



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: IMAGEN SINTÉTICA Y DISEÑO GRAFICO

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Alejandra Bueno

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de la creación imágenes digitales. El objetivo es que los alumnos utilicen en esta asignatura los fundamentos del diseño gráfico y sus diferentes técnicas de composición, dibujo y comunicación. Así como, herramientas de ilustración, de tipografía y de maquetación de contenido multimedia.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

		soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.
--	--	--

Contenido de la Asignatura*

1. Introducción a la imagen sintética y diseño gráfico
 - 1.1 Fundamentos del diseño gráfico: Elementos conceptuales, Elementos visuales, Relaciones generales
 - 1.2 Herramientas de diseño gráfico: Presentación de los programas: Illustrator, Photoshop e InDesign
2. Formatos de archivos
 - 2.1 Vectoriales: Illustrator
 - 2.2 Mapas de bits: Photoshop
3. Formatos de color
 - 3.1 Significado y psicología del color.
 - 3.2 Color en diseño digital: RGB, HSL, Lab, Colores Web, Pantone, CMYK
4. Formatos de imagen
 - 4.1 Tiff, JPEG-JPG, Psd, RAW, PDF, PNG, BMP, GIF
5. Proporciones y escalas
 - 5.1 Escala
 - 5.2 Proporción
 - 5.3 División
 - 5.4 Repetición, sucesión y proximidad
6. Composición y jerarquía
 - 6.1 La composición visual en el Diseño
 - 6.2 Tipos de composición gráfica
 - 6.3 Elementos de composición
 - 6.4 Principios compositivos
7. Ilustración básica
 - 7.1 Introducción a la ilustración
 - 7.2 Técnicas básicas
 - 7.3 Categorías de la ilustración
8. Tipografía
 - 8.1 Tipos
 - 8.2 Elementos tipográficos
 - 8.3 Familias tipográficas
 - 8.4 Variantes tipográficas
9. Dibujo y forma
 - 9.1 Métodos y técnicas del dibujo: Técnicas tradicionales, Técnicas digitales
 - 9.2 La forma en el diseño: La Forma: Contorno y estructura, Tipología de la forma, Estética de la forma funcional, Las formas gráficas
10. Maquetación de contenido
 - 10.1 Tipografía
 - 10.2 Espacio entre letras (Kerning)
 - 10.3 Espacio entre palabras (Tracking)



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- 10.4 Interlineado
- 10.5 Espacio entre párrafos
- 10.6 Separación entre texto e imagen
- 10.7. Ubicación de la imagen dentro de la página
- 10.8. Equilibrio entre texto e imagen
- 11. Procesos de representación
 - 11.1 Observación, síntesis y representación
 - 11.2 Herramientas de comunicación
 - 11.3 Elementos de la representación gráfica
- 12. Presentación
 - 12.1 Planteamiento del proyecto
 - 12.2 Objetivos específicos
 - 12.3 Justificación e importancia del proyecto gráfico
 - 12.4 Presentación

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	80
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	20	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.

- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Bibliografía Básica

- Dondis, D. A. (1984). La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.
- Heller, E. (2008). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.
- Sahara, T. (2002). Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili.
- Arheim, R. (1997). Arte y percepción visual. Alianza

Bibliografía Complementaria

- Ruder, E. (1967). Manual del diseño tipográfico. Gustavo Gili.
- Muller-Brockmann, J. (1982). Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Gustavo Gili.
- McNeil, P. (2017). The visual history of type. Laurence King Publishing.
- Del Gutiérrez, M. (2017). Desde el taller: 32 notas para la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico. Utadeo.
- Marín, R. (2013). Ortotipografía para diseñadores. Gustavo Gili.
- VV.AA. (2022). Adobe Illustrator. Anaya multimedia.
- VV.AA. (2022). Adobe Photoshop. Anaya multimedia.
- VV.AA. (2022). Adobe Indesign. Anaya multimedia.
- Gombrich, E. H. (2013). La historia del arte. Phaidon.
- Kane, J. (2012). Manual de tipografía. GG.
- Maeda, J. (2010). Las leyes de la simplicidad. Gedisa.
- Muller, J. (2015). Logo modernism. Plurilingue.
- Herrera E./ Fernández L. (2013). Proceso creativo en el diseño gráfico de carteles= Prozesu sortzailea kartelen diseinu grafikoan. UPV-EHU.
- Lopez, A. M. (2019). Diseño gráfico digital. Anaya.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.freepik.es/>
- <https://howdesignlive.com/>
- <https://www.awwwards.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- <https://www.behance.net/>
- <https://www.behance.net/>