



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Taller de proyectos de diseño gráfico

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	3 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Julián Cruz

Presentación de la asignatura

Proyecto de diseño corporativo, packaging, publicitario, editorial o web. Trabajo de campo para obtener datos e información gráfica por medios convencionales (dibujo al natural, fotografía, ilustración) y posterior tratamiento con herramientas tecnológicas; pruebas de impresión y lanzamiento publicitario tanto en soporte impreso como digital.

Competencias

CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG05	Conocimientos básicos de la profesión.
CG08	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG11	Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas).
CG12	Capacidad crítica y autocrítica: autoevaluación.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones
CG17	Trabajo en equipo.
CG18	Habilidades interpersonales.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG26	Diseño y gestión de proyectos.
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor.
CG29	Interés por la calidad.
CG30	Orientación a resultados.
CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
CE12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción
CE14	Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en Arte
CE19	Capacidad para identificar y entender los problemas del Arte
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
CE25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente.
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE30	Capacidad de perseverancia.
CE31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística
CE32	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Conceptualizar y definir las piezas de una campaña publicitaria.
2. Plasmar los conocimientos estético-plásticos adquiridos al desarrollo de un proceso de branding y naming para una marca, producto y/o servicio.
3. Acometer el rediseño de una publicación en función de unos objetivos definidos para adecuarla al contexto social actual.
4. Llevar a cabo un proceso de investigación de campo que le permita identificar aspectos relevantes aplicables a un diseño de packaging para lanzamiento de producto.
5. Definir un proceso global de comunicación para la creación de imagen de nueva empresa y/o campaña.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	1. METODOLOGÍA DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. 2. FASES EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. 3. EL BRIEFING. DOCUMENTACIÓN. MEMORIA DEL PROYECTO. 4. DESARROLLO DE UN PROYECTO DE DISEÑO GRÁFICO. Desarrollo completo que incluya los siguientes conocimientos • Diseño corporativo/branding/logotipos. • Diseño de packaging. • Comunicación publicitaria. • Diseño editorial y comunicación. • Aplicación del diseño gráfico al diseño web.
----------------	---

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	24 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	3 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales	60 horas
<i>AF5</i>	Debates presenciales y/o en línea.	2 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	2 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima sí/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales (orales y/o escritas).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	50%
SE2 Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos (individuales o colectivos).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	40%
SE3 Participación en clase, foros y debates.	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BÁSICOS

Ayuso, J.C., (2017), The Advertising ROUGH BOOK: Cómo dar forma a tus ideas, Amazon.
Kandinsky, V., (1996), De lo espiritual en el arte, Paidós.
De Bono, E. (2007). El pensamiento lateral manual de creatividad. Barcelona: Paidós.

COMPLEMENTARIOS

Mcluhan, M. y Fiore, Q. (2010). El medio es el mensaje. Barcelona: Paidós Studio 65.
Memelsdorff, F. (2004). Rediseñar para un mundo en cambio. Madrid: Blur Ediciones.
Wong, W. (2006). Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili.
Klein, N. (2011). No Logo. El poder de las marcas. Barcelona: Paidós Ibérica.
Mono (2006). Identidad corporativa, del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili.
Lupton, E. Y Miller, A. (1994). El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

SITIOS WEB DE INTERÉS

2019 Juan Carlos Ayuso WEB/BLOG. Recuperado de <https://www.juancarlosayuso.com>
2019. AIGA, the professional association for design. Recuperado de <https://designarchives.aiga.org/>
2019. GRAPHIC DESIGN HISTORY. Recuperado de <http://designhistory.org/index.html>
2019. ADS OF THE WORLD. Recuperado de <https://adsoftheworld.com/>
2019. CIEN AÑOS DE PUBLICIDAD ESPAÑOLA. Recuperado de <https://cvc.cervantes.es/artes/muvap/sala1/default.htm>
2019. VINTAGE ADVERTISING. Recuperado de <http://www.vintageadbrowser.com/alcohol-ads-1960s/3>
2019. APUNTES SOBRE DISEÑO Y ARTES GRÁFICAS. Recuperado de <http://www.gusgsm.com/book>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Cuaderno o bloc de notas papel blanco, rotuladores finos negros (no tienen que ser permanentes), lápiz, ordenador personal con programas de retoque fotográfico y de diseño/maquetación, cámara de fotos o móvil con cámara de al menos 5 Mpx.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

La asistencia es obligatoria.