :	La imagen: análisis crítico de la importancia de la imagen	1 hora	0 horas
Semana 12		TEMA 4: Elementos del diseño			
		Clases teórico /prácticas:	La imagen: pruebas de introducción de diferentes tipos de imagen	3 horas	
		Evaluación :	Corrección del proceso de ejecución y del resultado	1 hora	
Semana 13		TEMA 4: Elementos del diseño			
		Clases teórico /prácticas:	La convivencia del texto y la imagen mediante la composición	3 horas	
		Evaluación :	Corrección del proceso de ejecución y del resultado	1 hora	
Semana 14		TEMA 4: Elementos del diseño			
		Clases teórico /prácticas:	Generación de signos, iconos y pictogramas	3 horas	
		Evaluación :	Corrección del proceso de ejecución y del resultado	1 hora	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Utilización del aula virtual iniciando sesión en el Campus Virtual de CES visitando:
<https://campus.escuelaces.com/acceso.cgi>

11.1. Bibliografía general

Título	<i>Signos, símbolos, marcas, señales</i>
Autor	Frütiger, Adrian
Editorial	Editorial Gustavo Gili
Título	<i>Pictograms, Icons&Signs: A Guide to Information Graphics.</i>
Autor	ABDULLAH, Hübner.
Editorial	Thames and Hudson, Londres 2006
Título	<i>Desarrollo de un proyecto gráfico</i>
Autor	ESTRADA, Sylvie, PUJAGUT, Jaume y B.GARCÍA, Sergi
Editorial	Index Book, Barcelona 2011
Título	<i>Los elementos del diseño</i>
Autor	SAMARA, Timothy
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona 2007
Título	<i>The Icon Hand Book.</i>
Autor	HICKS, John
Editorial	Five Simple Steps, Reino Unido 2011
Título	<i>The Elements of typographic style.</i>
Autor	BRINGHURST, Robert
Editorial	Hartley&Marks. Canada 1992
Título	<i>Diseño de iconos y pictogramas.</i>
Autor	GONZÁLEZ MIRANDA, Elena y QUINDÓS, Tania
Editorial	Universidad del País Vasco, Bilbao, 2014.
Título	<i>Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking.</i>
Autor	LUPTON, Ellen.
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona, 2012

Título	<i>Identidad visual Corporativa. La imagen de nuestro tiempo.</i>
Autor	GONZÁLEZ. SOLAS, Javier.
Editorial	Editorial Paidós. Barcelona 2004
Título	<i>La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos.</i>
Autor	CHAVES, N. y BELLUCIA, R.
Editorial	Editorial Paidós. Buenos Aires 2006.
Título	<i>La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional.</i>
Autor	CHAVES, Norberto.
Editorial	Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2005.

11.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Diseñar con y sin retícula.</i>
Autor	SAMARA, Timothy
Editorial	Gustavo Gili, Barcelona 2004

Título	<i>Identidad corporativa, del brief a la solución final.</i>
Autor	MONO STUDIO
Editorial	Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2006

11.3. Direcciones web de interés

	ESTUDIOS, AGENCIAS, BRANDING Y PACKAGING
Dirección 1	https://www.instagram.com/xoxodesignideas/
Dirección 2	https://www.instagram.com/anothergraphicdotorg/
Dirección 3	https://www.instagram.com/brief_thechange/
Dirección 4	https://www.instagram.com/hello_dtv/
Dirección 5	https://www.instagram.com/granadahills_thestudio/
Dirección 6	https://www.instagram.com/studioac/
Dirección 7	https://www.instagram.com/lanuevacarnemag/
Dirección 8	https://www.instagram.com/truyoldigital/
Dirección 9	https://www.instagram.com/itemzero_studio/
Dirección 10	https://www.instagram.com/clarasancho.studio/
Dirección 11	https://www.instagram.com/mindsparklemagazine/

Dirección 12	https://www.instagram.com/icographica/
Dirección 13	https://www.instagram.com/the.packaging/
Dirección 14	https://www.instagram.com/packaging_of_the_world/
Dirección 15	https://www.instagram.com/mindsparklemagazine/
Dirección 16	https://www.instagram.com/violetgw/
Dirección 17	https://www.instagram.com/espadaysantacruzstudio/
Dirección 18	https://www.instagram.com/rosasagency/
Dirección 19	https://www.instagram.com/stefansagmeister/