

## GUÍA DOCENTE TITULACIONES DE GRADO

**TITULACIÓN: PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS**

**CURSO: 2º**

**ASIGNATURA: DISEÑO GRÁFICO Y FOTOGRAFÍA**

**Nombre del Módulo o Materia al que pertenece la asignatura.**

Tratamientos de la Imagen: Diseño Gráfico y Fotografía

ECTS	Carácter		Periodo		Calendario	Requisitos previos
	Básica	Obligatoria	1º C	2º C	Semanas	
6		Sí	Sí		16	No

**Idiomas en los que se imparte la asignatura**

Castellano	Sí	Valenciano		Inglés	
------------	----	------------	--	--------	--

**Departamento**

Comunicación Audiovisual, Publicidad y Tecnología de la Información

**Área de conocimiento**

Tecnología de la Información y Fotografía

**Profesor/es responsable/s de la materia / asignatura**

<b>Nombre y apellidos</b>	Mª José Baselga; Vicente Peñafort; Manuel Millán; Jesús A. Gil; Francisco Núñez-Romero; Anunciación Ramírez
<b>Despacho y Facultad dónde se ubica</b>	Ver Intranet
<b>Correo electrónico y página web</b>	Ver Intranet
<b>Horario de atención al alumnado</b>	Ver Intranet

**Presentación.**

La materia "Diseño Gráfico y Fotografía" abarca el tratamiento digital de las imágenes vectoriales y en mapa de bits. Tanto el conocimiento del lenguaje técnico como el uso de las nuevas tecnologías en la producción y posproducción de las imágenes digitales son partes esenciales del módulo.

La comprensión y puesta en práctica de los Fundamentos de la Teoría General de la Imagen, proyectados sobre el Diseño Gráfico y la Fotografía, dotarán al estudiante de la comprensión espacial y compositiva necesaria para la creación de proyectos profesionales.

Para realizar composiciones artísticas y grafismos se hace uso de programas informáticos específicos: Illustrator y Photoshop. La comprensión y el desarrollo de la técnica específica vendrán seguidos de

### Presentación.

seminarios y trabajos de síntesis, donde el alumno conocerá y manipulará el material y contactará con las empresas del sector a nivel profesional.

### Conocimientos previos

Conocimientos de Fotografía.  
No requiere conocimientos previos sobre Diseño Gráfico.

### Objetivos de la materia según Memoria de Grado verificada

**Dotar al alumno de destreza y habilidad en las funciones del Diseño Gráfico dentro del esquema comunicativo, no sólo como ejecutor, sino -sobre todo- como traductor, intérprete y conceptualizador de proyectos creativos, que se convierten en realidad y se llevan a la práctica.**

**Aprender a componer las imágenes desde la forma fotográfica y profundizar en la lectura de la información visual en sus distintas manifestaciones y en cualquier medio de difusión.**

Los estudiantes manejarán, con un elevado nivel de dominio, las nuevas tecnologías aplicadas a la comunicación. Los estudiantes aprenderán a usar la técnica aplicada al tratamiento de la imagen vectorial y en mapa de bits, mediante programas informáticos específicos.

Los estudiantes desarrollarán criterios para la toma de decisiones sobre estrategias y técnicas que deban utilizar. Una vez conocidas las técnicas y planteados los términos de trabajos en el seminario y el taller, el alumno decidirá en qué momento utiliza una u otra técnica, para la consecución de resultados de nivel profesional.

Los estudiantes aprenderán a estimular su capacidad creativa para aplicarla al desarrollo de la profesión. El estudiante desarrollará su imaginación y capacidad innovadora en el planteamiento del trabajo en grupo, eligiendo el objeto y la muestra para el estudio de mercado, así como las formas y materiales para el prototipo del *pack*.

Los estudiantes conocerán el uso especializado del idioma inglés. Trabajarán con textos y sitios web en inglés. Se les aportará un glosario especializado para la mayor comprensión de los textos.

### Competencias que se adquieren a través de la materia / asignatura según la Memoria de Grado verificada.

#### **Competencias básicas 1 (RD 1393)**

#### **ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS**

*Que los estudiantes hayan demostrado **poseer conocimientos** en las distintas áreas del saber que configuran el programa formativo del grado en Publicidad y RR.PP.*

**CB 1.1.** Reconocer el objeto, la metodología y las fuentes de estudio y distinguirlos de otros objetos, metodologías y fuentes de estudio.

*El objeto del Diseño Gráfico y la Fotografía es el mensaje visual, el grafismo, la composición artística (un logotipo, un tríptico, un cartel publicitario, un pack...).*

*El método.*

*La metodología en Diseño Gráfico y Fotografía requiere de 6 pasos:*

*1º Reconocer el objeto de diseño (logotipo, cartel, fotomontaje, pack, tríptico) y su necesidad de diseño, dependiendo del soporte en el que irá y el cliente para el que se diseña.*

*2º Reunir los materiales entorno al objeto de diseño, desde tarjetas de visita a anuncios en medios, vídeos, fotografías, ilustraciones, etc.*

*3º Primeros bocetos. Materializar en forma de brainstorming las primeras ideas que tenemos.*

*4º Definir el estilo: Elección de formas, colores, tipografías, imágenes y darles un ritmo y una tensión compositiva.*

*5º Producir los prototipos Escoger los mejores esbozos y convertirlos en digitales, en Freehand o en Illustrator. El prototipo se presenta en tamaño real, en color, en escala de grises y en línea.*

*6º Producir el diseño definitivo. Se dan los retoques definitivos: sombras, punto de luz, perspectiva, balance de niveles, relieves, bordes, etc, en Photoshop.*

*Fuentes de estudio: Bibliografía específica de Diseño Gráfico y Fotografía, así como estudio y conocimiento de sitios web profesionales.*

**CB 1.2.** Definir, distinguir y relacionar los conceptos básicos.

**CB 1.3.** Enunciar, fundamentar y explicar el significado de las proposiciones principales, emitiendo juicios

## Competencias que se adquieren a través de la materia / asignatura según la Memoria de Grado verificada.

*adecuados a la realidad.*

*Se establecen criterios de diseño teniendo en cuenta el entorno sociocultural: uso de materiales reciclables, posibilidad del posterior tratamiento web del proyecto gráfico, tendencias de diseño y eje de posicionamiento del producto final en mercado.*

**CB 1.4.** *Plantear las cuestiones problemáticas y argumentar razonadamente las respuestas a las mismas. Surgen problemas respecto a la técnica; usos inadecuados de tramas, perspectivas, estilos de capa o filtros. También se encuentran inconvenientes en el momento de trazar retículas, materiales y cuadraturas de montaje y presupuestos desorbitados para la materialización de prototipos.*

*Se les prepara para un uso adecuado de la técnica y se les motiva para el estudio comparativo de materiales y técnicas de impresión y montaje.*

**CB 1.5.** *Comprender sintéticamente el conjunto de conocimientos adquiridos y saber exponer de modo adecuado la síntesis realizada.*

*Durante la realización del proyecto completo, el alumno va adquiriendo conocimientos y poniéndolos en práctica. Al final expondrán por grupos la realización de dicho proyecto, desde el primer cimiento de acopio de material hasta el prototipo montado y expuesto. Asimismo adjuntarán un informe del trabajo realizado en el taller.*

### **Competencia Básica 2 (RD 1393)**

#### **APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS**

*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 las áreas del saber que configuran el programa formativo del grado en Publicidad.*

**CB 2.1.** *Identificar el objeto de aplicación de los conocimientos adquiridos y planificar ordenadamente la actividad, atendiendo a los diversos medios requeridos*

*El objeto de aplicación es el proyecto gráfico en su totalidad. Se planifica tanto los trabajos individuales para desarrollar el manejo de la técnica como los trabajos individuales y el taller en grupo. Trabajarán con tiempos reales, teniendo en cuenta su ocupación en otros módulos.*

**CB 2.2.** *Aplicar razonadamente argumentos en orden a alcanzar la resolución de problemas de índole teórica, práctica o técnica.*

**CB 2.4.** *Aplicar eficazmente decisiones en orden a alcanzar la resolución de problemas de índole técnica o productiva.*

*Se les preparará para cotejar los diferentes usos de las herramientas y resolver los problemas cuando se les planteen resultados inesperados.*

**CB 2.5.** *Recapitular la actividad realizada y valorarla en su realización y resultados.*

*Tras la exposición final en el taller los alumnos valorarán, mediante unas variables aconsejadas por el profesor, el trabajo desarrollado y los resultados obtenidos.*

### **Competencia Básica 4 (RD 1393)**

#### **COMUNICACIÓN**

*Que los estudiantes puedan **transmitir información, ideas, problemas y soluciones** a un público tanto especializado como no especializado.*

**CB 4.2.** *Expresarse de forma comprensible, tanto por escrito como oralmente.*

*El alumno presentará un informe por escrito y realizará una exposición oral del proyecto.*

**CB 4.3.** *Identificar los diferentes elementos del proceso comunicativo (destinatario, contenido, agente, medios, etc.) y planificarlo convenientemente.*

*El alumno estudiará para la realización del proyecto, el objeto de diseño, el cliente y el medio. Planificará las fases de producción hasta el momento de la exposición del prototipo.*

**CB 4.5.** *Realizar la comunicación proyectada, utilizando eficazmente diferentes recursos comunicativos y valorando el resultado de la misma.*

*El alumno elegirá los recursos más convenientes para la exposición del proyecto: sitio web, paneles en cartón pluma, uso de material de oficina y objetos promocionales.*

### **Competencia Básica 5 (RD 1393)**

**CB 5.2** *Tener hábitos discursivos, prudenciales y técnicos o artísticos, estando capacitado para la aplicación de conocimientos con un alto grado de autonomía.*

#### **Conocimientos disciplinares:**

CD11- Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación impresa.

CD13- Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio en la imagen fija, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. También se incluyen los conocimientos de los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la

## Competencias que se adquieren a través de la materia / asignatura según la Memoria de Grado verificada.

imagen.

El alumno tendrá completo dominio del espacio de trabajo, los elementos morfológicos y espaciales, los diferentes formatos y soportes con los que va a trabajar. Asimismo desarrollará técnicas de persuasión mediante composiciones complejas con fines comunicativos.

### **Competencias profesionales:**

CP5- Capacidad y utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general tanto en entornos analógicos como digitales.

CP7- 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.

El alumno utilizará y desarrollará conocimientos sobre las técnicas de fotografía digital e imagen vectorial, realizando sus prácticas en el contexto sociocultural actual, relacionándose con los medios y las empresas del sector.

CP8- Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.

CP14- Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

El alumno aplicará las técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, desarrollando todas las fases del proyecto y con pleno dominio de la terminología específica.

CP17- 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.

El alumno aprenderá a crear bibliotecas digitales de gráficos a partir del recabo de material documental especializado.

CP18- 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.

CP21- 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.

### **Competencias Académicas:**

CA6- Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica concreta.

El alumno hará un estudio de los diferentes grafismos del trabajo de campo elegido, teniendo en cuenta los hábitos de consumo, el contexto político y social y el contexto cultural en el que se transmiten. Desarrollará posteriormente en ese contexto sus propios proyectos gráficos.

### Competencias específicas.

OC2- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.

Los alumnos realizarán un trabajo en equipo en el que pondrán en práctica los conocimientos adquiridos e interactuarán, no sólo con otros alumnos, sino también con empresas del sector. El resultado final será la realización de un proyecto gráfico definido y completo.

OC3- Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.

Si bien los alumnos desarrollarán el proyecto según unas directrices propuestas por el profesor, aportarán su visión personal sobre el objeto de diseño, desarrollando la creatividad y logrando una simulación del producto competitivo en mercado.

OC5- Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.

Durante el proceso de elaboración del proyecto gráfico surgen problemas de aplicación práctica mediante las herramientas. El alumno aprenderá a corregir los errores mediante el uso de recursos alternativos.

## Contenidos de la materia / asignatura

### Contenidos de la materia / asignatura

Fundamentos del Diseño Gráfico  
La imagen vectorial  
La aplicación práctica del Diseño Gráfico  
La imagen fotográfica  
El proceso de la fotografía analógica  
El proceso de la fotografía digital  
El retoque digital

### Actividades Formativas de la materia / asignatura

**Clase magistral** (AF1): actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimiento (CB1).

**Seminario** (AF2): actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de aplicación de los conocimientos (CB2) y de investigación (CB3).

**Prácticas** (AF4): actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de aplicación de los conocimientos (CB2).

**Trabajo de síntesis** (AF5): actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de investigación (CB3) y de autonomía de aprendizaje (CB5).

<b>ESTIMACION DEL VOLUMEN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE</b>				
<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>				
Nº de alumnos:		Nº de grupos de prácticas:		
Créditos:		Nº de grupos de tutorías:		
<b>Volumen de trabajo del alumno</b>				
<b>Actividad Formativa</b>	<b>Hora presencial (A)</b>	<b>Factor (B)</b> <i>(horas que el alumno necesita de estudio o preparacion por cada hora presencial (A) y para cada una de las actividades propuestas)</i>	<b>Trabajo personal (C)</b> <b>C = (AxB)</b>	<b>Volumen de trabajo (D)</b> <b>D = (A+C)</b>
<b>CLASES MAGISTRALES</b>				
<b>Presentación de la asignatura</b>	<b>45'</b>			<b>45'</b>
<b>Lección Magistral</b>	<b>6h.</b>	<b>1h.</b>	<b>6h.</b>	<b>12h.</b>
<b>Debates</b>				
<b>Comentarios y discusión de trabajos</b>	<b>3h.30'</b>	<b>30' (0,5h.)</b>	<b>1h.45'</b>	<b>5h15'</b>
<b>Otros</b>				
<b>CLASES PRACTICAS</b>				
<b>Resolución de problemas</b>				
<b>Debates</b>				
<b>Comentarios y discusión de trabajos</b>				
<b>Simulaciones</b>				
<b>Laboratorio</b>	<b>14h.</b>	<b>2h'.</b>	<b>28h.</b>	<b>42h.</b>
<b>Prácticas en aula de informática</b>	<b>14h.</b>	<b>2h'.</b>	<b>28h.</b>	<b>42h.</b>
<b>Salidas</b>				
<b>Exposiciones de trabajos</b>				
<b>Otros</b>				
<b>SEMINARIOS</b>	<b>18h.</b>	<b>1h.</b>	<b>18h.</b>	<b>36h</b>
<b>TALLERES</b>				
<b>TUTORÍAS</b>				
<b>Presencial individual</b>	<b>1h.</b>		<b>1h.</b>	<b>1h.</b>
<b>Presencial en grupo</b>	<b>4h.</b>		<b>4h.</b>	<b>4h.</b>
<b>No presencial</b>	<b>1h.</b>		<b>1h.</b>	<b>1h.</b>
<b>Otros</b>				
<b>TRABAJO DE SÍNTESIS</b>	<b>9h.</b>	<b>1h.</b>	<b>9h'</b>	<b>18h.</b>
<b>Preparación de exámenes</b>	<b>1h.</b>		<b>15h.</b>	<b>16h.</b>
<b>Realización de exámenes</b>	<b>2h.</b>			<b>2h.</b>
<b>Otros....</b>				
<b>TOTAL</b>				<b>180h.</b>
<b>RELACION HORAS DE TRABAJO / ECTS</b>			<b>6ECTS x30h. = 180h.</b>	

### Sistemas y criterios de evaluación

Examen teórico de Diseño Gráfico 20%  
Valoración de los trabajos prácticos 20%  
Ejercicio fin de curso: 20%  
Valoración del proyecto final 40%

### Programa / temario

1. Fundamentos del Diseño Gráfico. Definición de Diseño Gráfico. Evolución y tendencias. Fases de producción del diseño.
2. La imagen vectorial. Creación de trazos vectoriales a partir de Bézier. El aprendizaje de la técnica en Illustrator. Producción de objetos simples. La apariencia: trazos y rellenos. El color. Tipografía. Los objetos complejos y composiciones gráficas. La tridimensionalidad, las escalas y las transformaciones.
3. La aplicación práctica del Diseño Gráfico. Producción completa de proyectos gráficos: pre-impresión, impresión y montaje. La respuesta al *briefing* del cliente: El Manual de Identidad Visual Corporativa. Producciones gráficas.
4. La imagen fotográfica. Los dispositivos de captación de imágenes. Estándares fotográficos digitales (profundidad de bit, formatos de archivo y comprensión de la imagen fotográfica). La iluminación profesional en fotografía: sistemas portátiles de flash. Sistemas de iluminación de profesional en estudio.
5. El proceso de la fotografía analógica. Fotometría avanzada: el sistema de zonas de Ansel Adams (la división zonal de la imagen, aplicación del sistema a situaciones conflictivas). Tipos de cámaras profesionales y accesorios.
6. El proceso de la fotografía digital. Interpretación de la imagen digital. El rango dinámico. El RAW de cámara. Los respaldos digitales de alta resolución (el medio formato digital y el gran formato: la cámara técnica digital (software específico de enfoque y captura).
7. El retoque digital. La imagen digital de alta calidad (criterios de valoración y ajuste de la calidad a los diferentes medios). Particularidades del Photoshop para fotógrafos. Emulación de procesos clásicos: blanco y negro digital de alta calidad. La imagen final (perfiles de color, sistemas de salida –sistemas digitales y sistemas híbridos-, del Photoshop al *plotter* –la copia fotográfica de alta calidad).

### Contenido detallado de la asignatura y cronograma de impartición.

SEPTIEMBRE	1	2	3	4
CM	Presentación de la materia	Introducción Fotografía en los medios de comunicación. La imagen fotográfica. Dispositivos de captación	Fotometría avanzada. El Sistema de Zonas.	La impresión de fotografía de alta calidad Aplicación en cartelería
S	Fundamentos del Diseño	Parámetros para el control de la exposición	La iluminación con flash	Las cámaras de medio y gran formato

Contenido detallado de la asignatura y cronograma de impartición.				
		<b>fotográfica.</b>		
<b>TS</b>	El logotipo, carta de identidad visual. Tipología	Photoshop avanzado I	La iluminación en estudio	El flujo de trabajo RAW
<b>P</b>	Búsqueda y análisis de proyectos gráficos en la web. Análisis de realización de un proyecto sencillo de diseño	Photoshop avanzado II	Creación de un bodegón en estudio	Creación de un archivo personal de imágenes fotográficas
<b>OCTUBRE</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>CM</b>	La imagen vectorial. Introducción a Illustrator: apariencia, menús	Illustrator. Prácticas básicas II: la profundidad de los objetos; puntos de luz, degradados	Illustrator. Prácticas básicas IV (B). Logotipos: planimetría, espacio de respeto y tamaño mínimo de impresión	El color en la producción gráfica: los Pantone, la síntesis aditiva o RGB y la sustractiva o CMYK
<b>S</b>	El espacio de trabajo en Illustrator	Illustrator. Prácticas básicas III (A): bézier. La pluma	Análisis del <i>briefing</i> de empresa y del estudio de mercado	El <i>branding</i> : diseño de Manual de Identidad Visual Corporativa (MIC). Creación de un logotipo I. Planimetría: usos correctos e incorrectos
<b>TS</b>	Illustrator. Prácticas básicas I (A): objetos simples: trazos y rellenos.	El <i>briefing</i> . Estudio de mercado previo al <i>brief</i> de diseño  Illustrator. Prácticas básicas III (B): composición libre	Illustrator. Prácticas básicas V. Tipografía I: características de carácter y párrafo. La ventana texto.	Manual de Identidad Visual Corporativa (MIC). Creación de un logotipo II. Colores y tipografía
<b>P</b>	Illustrator. Prácticas básicas I (B): objetos simples; transformaciones	Imagen corporativa: el logo-marca. Illustrator Prácticas básicas IV (A). Logotipos (calcos con pluma)	Illustrator. Prácticas básicas VI. Tipografía II: Tipografía digital y su transformación vectorial. Creación de contornos, texto en área, texto en trazado y máscara de recorte	Producción de <i>namings</i> . Aplicación del <i>namings</i> a imágenes del archivo personal
<b>NOVIEMBRE</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>CM</b>	Del vector al píxel. Conversión de formatos	Los colores corporativos	Cartelería. Producción de un cartel para cine II	Producción prototipo <i>pack</i> II
<b>S</b>	La producción impresa: formatos, gramajes y	La tipografía corporativa	Introducción al <i>packaging</i>	Producción prototipo <i>pack</i>

Contenido detallado de la asignatura y cronograma de impartición.				
	materiales			III
TS	Síntesis del <i>brief</i> de empresa y estudio de mercado: proyección de los valores al MIC	Aplicación del logo-marca en soportes reales: el parque móvil	Proyecto prototipo <i>pack</i> Elección producto y materiales de envase	<i>Class Pack</i> Exposición y presentación de envases
P	Logo-marca: <i>Brainstorming</i> y bocetos	Cartelería Producción de un cartel para cine I	Producción prototipo <i>pack</i> I	<i>Class Pack</i> Exposición y presentación de envases
DICIEMBRE	13	14	15	16
CM	Aplicación del Manual de Identidad Visual Corporativa en la producción de publicidad impresa	La producción del MIC	La producción del MIC	Exposición y comentarios
S	La producción del MIC	La producción del MIC	Acabado fotográfico del MIC	Exposición y comentarios
TS	La producción del MIC	La producción del MIC	La impresión del MIC. Preparación de exposiciones	Exposición y comentarios
P	La producción del MIC	La producción del MIC	Conclusión general	Exposición y comentarios

**Bibliografía Básica.**

KELBY, SCOTT. *Photoshop CS5*. Anaya Multimedia, 2011.

LANDA, ROBIN. *Diseño gráfico y publicidad. Fundamentos y soluciones*. Anaya Multimedia, 2011.

VV.AA. *Manual de Illustrator CS5*. Marcombo, S.A. Barcelona, 2011.

COOPER, R. y PRESS, M. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gili. Barcelona, 2009.

LANDA, R. *Diseño gráfico y Publicidad: Fundamentos y soluciones*. Anaya Multimedia. Diseño y creatividad. Madrid, 2011.

LANGFORD, M. *La fotografía paso a paso. Un curso completo*. Hermann Blume. Londres, 1990

LANGFORD, M, FOX, A.; SAWDON, R.: *Langford fotografía básica (8 ed.)*. Omega Focal Press. Barcelona, 2007.

MELLADO, J.M. *Fotografía digital de alta calidad*. Artual, S.L. Ediciones. Barcelona. 2006

VILLAFANE, J. y MINGUEZ, N. *Principios de Teoría general de la imagen*. Pirámide, Madrid, 2002.

**Bibliografía complementaria.**

VV.AA. *Color in graphics*. Index Book, Barcelona, 2008.

VV.AA. *Select H. Graphic Design from Spain*. Index Book. Barcelona, 2009

VV.AA. *1000 diseños de packaging: guía completa para la creación de envases*. Index Book. Barcelona 2008.

ADAMS, A. *The Camera, The Negative, The Print*. (3 tomos). Little Brown, U.S.A., 1983. (versión en italiano: Ed: Zanichelli y en español: Omnicon, Madrid, 1996).

AUMONT, J. *La imagen*. Paidós. Barcelona, 1992.

BARTHES, Roland. *La cámara lúcida*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1995.

COSTA, Joan. *El lenguaje fotográfico*. Ibérico europea de Ediciones. Madrid, 1977.

DAVIS, P. *Beyond the zone system*. Focal Press. Boston, 1993 (edición española: *Más allá del sistema de zonas*. Omnicon, Madrid, 1995).

DELGADO CABRERA, J.M. *Photoshop CS3. Manual imprescindible*. Anaya Multimedia. Madrid, 2007.

DELGADO CABRERA, J.M. *Photoshop CS4. Manual avanzado*. Anaya Multimedia. Madrid, 2009.

DUBOIS, Philippe. *El acto fotográfico*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1994

ELDRIDGE, K. *1000 Bolsas y Etiquetas*. Index Book. Barcelona 2005.

FARACE, J. *Digital imaging: tips, tools and techniques for photographers*. Focal Press. Oxford, 1998.

FISHEL, C. *El arte de la producción creativa. Materiales, encuadernación y acabados*. Index Book. Barcelona, 2008.

FISHEL, C. y GARDNER, B. *Logolounge 4*. Index Book. Barcelona, 2008.

### Bibliografía complementaria.

- FONTCUBERTA, Joan. *Fotografía: concepto y fundamentos*. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.
- FRASCARA, J. *El diseño de comunicación*. Infinito. Buenos Aires, 2006.
- GARROFÉ, J. *Structural Package Design*. Index Book. Barcelona, 2005.
- GATTER, M. *Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Index Book. Barcelona, 2008.
- Guía del usuario de Adobe® Illustrator® CS3 para Windows® y Mac OS*  
Adobe Systems 2007
- Guía del usuario de Adobe® Illustrator® CS4 para Windows® y Mac OS*  
Adobe Systems 2008
- HEDGECOE, J. *Guía completa de la fotografía en blanco y negro y técnicas de laboratorio*. Cúpula. Barcelona, 1995.
- HEIKEN, W. *Logos from A to Z*. Index Book. Barcelona 2007.
- JACOBSON, R.E. *Manual de fotografía*. Omega. Barcelona, 1986.
- LAGUILLO, M. *El sistema de zonas*, Blume. Barcelona, 1990.
- LANDT, A. *Técnicas de iluminación para profesionales: el libro Multiblitz*. Foto Film und Video. Germany, 1994.
- LANGFORD, Michael J. *Fotografía básica*. Omega. Barcelona, 1994.
- LANGFORD, Michael J. *Tratado de fotografía*. Omega. Barcelona, 1994.
- LIANSHUN, S. *Cajas Packs listos para usar*. Index Book. Barcelona 2007.
- LUKE, H. *Packaging y plegado: ejemplos de ingeniería del papel listos para usar*. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.
- LUPTON, E. y COLE PHILLIPS, J. *Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos*. Gustavo Gili. Barcelona, 2009.
- MARZAL, J. *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*. Cátedra. Madrid, 2007.
- NAGASAWA, H. *Logomondo*. Index Book. Barcelona, 2008.
- NEWHALL, BEAUMONT. *Historia de la Fotografía*. Ed. Gustavo Pili. Barcelona, 2002
- ONNA, J. *Luz: iluminación con flash en el retrato de estudio*. Actual, Barcelona, 1997.
- OTTO & OLAF y MARTÍ, N. *Color y percepción*. Index Book. Barcelona, 2008.
- PAZ GONZÁLEZ, F. y DELGADO, J. M<sup>a</sup>. *Illustrator CS4. Manuales imprescindibles*. Anaya Multimedia, 2009.
- RODRÍGUEZ MORALES, L. *Diseño y estrategia táctica*. Siglo XXI editores. México, 2004.
- SIMMONS, C. *Diseño de logotipos 4*. Gustavo Gili. Barcelona, 2006.
- SOLÍS, M. y CISNEROS, L. (trad.) *Enciclopedia focal de fotografía* (2 tomos). Omega. Barcelona, 1975.
- TAYLOR, Herb (ed.). *Enciclopedia práctica de la fotografía*, 10 Vol., Salvat Editores. Barcelona, 1979.
- TENA PARERA, D. *Diseño Gráfico y Comunicación*. Prentice Hall. Madrid, 2004.

### Otros recursos.

#### Diseñadores gráficos

- Juan Jesús Fernández Jiménez. Westfalen. Alemania. <http://www.jjfez.com/>
- Felipe Taborda. Brasil. <http://www.felipetaborda.com.br/>
- Maria Inés Pérez. Santiago. Chile. <http://studiodisegno.wordpress.com/>
- Ignacio Plasencia. Madrid. España. <http://www.ignacioplasencia.com/>
- Xavi Hernández Paisal. Barcelona. España. <http://www.xavipaisal.com/>
- Tomás Auchterloine. Girona. España. <http://tomack.wordpress.com/>
- Alicia Fuentes. Valencia. España. <http://www.aliciafuentes.com/>
- Juanma Martínez. Valencia. España. <http://www.jotacaricaturas.com>
- Pako Ortiz Manzanares. Valencia. España. <http://www.pakortiz.blogspot.com/>
- Rafa Vilches Sáez. Valencia. España. <http://www.rafavilches.com/>
- Directorio de diseñadores gráficos en Estados Unidos <http://graphicdesigners.colorshade.com/>

#### Estudios de Diseño Gráfico online

- <http://www.cerotec.net/> Empresa especialista en diseño web y diseño gráfico de Sevilla.
- <http://www.laciapackaging.com/> la CIA Blog. Packaging & Branding
- <http://www.logorapid.com> Estudio online de Diseño Gráfico, imagen corporativa y web.
- <http://www.inocuothesign.com/> Inocuo, estudio de diseño en Barcelona
- <http://www.promoplus-sm.com/> Publicidad Promocional. Marketing punto de venta.
- <http://www.grapa.ws/> Agencia de comunicación y publicidad.
- <http://www.faviogutierrez.com/> Soluciones creativas.
- <http://www.cosasvisuales.com/> Comunicación visual y otras historias del saber.
- <http://www.dobleessa.com/> Publicidad y Diseño Gráfico
- <http://www.tumentecrea.es/> Diseño, Publicidad, Ilustración, Marketing.
- <http://www.imart.es/> Estudio de diseño profesional

## Otros recursos.

### Publicaciones *online* de Diseño Gráfico

<http://packagingspain.com/> Revista *online* de Diseño Gráfico, con especial atención al diseño *pack* producido en España.

<http://graffica.info/> Portal de información dedicado en exclusiva al mundo del diseño y, en especial, al ámbito del Diseño Gráfico, la imagen y la comunicación.

<http://www.designtaxi.com/> TAXI What's happening in the Global Creative network.

<http://www.graphic-design.com/> Publishing Center.

<http://visual.gi/> Magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación.

<http://www.ofifacil.com/> Comunicación gráfica.

<http://www.gdusa.com/> The news magazine for creative professionals.

<http://www.snd.org/> Society for News Design.

### Manuales de Identidad Corporativa

Universidad Pablo de Olavide, Sevilla.

[http://www.upo.es/general/n\\_servicios/generales/prensa/manual\\_upo/pdf/cap1.pdf](http://www.upo.es/general/n_servicios/generales/prensa/manual_upo/pdf/cap1.pdf).

The hosting company: [www.acens.com/file\\_download/162](http://www.acens.com/file_download/162)

Manual de Imart, imagen y comunicación: [http://www.imart.es/descargas/manual\\_IMART100308.pdf](http://www.imart.es/descargas/manual_IMART100308.pdf) .

Manual de Aena, Aeropuertos españoles y navegación aérea:

[http://www.aena.es/csee/ccurl/manual\\_aena2009.pdf](http://www.aena.es/csee/ccurl/manual_aena2009.pdf).

Instituto Nacional de tecnología agropecuaria de Argentina:

[http://www.inta.gov.ar/activ/comunica/manual/manual\\_identidad\\_visual.pdf](http://www.inta.gov.ar/activ/comunica/manual/manual_identidad_visual.pdf)

### Fotógrafos/Portfolios/Galerías/Certámenes/Agencias

<http://www.magnumphotos.com/>

<http://www.richardavedon.com/>

<http://www.hispanart.com/hispanartfoto/>

<http://www.lafabrica.com/>

<http://www.phedigital.com/>

<http://www.masters-of-photography.com/>

<http://www.agencevu.com/>

<http://www.agefotostock.com/>

### Material fotográfico

<http://www.dpreview.com/>

### Revistas

<http://www.foto8.com/>

<http://www.ojodepez.org/>

<http://www.la-fotografia.com/>

<http://www.photo.fr/>

<http://www.fstopmagazine.com/>

<http://www.worldpressphoto.org/>

### Foros Fotografía:

<http://www.ojodigital.com/>

<http://www.canonistas.com/>

<http://www.rangefinderforum.com/>

## Recomendaciones a los estudiantes para cursar la materia.

Lecturas sobre Diseño Gráfico y Fotografía

Lecturas sobre diseño de envases y manuales de identidad visual corporativa (MIC)

Visionado y recabado de información del sector de artes gráficas en proyectos de cartelería, packaging

Planificación de prácticas y trabajos de síntesis.

Seguimiento de las novedades en los programas informáticos.

Seguimiento de la evaluación continua y realización de todas las tareas que se indican en el cronograma de la

**Recomendaciones a los estudiantes para cursar la materia.**

materia en los tiempos previstos.

**Repercusión líneas de investigación.**

Análisis de contenido de manuales de identidad visual corporativa por sectores con el fin de identificar y dar a conocer la evolución de la imagen de marca en los diferentes sectores

**Repercusión actividad profesional.**

Comunicadores especializados en diseño gráfico y fotografía. Profesionales capaces de producir mensajes más claros y mediante canales más rápidos al hacer uso de técnicas específicas y programas informáticos a nivel profesional: Photoshop e Illustrator.