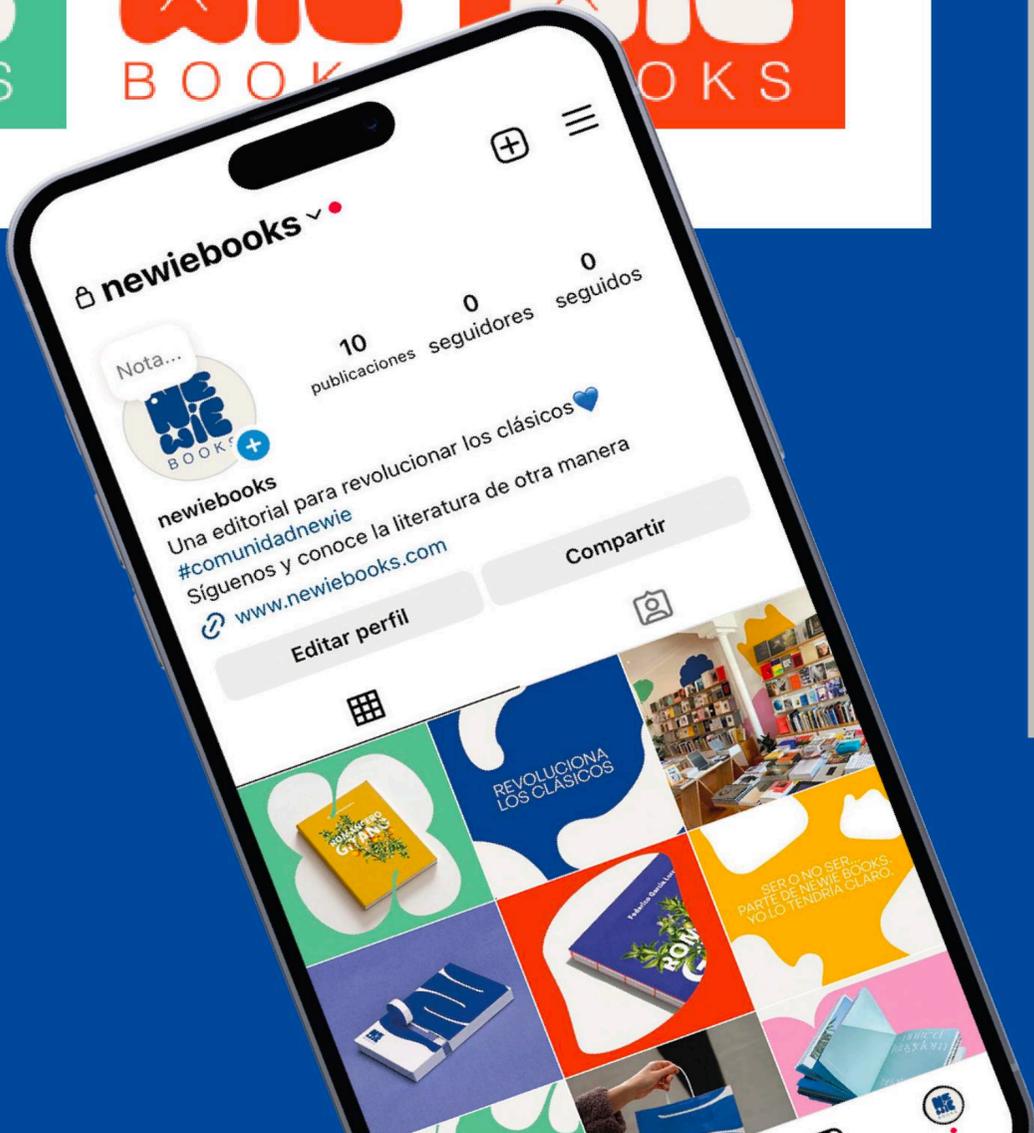


Grado Universitario Oficial

DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

Documento detallado con las asignaturas de cada curso.



Identidad corporativa / Brand Guidelines

Logotipo / Logotype

www.newiebooks.com

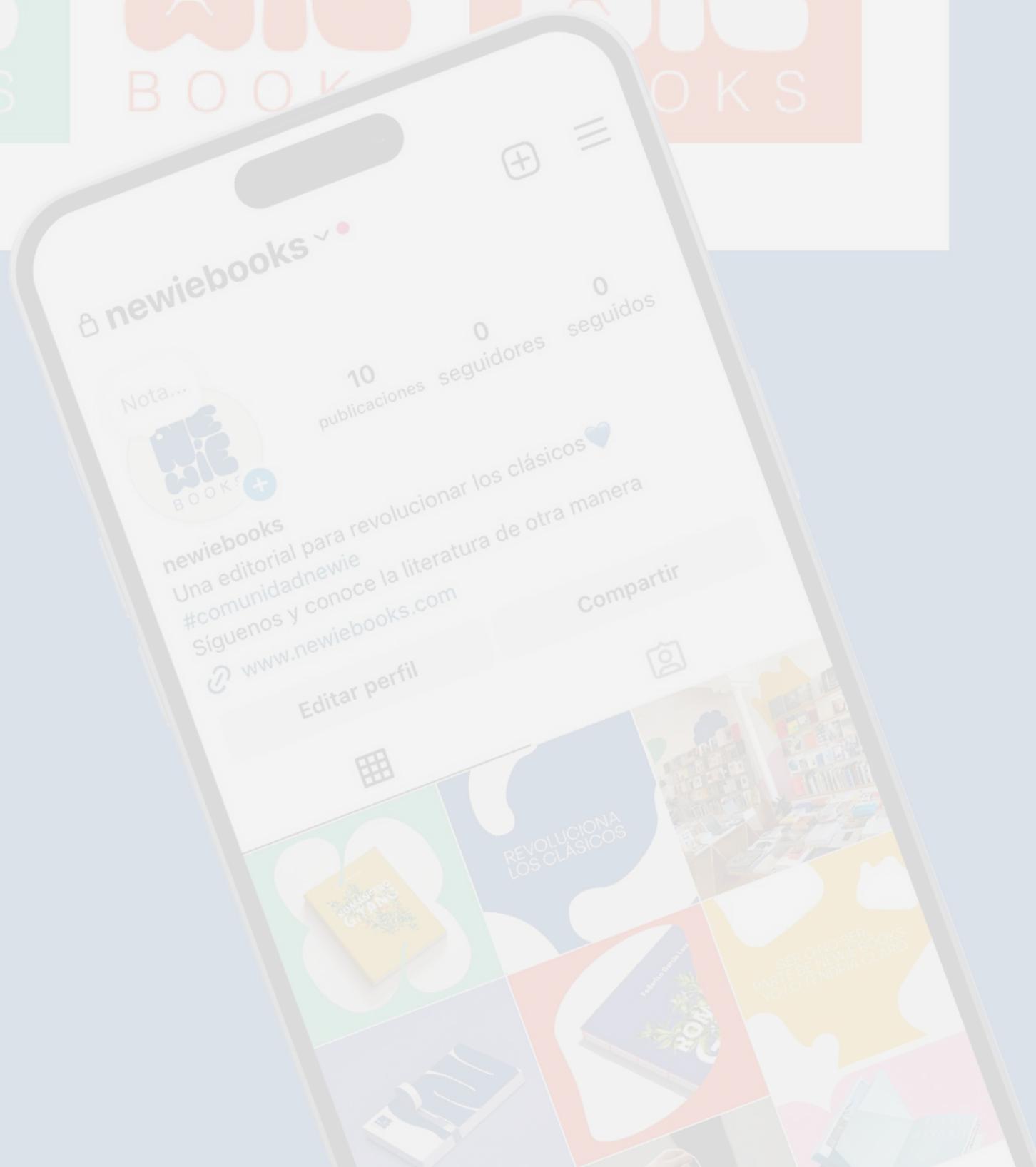
✦ Índice interactivo de contenidos

[Asignaturas del primer curso](#)

[Asignaturas del segundo curso](#)

[Asignaturas del tercer curso](#)

[Asignaturas del cuarto curso](#)



✦ Asignaturas del primer curso

Historia y teoría del diseño gráfico

Esta asignatura ofrece una visión integral de la evolución del diseño gráfico a lo largo del tiempo, desde sus orígenes hasta la actualidad. Analiza los movimientos artísticos y las influencias culturales que han marcado el desarrollo de esta disciplina. Además, profundiza en las teorías que sustentan las decisiones visuales, como el uso de la tipografía, el color y la composición.

Teoría y práctica del color

Esta asignatura explora los principios fundamentales del color y su aplicación en el diseño visual. Aprenderás la percepción del color, la psicología del color y la teoría del círculo cromático. Además, se estudian las combinaciones armónicas y contrastes, así como su impacto en la comunicación visual. A través de ejercicios prácticos, se experimenta con técnicas para aplicar el color de manera efectiva en proyectos de diseño gráfico, diseño de interiores, moda, y más.

Dibujo técnico

En esta asignatura aprenderás la representación precisa y clara de objetos y estructuras mediante normas y convenciones estandarizadas. Los estudiantes aprenden a utilizar herramientas y software específicos para crear planos, diagramas y representaciones geométricas. Se enfatiza la exactitud en las proporciones, escalas y la interpretación de los detalles técnicos.

Historia del arte I

Esta asignatura abarca el estudio de las principales corrientes y manifestaciones artísticas desde la prehistoria hasta la Edad Media. Los estudiantes analizan obras, estilos y artistas clave, entendiendo su contexto histórico, cultural y social. Se exploran los diversos períodos artísticos, como el arte egipcio, griego, romano, el arte cristiano medieval, entre otros.

Diseño digital I: diseño vectorial

Esta asignatura se enfoca en el uso de herramientas y técnicas digitales para crear gráficos vectoriales. Los estudiantes aprenden a diseñar logotipos, ilustraciones y composiciones visuales utilizando software especializado como Adobe Illustrator. Se profundiza en conceptos clave como la creación de formas, el manejo de la tipografía y el uso de colores y degradados.

Diseño digital II: tratamiento digital de imágenes

En esta asignatura se centra en el uso de software especializado para editar y manipular imágenes fotográficas. Los estudiantes aprenden técnicas avanzadas de retoque, corrección de color, composición y creación de efectos visuales. Se trabajan conceptos como la resolución, la selección de áreas, el uso de capas y el montaje digital. El curso fomenta la creatividad al aplicar estos conocimientos a proyectos reales y comerciales.

Dibujo artístico

Esta asignatura se enfoca en el desarrollo de habilidades técnicas y expresivas a través del dibujo. Los estudiantes aprenden a representar la realidad y a interpretar ideas visualmente, utilizando diversas técnicas y materiales. Se exploran aspectos como la proporción, la perspectiva, la luz, la sombra y el detalle. Además, fomenta la creatividad y la capacidad de observación, permitiendo que los estudiantes expresen su visión personal.

Inglés I

En esta asignatura desarrollarás habilidades para intercambiar información personal y profesional en inglés, tanto de forma oral como escrita. Serás capaz de realizar presentaciones y exponerlas en inglés, utilizando expresiones gramaticales adecuadas. También se trabajará en la comprensión y producción de textos, enfocándose en aspectos como la gramática, la ortografía y el uso correcto del idioma, además de realizar lecturas y ejercicios de comprensión escrita.

Fundamentos de la creatividad

Conocerás los procesos y técnicas que fomentan la generación de ideas originales y soluciones innovadoras. Los estudiantes aprenden a desarrollar su capacidad creativa a través de ejercicios prácticos y métodos de pensamiento divergente. Se abordan temas como la inspiración, la resolución de problemas y la estimulación de la imaginación. El curso también examina el papel de la creatividad en diversos campos, como el arte, el diseño y la publicidad.

✦ Asignaturas del segundo curso

Taller de proyecto I: identidad corporativa, señalética y packaging

Esta asignatura se centra en el diseño integral de la identidad visual de una marca. Los estudiantes desarrollan proyectos que incluyen la creación de logotipos, la construcción de sistemas de señalización y el diseño de empaques funcionales y atractivos. Se estudian aspectos clave como la coherencia visual, la ergonomía y la comunicación efectiva a través del diseño. El curso fomenta la investigación, el análisis de mercado y la aplicación de estrategias de branding.

Tipografía y caligrafía

En esta asignatura podrás explorar el diseño y la utilización de letras y fuentes en la comunicación visual. Los estudiantes aprenden sobre las diferentes familias tipográficas, su historia y su impacto en el diseño gráfico. Se profundiza en la legibilidad, el espaciado, la jerarquía visual y el uso adecuado de la tipografía en distintos contextos. Además, se estudian técnicas de caligrafía, permitiendo la creación manual de letras artísticas. El objetivo es desarrollar una comprensión integral de cómo la tipografía y la caligrafía influyen en la estética y efectividad de los proyectos gráficos.

Comunicación audiovisual

Esta asignatura se enfoca en los principios y técnicas utilizadas para transmitir mensajes a través de medios visuales y sonoros. Los estudiantes exploran el uso de la imagen, el sonido, la narrativa y la edición en la creación de contenidos audiovisuales. Se abordan temas como la producción, la dirección y el guionismo para cine, televisión y medios digitales. El curso también analiza cómo los diferentes elementos audiovisuales afectan la percepción y el impacto de un mensaje. El objetivo es desarrollar habilidades para crear y comprender proyectos comunicativos en diversos formatos audiovisuales.

Historia del arte II

Esta asignatura abarca el estudio de las principales corrientes artísticas desde el Renacimiento hasta la época contemporánea. Los estudiantes analizan el contexto histórico, social y cultural de movimientos como el Barroco, el Romanticismo, el Impresionismo y el Arte Moderno. Se profundiza en la evolución de estilos, técnicas y en la obra de artistas clave de cada período. El curso permite comprender cómo el arte refleja las transformaciones de la sociedad a lo largo de los siglos. El objetivo es desarrollar una apreciación crítica y contextualizada del arte en la historia.

Diseño interactivo

Esta asignatura se centra en la creación de experiencias digitales donde el usuario pueda interactuar de manera fluida y efectiva con interfaces y aplicaciones. Los estudiantes aprenden a diseñar interfaces web y móviles, considerando aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la experiencia del usuario (UX). Se exploran principios de diseño visual, navegación y la integración de tecnologías interactivas. El curso fomenta la resolución de problemas y la innovación en la creación de productos digitales interactivos.

Ilustración y cómic

Serás capaz de utilizar distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna en el desarrollo de los proyectos de diseño multimedia y gráfico. Analizarás el impacto de los contextos culturales específicos en las ideas gráficas y su funcionamiento en un contexto cultural particular. Conocerás las características específicas de los medios y materiales del dibujo artístico, técnico y digital. Podrás comprender las características del lenguaje visual de los diseños gráficos multimedia y los conceptos, técnicas y materiales utilizados en los productos de diseño multimedia y gráficos.

Psicología de la percepción

Serás capaz de estudiar cómo los seres humanos interpretan y dan sentido a los estímulos sensoriales recibidos del entorno. Los estudiantes analizan los procesos mentales involucrados en la percepción visual, auditiva, táctil, entre otras, y cómo influyen en nuestra experiencia del mundo. Se exploran teorías sobre la percepción del color, la profundidad, el movimiento y la forma. Además, se investiga cómo factores cognitivos y emocionales pueden alterar nuestra percepción.

Diseño editorial y maquetación

Esta asignatura se enfoca en la creación y organización visual de publicaciones impresas y digitales, como revistas, libros y folletos. Los estudiantes aprenden a estructurar contenido de manera clara y atractiva, utilizando principios de diseño como la jerarquía, el ritmo y el equilibrio. Se trabajan aspectos como la tipografía, la composición de imágenes y la creación de layouts. El curso también aborda el uso de herramientas y software de diseño específico para la maquetación profesional.

Fundamentos del diseño web

Esta asignatura se centra en los principios y técnicas esenciales para crear sitios web efectivos y visualmente atractivos. Los estudiantes aprenden sobre la estructura de una página web, la usabilidad, la navegación y la interfaz de usuario (UI). Se exploran conceptos como el diseño adaptable (responsive design) y la optimización para diferentes dispositivos. El curso también introduce el uso de herramientas y lenguajes básicos de desarrollo web como HTML, CSS y principios de diseño gráfico aplicados al entorno digital.

Fotografía

Esta asignatura se enfoca en el estudio de las técnicas y conceptos fundamentales para capturar imágenes de manera artística y técnica. Los estudiantes aprenden sobre el manejo de la cámara, la exposición, la composición y el uso de la luz en diferentes situaciones. Se exploran géneros fotográficos como el retrato, la fotografía de paisaje, la fotografía documental, entre otros. El curso también incluye el tratamiento digital de imágenes mediante software especializado.

Inglés II

Al finalizar la asignatura, podrás demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua propia e inglesa en la comunicación sobre diseño gráfico y multimedia. Aplicarás los conocimientos adquiridos de inglés I, con un claro enfoque técnico y específico de diseño, para que el alumno pueda desarrollar su futuro trabajo profesional en entornos internacionales.

✦ Asignaturas del tercer curso

Legislación aplicada

Esta asignatura aborda los marcos legales que rigen diferentes áreas profesionales, como el diseño, el arte y la propiedad intelectual. Los estudiantes aprenden sobre derechos de autor, contratos, patentes y marcas, así como sobre las leyes relacionadas con la ética profesional y la responsabilidad. Se exploran aspectos legales específicos que afectan a la creación y distribución de obras visuales y digitales. El curso también examina la normativa vigente en el ámbito comercial y laboral.

Infografía 3D

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de centrarte en la creación y diseño de imágenes y animaciones en tres dimensiones mediante software especializado. Los estudiantes aprenden técnicas de modelado, texturización, iluminación y renderizado para generar representaciones visuales realistas o estilizadas. Se exploran aplicaciones de la infografía 3D en áreas como la arquitectura, el cine, los videojuegos y la publicidad. El curso también abarca la animación de objetos y la creación de efectos visuales complejos.

Storyboarding y guión aplicado

Esta asignatura se enfoca en la planificación visual y narrativa de proyectos audiovisuales. Los alumnos ponen en práctica los aspectos necesarios para la ejecución de un guión y aplican los conocimientos adquiridos en asignaturas previas de dibujo e ilustración para dibujar storyboards. El objetivo es dotar a los estudiantes de herramientas para desarrollar una correcta presentación visual de una idea a través de la construcción de un guión cinematográfico y la confección de un storyboard.

Diseño web avanzado

En esta asignatura aprenderás el dominio de técnicas de programación web punteras para que el alumno aprenda conceptos avanzados para el desarrollo de sitios web dinámicos, de aspecto profesional, según las tendencias del momento, y adquiera nuevas destrezas de programación que le permitan la comunicación cliente/servidor.

Taller de proyectos II: productos editoriales

En esta asignatura el alumno completa su formación en creación gráfica desarrollando varios proyectos editoriales y su evolución hacia el mundo digital. Los alumnos serán capaces de desarrollar proyectos complejos como la creación de una colección de libros, realizar una revista o un proyecto expositivo. Además, dominarás Adobe InDesign.

Prácticas académicas externas

En esta asignatura aprenderás a aplicar a cada problema las metodologías y técnicas necesarias para la ejecución de la solución más adecuada en el campo del diseño multimedia y gráfico. Tendrás que emitir juicios de valor, teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se desarrollan los proyectos de diseño multimedia y gráfico. Utilizarás distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna en el desarrollo de los proyectos de diseño multimedia y gráfico. Además de elaborar proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final.

Sociología y marketing

En esta asignatura aprenderás sobre la comprensión de cómo la sociología da un punto de vista más amplio sobre las necesidades globales de los individuos y cómo aplicar estos conocimientos al mundo del marketing de productos y servicios.

Modelado 3D

Esta asignatura, se centra en la creación de objetos y escenas tridimensionales a través de software especializado. Los estudiantes aprenden técnicas de modelado, como la creación de formas básicas, la modificación de geometrías y la aplicación de texturas. El curso también abarca la integración de materiales, luces y cámaras en un entorno 3D. El objetivo es desarrollar un acercamiento abstracto al mundo de las tres dimensiones, con implicación de los conocimientos adquiridos en asignaturas de cursos previos.

Productos, mercados y medios publicitarios

En esta asignatura conocerás los conceptos implicados en productos, mercados y medios de publicidad y la interrelación que existe entre ellos en su actividad social para aplicarlos al mundo del marketing. Los estudiantes analizan el comportamiento del consumidor, las tendencias del mercado y cómo segmentar audiencias de manera efectiva. Se exploran los diferentes medios publicitarios, como la televisión, la radio, internet y la prensa, y cómo elegir el canal adecuado para cada campaña.

Edición de video publicitario

Al finalizar esta asignatura, podrás aplicar las herramientas para la edición de material audiovisual con solvencia y expresividad. Aplicarás de manera simultánea la creatividad, el diseño y la capacidad comunicativa y artística, relacionando esta asignatura con otros campos como el diseño y la animación 3D, comunicación audiovisual, grafismo, diseño web.

✦ Asignaturas del cuarto curso

Merchandising y marketing interactivo

En esta asignatura obtendrás conocimiento específico sobre el mercado, la mercadotecnia y el marketing interactivo, conocimientos esenciales para que el diseñador conozca al público objetivo al que se dirigen sus productos y pueda interactuar con él, aprovechando todos los medios para conectar (medios masivos, directos, interactivos, digitales, ferias, eventos, fuerzas de ventas. etc.)

Animación 3D

Conocerás los programas de diseño de animaciones 3D y aplicarás técnicas como el montaje y la animación de multitudes. Esta asignatura aporta al alumno una visión general de los procesos de producción para la creación y posterior animación de personajes virtuales en 3D.

Maquetación web con hojas de estilos

Conocerás como se desarrolla el trabajo en accesibilidad web y la optimización de páginas. La maquetación CSS y la profundización en técnicas avanzadas. Los estudiantes aprenden a organizar contenido, diseñar interfaces y aplicar estilos como colores, fuentes y distribución. Se profundiza en el uso de reglas de estilo, selectores y propiedades, así como en la adaptación de diseños para diferentes dispositivos.

Postproducción digital

Esta asignatura revisa los conceptos básicos de los gráficos en movimiento y efectos visuales, capacitando al alumno para realizar proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de postproducción digital mediante la utilización de software de composición multicapa.

Publicidad y piezas de comunicación

En esta asignatura aprenderás sobre la planificación de proyectos gráficos publicitarios desde el inicio de su proceso creativo hasta su proceso productivo. Se exploran aspectos clave como el análisis de audiencias, la creatividad publicitaria y la producción de piezas como anuncios, banners y videos. Además, se trabaja en la planificación y ejecución de estrategias de comunicación en diversos canales.

Delineación de productos

Esta asignatura aporta a los alumnos un conocimiento profundo para la realización de desarrollos gráficos en objetos 3D, ya sea para aplicar diseño de packaging o a espacios expositivos con herramientas de dibujo vectorial. Se enfatiza el desarrollo de habilidades en la representación precisa de dimensiones, proporciones y materiales. Al finalizar, los estudiantes son capaces de crear representaciones técnicas de productos listos para la producción o prototipado.

Packaging

En esta asignatura aprenderás aspectos técnicos y teóricos de proyectos de diseño de packaging, envases y soportes desde lo creativo hasta el proceso del producto. Los estudiantes aprenden a combinar aspectos funcionales, estéticos y sostenibles en el diseño de packaging, considerando la protección del producto y la experiencia del consumidor. Se trabaja en la selección de materiales, tipografía, colores y gráficos para crear identidades visuales atractivas.

Programación de animaciones

En esta asignatura aprenderás a aplicar a cada problema las metodologías y técnicas necesarias para la ejecución de la solución más adecuada en el campo del diseño multimedia y gráfico. Elaborarás proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final. Además, utilizarás las herramientas digitales en la producción de creaciones gráficas.

Dirección de arte

En esta asignatura, aprenderás las habilidades que debe adquirir el Director de Arte, principalmente la comunicación creativa y la generación de ideas publicitarias a plasmar en campañas 360° (TV, radio, prensa, digital, exterior, etc.). Se abordan técnicas de composición, color, tipografía y fotografía para transmitir el mensaje adecuado. Además, se trabaja en la coordinación con otros departamentos y en la toma de decisiones creativas.

3D avanzado

Esta asignatura profundiza en los conocimientos ya adquiridos en entornos 3D digitales para promocionar al alumno herramientas avanzadas y una visión mejorada de los procesos de producción 3D esenciales en la postproducción de imágenes.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado de Diseño Gráfico y Multimedia tendrás que elaborar proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final y aplicar a cada problema las metodologías y técnicas necesarias para la ejecución de la solución más adecuada en el campo del diseño multimedia y gráfico. El TFG se estructura en dos grandes bloques:

1. Investigación desarrollo y ejecución: Analizar el impacto de los contextos culturales específicos en las ideas gráficas y su funcionamiento en un contexto cultural particular. Podrás transformar una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios hasta su diseño gráfico final.
2. Del boceto a la realidad: Tendrás que identificar las necesidades y objetivos de los clientes expresados en los briefs de diseño multimedia y gráfico y reconocer las fases del proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. Además de editar y retocar digitalmente imágenes estáticas y en movimiento.

El estudiante deberá demostrar su capacidad para aplicar diferentes técnicas, conceptos y características de la animación 2D y 3D. Utilizar las herramientas digitales más adecuadas en la resolución de cada proyecto de diseño multimedia y gráfico. Además, diseñar animaciones gráficas mediante el uso de las técnicas apropiadas.