Guía Docente
Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: IMAGEN SINTÉTICA Y DISEÑO GRAFICO.
Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: BÁSICA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 1º
Distribución temporal: 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 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).
    - 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
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 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 continué 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 orto tipográficas 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

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 Recomendados[1]

- https://www.freepik.es/
- https://howdesignlive.com/
- https://www.awwwards.com/
- https://www.behance.net/
- https://www.behance.net/

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