

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA COMUNICACIÓN I. FORMATOS**

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16986

EQUIPO DOCENTE: Oriol Miró [omiro@elisava.net](mailto:omiro@elisava.net)

#### **PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS**

Esta asignatura se estructura en dos bloques: tipografía y lenguajes artísticos. En ambos casos, se ofrecen metodologías de trabajo y lenguajes proyectuales con los que poder trabajar en la asignatura de Proyectos.

El bloque de tipografía dota al alumnado de los conocimientos necesarios para el dibujo tipográfico, entendido como un sistema. También pretende introducir i familiarizar a las alumnas con el sistema de impresión de tipos móviles. La asignatura ofrece los conocimientos teóricos y prácticos fundamentales del dibujo tipográfico y también la resolución de proyectos con letterpress. Objetivos de la esta parte de la asignatura son:

- Aprender a trabajar en equipo
- Entender los procesos de artesanía de la impresión con tipos móviles
- Entender el alfabeto como sistema
- Entender las resonancias formales entre las diferentes letras del alfabeto
- Adquirir una buena calidad en el dibujo de letras
- Adquirir la metodología y hábitos de trabajo en diseño tipográfico
- Comunicar a partir de la composición tipográfica el concepto del proyecto

En el bloque de lenguajes artísticos, la asignatura pretende dar al alumnado herramientas gráficas para mejorar las capacidades de visibilización del concepto y narración. Asimismo, la asignatura sitúa el foco de interés en el desarrollo de una identidad propia como diseñadoras explorando la potencia de las técnicas gráficas analógicas.

#### **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)**

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

#### **CONTENIDOS**

##### **Bloque-I**

- Fundamentos prácticos y técnicos específicos de las herramientas propias de la metodología proyectual del diseño gráfico.
- Estudio histórico de la caligrafía, las herramientas y soportes de uso.
- Clasificación estilística de la tipografía, sus relaciones formales, culturales así como sus características estructurales y terminología técnica.
- Composición avanzada de textos.
- Metodologías proyectuales de la disciplina del diseño gráfico. Lenguajes visuales y convenciones culturales.
- Procesos de composición en diferentes soportes de comunicación.
- Experimentación y manipulado de materiales de composición tipográfica.
- Inmersión en el dibujo tipográfico como sistema.

##### **Bloque-II**

- Lenguajes artísticos: Introducción a los conceptos de forma, volumen, color y materia.
- Inmersión en el dibujo analítico y descriptivo en la representación de lo real.
- Aplicación de códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas.
- Identificación y desarrollo del lenguaje propio: haciendo uso de los procesos técnicos, materiales y conceptuales del curso.
- Adquisición de metodologías y hábitos de trabajo.

- Desarrollo gráfico de la expresión y la comunicación atendiendo al lenguaje del cuerpo, al entorno ya la estructura de recursos temporales y de movimiento.
- Desarrollo gráfico del concepto narrativo atendiendo a la motivación del relato, a la psicología de los personajes, a la atmósfera y al tiempo.
- Relación de imagen y texto.
- Tratamiento de elementos compositivos, planos, enfoques y encuadres.
- Proceso y formalización de un elemento gráfico narrativo, incluyendo maqueta, estudios cromáticos, concepto arte y realización de páginas definitivas.
- Aproximación y perfeccionamiento de técnicas gráficas, tratamiento de soportes gráficos y encuadernaciones.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

#### **COMPETENCIAS**

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- 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
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Utiliza un lenguaje respetuoso con la cuestión de género, tanto en las producciones orales como escritas.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño gráfico respecto a un enfoque personal.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño gráfico.
- Adquiere agilidad compositiva de la triada; tipografía, color e imagen; matiza los mensajes a través de técnicas de narración visual.

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

#### **EVALUACIÓN**

##### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	20	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	60	60

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-A Proyecto Tipografía-I	20%	NO	P-1
Actividad-B Proyecto Tipografía-II	20%	NO	P-2
Actividad 1 Proyecto Cartel	6%	SI*	P-5
Actividad 2 Proyecto Portada	6%	NO	P-5
Actividad 3 Proyecto Flyer	6%	NO	P-5
Actividad 4 Proyecto Portadas de Libros	6%	NO	P-5
Actividad 5 Proyecto Disco	6%	NO	P-5
Actividad 6 Proyecto Revista	9%	SI*	P-5
Actividad 7 Proyecto Camiseta	6%	NO	P-5
Actividad 8 Proyecto Totebag	6%	NO	P-5
Actividad 9 Proyecto Etiqueta	9%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

\* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

Aicher, Otl. 2004. *Tipografía*. Valencia: Campgràfic.

Beier, Sofie. 2018. *Trucos de tipografía. Descubre los secretos del diseño de fuentes*. Barcelona: Promopress.

Bringhurst, Robert. 2008. *The Elements of typographic style*. Canada: Hartley & Marks.

Lupton, Ellen. 2014. *Pensar con tipos*. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili.

Salisbury, M., & Styles, M. 2014. *El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y Práctica de la Narración Visual*. Blume.

Wigan, M. 2007. *Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el Ilustrador*. Editorial Gustavo Gili.

Withrow, S., & Danner, A. 2009. *Diseño de Personajes Para Novela Gráfica*. Gustavo Gili.