

# Guía de aprendizaje

Título de la asignatura/módulo:

Imagen

Curso: segundo

Código: xxxxxx

Profesor coordinador: David Pérez Medina

Titulación: Grado en Diseño

Escuela/ Facultad: Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Idiomas: Español

*La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*



## Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje .....	4
4. Seguimiento y evaluación .....	8
4.1. Convocatoria ordinaria .....	9
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	9
5. Bibliografía .....	10
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	11
7. Recomendaciones de estudio .....	11

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Trimestre/Semestre</b>	Sexto

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

Desarrollo de los elementos formales que constituyen la imagen (línea, plano, composición, contraste, ritmo, estructura, etc.).

La relación entre texto e imagen, los límites de la imaginación, el tiempo en relación con la imagen en movimiento.

Análisis de los desarrollos artísticos actuales.

Teoría de la imagen. Retórica de la imagen. Imagen y comunicación. Iconicidad de la imagen. Señal, signo, símbolo, emblema.

Expresividad de las imágenes. La imagen poética. La imagen didáctica. La imagen persuasiva. Las imágenes de identidad. Las imágenes de las palabras. Imágenes, geométrica, de ilustración y fotográficas. Imágenes estáticas y en movimiento. Cromática de la imagen. Simbología del color. Teoría psicológica de la forma. Teoría de la imagen.

## 3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: 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 su área de estudio.

- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT4: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y

almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

#### Competencias específicas:

- CE1. Aptitud para dominar la teoría del color y sus aplicaciones, así como el análisis y teoría de la forma y las leyes de la percepción visual.
- CE2: Capacidad para aplicar al diseño los conceptos de la geometría métrica, proyectiva y de los sistemas de representación espacial.
- CE3. Capacidad para utilizar técnicas de representación gráfica como instrumento de análisis, ideación, comunicación y expresión en el diseño.
- CE4. Capacidad para aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, tanto en dos como en tres dimensiones.
- CE5: Aptitud para aplicar los conocimientos sobre principios de física, dimensionado, cálculo numérico, geometría analítica y métodos algebraicos básicos en los proyectos de diseño.
- CE6. Capacidad para comprender las diversas aplicaciones de los procesos de simbolización, semiótica, funciones prácticas, uso y la ergonomía en el diseño.
- CE7: Conocimiento de las teorías de la forma y la composición para crear diseños acordes a las necesidades y requerimientos de los usuarios, y que sean coherentes con la relación entre forma, función y el contexto en que puedan ser utilizados.
- CE14. Capacidad para crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: El estudiante deberá aprender a: Representar y analizar formas e imágenes representadas en proyección plana (bidimensional). Entendimiento de los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño en dos dimensiones con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.
- RA2: Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- RA3: Dominar y desarrollar la gestión de la escala, tamaño y proporción de un diseño y su representación.
- RA4: Aplicar los principios de color y diseño a los diferentes proyectos de diseño.
- RA8: Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo,

funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.

- RA10: Aplicar los recursos propios del lenguaje gráfico del Diseño, aplicando los procedimientos gráficos a la representación de espacios y objetos (dibujo a mano y por ordenador), y su adecuación a la representación intencionada de los objetos de diseño.
- RA11: Conocer la teoría de la imagen y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1,CB2,CB3,CB4,CB5 CT1,CT2,CT3,CT4,CT8,CT13, CT18 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE14	RA1, RA2, RA3, RA4, RA8, RA10, RA11 Crear y desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	75 h
Investigaciones y proyectos	45 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	30 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de	Actividad de	Tipo de actividad	Contenidos
---------------	--------------	-------------------	------------

aprendizaje	aprendizaje		
RA1, RA2, RA3, RA4, RA8, RA10, RA11	Actividad 1	Lecciones magistrales	UA 1 -UA 7 / Tema 1 a 7
	Actividad 2	Investigaciones y proyectos	UA 2 / Tema 1 – Elementos de la imagen
	Actividad 3	Investigaciones y proyectos	UA 3 / Tema 2 – Retórica de la imagen
	Actividad 4	Investigaciones y proyectos	UA 4 / Tema 3 – Texto e imagen
	Actividad 5	Investigaciones y proyectos	UA 5 / Tema 4 – Tiempo e imagen
	Actividad 6	Investigaciones y proyectos	UA 6 / Tema 5 – Tipos de imágenes
	Actividad 7	Trabajo en grupo de carácter integrador	UA 7 / Tema 7 – Comunicación

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

#### 4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
<i>Actividad 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajo (realizado en aula). Se aplican conocimientos, estrategias y recursos vistos en el aula para la resolución de problemas, analizando, interpretando y resolviendo de forma correcta estos. Se valorará la capacidad de los alumnos para aplicar adecuadamente los conceptos y herramientas aprendidos para la correcta obtención e interpretación de resultados de los ejercicios planteados.</li> </ul>	40%
<i>Actividad 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica en torno a los elementos configuradores de las imágenes.</li> </ul>	10%
<i>Actividad 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica para interiorizar la retórica de las imágenes.</li> </ul>	10%
<i>Actividad 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica cruzando la mejor integración de los textos y las imágenes.</li> </ul>	10%



<i>Actividad 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica para afianzar el concepto de tiempo, sonido e imagen en movimiento.</li> </ul>	10%
<i>Actividad 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se desarrolla una práctica que permita profundizar al estudiante en el uso e interpretación de los distintos tipos de imagen.</li> </ul>	10%
<i>Actividad 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega y/o presentación de trabajos. Se desarrolla una práctica en grupo para profundizar en el concepto “tono de comunicación”.</li> </ul>	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

#### **4.1. Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás....

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

#### **4.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás ....

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso. Las actividades 2 a 7 con calificación superior a 5 en convocatoria ordinaria no precisaran ser repetidas, pero contribuirán al cómputo ponderado con las actividades que efectivamente se repitan en convocatoria extraordinaria.

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

## 5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- How to use Graphic Design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once on a while) change the world. Michael Bierut. Harper Design.
- Pensar con imágenes. Enric Jordi. GG.
- The Non-designer's Design Book. Robin Williams. Peachpitt Press, Berkeley.
- Size Matters: Effective graphic design for large amounts of information. Lakshmi Bhaskaran. Rotovision.
- Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos. Ellen Lupton y Jennifer Cole Phillips. GG.
- Arte y percepción visual. Rudolf Arnheim. Paidós.
- Rhetoric of Logos: A Primer for Visual Language. Eduard Helmann. Niggli.
- Still Life with Rethoric: A new materialist Approach for Visual Rhetorics. Laurie Gries

## **6. Cómo comunicarte con tu profesor**

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## **7. Recomendaciones de estudio**

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

**[Anexo con información detallada en el Campus Virtual]**

## **Anexo 1 Descripción actividades**

Detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas:

- Enunciado Actividad 1: Entrega y/o presentación de trabajo (realizado en aula). Se aplican conocimientos, estrategias y recursos vistos en el aula para la resolución de problemas, analizando, interpretando y resolviendo de forma correcta estos. Se valorará la capacidad de los alumnos para aplicar adecuadamente los conceptos y herramientas aprendidos para la correcta obtención e interpretación de resultados de los ejercicios planteados.

- Enunciado Actividad 2: Se realiza una práctica en torno a los elementos configuradores de las imágenes.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online y offline.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

- Enunciado Actividad 3:

Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica para interiorizar la retórica de las imágenes.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

- Enunciado Actividad 4: Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica cruzando la mejor integración de los textos y las imágenes.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

- Enunciado Actividad 5: Entrega y/o presentación de trabajos. Se realiza una práctica para afianzar el concepto de tiempo, sonido e imagen en movimiento.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

- Enunciado Actividad 6: Entrega y/o presentación de trabajos. Se desarrolla una práctica que permita profundizar al estudiante en el uso e interpretación de los distintos tipos de imagen.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

- Enunciado Actividad 7 (grupal): Entrega y/o presentación de trabajos. Se desarrolla una práctica en grupo para profundizar en el concepto “tono de comunicación”.

Se pide: Mostrar la mejor y más original asimilación de los conceptos.

A entregar: Presentación online.

Se presentará públicamente la práctica, en formato abierto a la crítica constructiva de profesor y resto de estudiantes.

## **Anexo 2 Calendario y plan de trabajo semanal**

(Para ajustar a las semanas concretas de curso)

<b>Semana</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>Contenidos</b>	Presentación Tema 1			Tem a 2	Tem a 3	Tem a 4	Tem a 5	Tema 6		Tema 7		
<b>Práctica</b>	Ent. 1 – Act. 2	Entrega 2 – Actividad 3		Entrega 3 – Actividad 4		Entrega 4 – Actividad 5		Entrega 5 – Actividad		Entrega 6 – Actividad 7		

					6	
<b>Técnica</b>	Presentaciones online y offline. Software vectorial, pixelar y de presentación así como fotografía y técnicas de representación offline.					

### Anexo 3 Rúbrica de evaluación entregas

Conceptos	Excelente (4)	Bien (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Total
<b>Conceptos de diseño</b>	La explicación demuestra completo entendimiento o del concepto tratado	La explicación demuestra entendimiento o sustancial del concepto tratado	La explicación demuestra algún entendimiento del concepto tratado	La explicación demuestra un entendimiento limitado del concepto tratado	
<b>Entregables y resultado de las prácticas</b>	Los entregables son claros y ayudan al entendimiento o de los conceptos	Los entregables son claros y fáciles de entender	Los entregables son algo difíciles de entender	Los entregables son difíciles de entender o no permiten entender los conceptos	
<b>Estrategia/procedimientos</b>	Por lo general, usa una estrategia eficiente y tiene un manejo técnico efectivo para acometer los proyectos	Por lo general, usa una estrategia efectiva y una técnica aceptable para acometer los proyectos	Algunas veces usa una estrategia efectiva y una técnica suficiente para acometer los proyectos pero no lo hace convenientemente	Raramente usa una estrategia efectiva ni una técnica suficiente para acometer los proyectos	
<b>Orden y organización</b>	El trabajo es presentado de una manera clara, ordenada y organizada que lo hace fácil de leer	El trabajo es presentado de una manera ordenada y organizada que lo hace en general fácil de leer	El trabajo es presentado de una manera organizada pero puede ser difícil de leer	El trabajo está descuidado y desorganizado. Es difícil saber qué información está relacionada	