



Diseño Gráfico y  
Arte Digital

**Máster Universitario  
en Formación del  
Profesorado**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño Gráfico y Arte Digital

**Titulación:** Máster Universitario en Formación del Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Semipresencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Equipo docente:** Dr. D. Domingo Martínez Rosario

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CG1 Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.

CG2 Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

CG3 Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG4 Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

CG5 Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.

CG8 Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CG12. Fomentar el espíritu crítico, reflexivo y emprendedor.

CG13. Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

CE34 Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias correspondientes.

CE35 Transformar los currículos en programas de actividades y de trabajo.

CE36 Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos.

CE37 Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes.

CE38 Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CE39 Conocer estrategias y técnicas de evaluación y entender la evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer los problemas derivados de la enseñanza/aprendizaje del Arte.
- Ser capaz de fundamentar su práctica docente de manera informada según los conocimientos adquiridos.
- Conocer los instrumentos de evaluación necesarios en la enseñanza/aprendizaje del Arte.
- Ser capaz de incorporar nuevas estrategias, materiales y tecnologías a las actividades del aula.
- Ser capaz de adaptar los contenidos a la diversidad de los estudiantes en el área del Arte.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Fundamentos de la didáctica en Artes Plásticas y Visuales.
- Enfoques y métodos en la enseñanza y aprendizaje de las Artes Plásticas y Visuales.
- La imagen como lenguaje, sus propiedades y tipologías desde una perspectiva didáctica
- Actividades y recursos para la didáctica de las Artes Plásticas y Visuales Secuencias de aprendizaje.
- Elementos fundamentales para el diseño de Unidades didácticas.
- La evaluación de los aprendizajes de Artes Plásticas y Visuales.

### 2.3. Contenido detallado

#### **Unidad 1. Evolución histórica del diseño.**

Definición de diseño.

Los orígenes y la evolución histórica del diseño.

#### **Unidad 2. Fundamentos del diseño en la actualidad.**

Funciones e impacto del diseño en la sociedad actual.

Fases del proceso de diseño.

Los ámbitos del diseño.

#### **Unidad 3. Diseño de producto y su didáctica**

Surgimiento del diseño como disciplina y de sus ámbitos.

Definición del diseño de producto.

Funciones, morfología y tipología de los objetos.

Relación entre objeto y usuario.

Propuesta didáctica para diseño de producto.

**Unidad 4. Diseño de espacios.**

Definición del diseño arquitectónico y de interiores.  
Fundamentos del diseño de interiores.  
Materiales, instalaciones y elementos constructivos.  
Sistemas de representación utilizados en el diseño de interiores.  
Propuesta didáctica para el diseño de espacios.

**Unidad 5. El diseño gráfico. Su historia y sus ámbitos.**

Fundamentos del diseño gráfico.  
Breve recorrido histórico del diseño.  
Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.  
Software de ilustración y diseño.

**Unidad 6. El lenguaje del diseño**

Introducción al lenguaje del diseño  
Teoría de la percepción  
Elementos básicos del lenguaje y su aplicación al diseño  
Propiedades del lenguaje visual

**Unidad 7. Tipografía, señalética y diseño publicitario**

Tipografía  
La señalética y sus aplicaciones.  
El cartel publicitario y sus aplicaciones

**Unidad 8. Trayectoria del cartel publicitario**

Definición y características del cartel publicitario  
El cartel Art Nouveau  
El cartel modernista al principio del Siglo XX  
El cartel de guerra (Primera Guerra Mundial)  
El cartel de los movimientos artísticos  
El cartel y la Bauhaus  
El cartel Art Decó y el Movimiento moderno  
El cartel del movimiento moderno norteamericano  
El cartel Estilo Tipográfico Internacional  
El cartel POP  
El cartel Psicodélico  
El cartel Postmoderno  
El cartel digital  
El cartel español a lo largo de la historia

**Unidad 9. Metodologías del diseño aplicadas a la educación**

Fundamentos de la metodología del diseño.  
Design thinking  
Lluvia o tormenta de ideas  
El mapa mental  
El briefing  
Creative Problem solving  
Open Space Technology o Tecnología del espacio abierto  
Seis sombreros para pensar  
Moodboard

**Unidad 10. Recursos y proyectos para la enseñanza del diseño.**

Técnicas del diseño gráfico  
Técnicas de diseño de producto  
Técnicas del diseño de espacios  
Ejemplo de Proyecto de diseño gráfico: infografía y visualización de datos.

**Unidad 11. Historia y formas del arte digital.**

Orígenes del arte digital  
El arte digital como herramienta  
El arte digital como soporte

**Unidad 12. Temáticas del arte digital y su aplicación en la educación del arte.**

Tendencias y temáticas del arte digital.  
Técnicas y arte digitales en el aula.  
Ejemplo de propuesta didáctica para audiovisuales.

**2.4. Actividades Formativas**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1.Sesiones lectivas.	30	100%
AF2. Actividades de aprendizaje, individuales y en grupos, fuera de la sesión lectiva	66	0%
AF3 Tutorías	12	100%
AF4. Acciones formativas complementarias.	18	10%
AF7. Actividades de evaluación (autoevaluación y evaluación final)	24	6%
<b>NÚMERO TOTAL DE HORAS</b>	<b>150</b>	

**2.5. Metodologías docentes**

El proceso de enseñanza-aprendizaje del Máster Universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se realizará mediante un conjunto variado de actividades formativas, con las que se pretende facilitar la adquisición de las diversas competencias, generales y específicas, propuestas en el capítulo 3, así como los objetivos de cada materia y asignatura.

Las acciones formativas se enmarcan en una metodología didáctica activa, en la que el alumno es el protagonista de su aprendizaje y el profesor es el experto en la materia, buen conocedor de los mejores medios y recursos para transmitir los conocimientos y para ayudar al estudiante a organizar el proceso y optimizar sus estrategias para aprender. Mediante la interacción y la cooperación mutua, el estudiante del Máster conseguirá adquirir las competencias que integrarán su perfil profesional.

La metodología docente combinará la enseñanza presencial y la virtual, por lo que se tratará de una metodología semipresencial. Se apoya en el uso de las TIC, que servirán de soporte al trabajo colaborativo (foros, chat, reunión por videoconferencia), a las orientaciones del profesor (agenda, tablón de anuncios, carpeta de documentos, enlaces) y a la entrega de trabajos (buzón de tareas y herramienta de trabajos). Se empleará para ello el Campus Virtual de la UNNE (plataforma Blackboard). La metodología interactiva requiere la participación activa de los alumnos y de los profesores, de forma continua y sistemática

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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 la 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".

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de un diseño de actividad didáctica	60%
Participación en grupos de trabajo y discusión, foros y blogs	15%
Actividades dirigidas (trabajo en laboratorio, seminarios, etc.)	25%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de un diseño de actividad didáctica	60%
Participación en grupos de trabajo y discusión, foros y blogs	15%
Actividades dirigidas (trabajo en laboratorio, seminarios, etc.)	25%

#### 3.3. Restricciones

##### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

##### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 20% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

##### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Imagen*. Barcelona: Parramón.
- Aparici, R. y A. García, (2008). *Lectura de imágenes en la era digital*. Madrid: Ediciones la Torre.
- Calvera, A. (Ed.). (2007). *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dondis, D. A., (2003). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Esquinas, F. y Sánchez Zarco, M. (Coords.). (2011). *Dibujo: artes plásticas y visuales: complementos de formación disciplinar*. Barcelona: GRAÓ.
- López, R. P. (2007). *Las TIC como agentes de innovación educativa*. Sevilla: Junta de Andalucía - Consejería de Educación.
- Millman, D. (2009). *Los Principios básicos del diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Satué, E., (2012). *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Forma.

### Bibliografía recomendada

- Caja, J. (Coord.). (2010). *La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: Grao.
- Contreras, F. R. y C. San Nicolás Romera, (2001). *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Madrid: Blur.
- Lieser, W., (2010). *Arte digital. Nuevos caminos en el arte*. Postdam: Ullmann.
- López Iglesias, M., (2012). *Manual de diseño gráfico*. Valladolid: U. E. de Miguel de Cervantes.
- Santacana Mestre, J. y V. López Benito, (2014). *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva*. Gijón: Trea.
- Satué, E. (2011). *El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura*. Madrid: Alianza Forma.
- Saura Pérez, M. A., (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudio de casos*. Sevilla: MAD.
- Zunzunegui, S., (2007). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/profesorado-esobachillerato-fp/#masInfo#profesores>

