



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	GRADO EN ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y MEDIOS/BACHELOR IN COMMUNICATION AND MEDIA STUDIES
Nombre de la asignatura	DISEÑO GRÁFICO / GRAPHIC DESIGN
Código	6542
Curso	SEGUNDO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	6.0
Estimación del volumen de trabajo	150.0
Organización temporal	1º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

FERNANDEZ RINCON, ANTONIO RAUL

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

PROFESOR PERMANENTE LABORAL

Área

PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

Departamento

COMUNICACIÓN

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
C2	Jueves	10:00-13:00	, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.005 (Seminario 1.1)

Observaciones:
Seminario 1.2. FCD

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
C2	Viernes	10:00-13:00	, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.005 (Seminario 1.1)

Observaciones:
No consta

2. Presentación

El Diseño Gráfico es una disciplina que tiene como objetivo primordial la comunicación de ideas de una forma óptima para su comprensión y aceptación por los públicos. Es un oficio, una técnica y una herramienta, como industria podemos hablar del diseño gráfico como algo que surgió al albor de la sociedad de consumo aunque el acto de diseñar, anunciar, propagar o presentar la información se remonte a épocas ancestrales. El/la diseñador/a gráfico debe ser un/a profesional formado y entrenado en múltiples y variadas disciplinas, algunas de ellas vinculadas al mundo del arte, debe poseer sensibilidad ante los efectos de la comunicación y una cultura visual para después poder aplicar y sintetizar en nuevas propuestas creativas y funcionales. Una vez conocidos los fundamentos teóricos que componen la base de conocimiento mínima, es el momento de adquirir las destrezas necesarias para manejar las herramientas propias del oficio. El diseño gráfico es una disciplina transformada profundamente por la irrupción de las tecnologías por lo que el uso de programas y medios informáticos es una condición necesaria para el desempeño. En última instancia y no menos relevante por ello significa que el profesional dedicado al diseño gráfico debe cultivar y potenciar una actitud proactiva en favor de mantenerse al día de las tendencias de comunicación y consumo, así como de las tendencias estéticas y los avances técnicos.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

No existen recomendaciones para esta asignatura.

4. Competencias

4.1. 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

4.2. Competencias de la titulación

- CG3: Desarrollar las capacidades de trabajo en equipo requeridas en la práctica profesional de la comunicación (redacción, edición, preproducción, realización y postproducción de contenidos).
- CG8: Ser capaz de utilizar eficazmente las tecnologías informática y multimedia para ejercer debidamente la labor profesional en el campo de la comunicación social desarrollando servicios de información y aplicaciones interactivas.
- CE3: Conocer el análisis, sistematización y codificación del discurso, de los contenidos icónicos y de la imagen en diferentes soportes y tecnologías.
- CE10: Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco del desarrollo de los proyectos comunicacionales.
- CE11: Capacidad y habilidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos.
- CE15: Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de creación y difusión de acciones de comunicación estratégica en los contextos online a través de lenguaje multimedia, en sus diferentes fases.

4.3. Competencias transversales y de materia

No constan

5. Contenidos

5.1. Teoría

Tema 1: Introducción al diseño gráfico y la comunicación visual.

Tema 2: Fundamentos y teoría del diseño gráfico. Tipografía; Color; Composición, Imagen.

Tema 3: Principales herramientas de edición y diseño gráfico: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.

Tema 4: Introducción a la comunicación digital. Elementos gráficos en la web.

Tema 5: Creación de materiales de diseño para la comunicación digital.

Tema 6: Desarrollo de proyecto gráfico aplicado a la comunicación periodística, corporativa o publicitaria

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: Visualización y Análisis de contenidos escritos y audiovisuales. Profundización. Clases Invertidas

Visualización de videos relacionados con las unidades temáticas. Lectura de documentos (libros, artículos científicos y divulgativos). Estas prácticas se usarán como base para la reflexión y el debate en el aula. El enunciado de estos trabajos se publicará en el Aula Virtual. La realización de estos es obligatoria.

El profesor propondrá temas para profundizar relacionados con las unidades temáticas. Estos trabajos serán la base de debates y puestas en común en el aula y en el Foro de la asignatura del Aula Virtual.

El profesor podrá proponer a uno o varios alumnos/as la exposición de los contenidos ampliados en el aula.

Relacionado con:

- Tema 1: Introducción al diseño gráfico y la comunicación visual.
- Tema 2: Fundamentos y teoría del diseño gráfico. Tipografía; Color; Composición, Imagen.

■ Práctica 2: Realización de prácticas individuales y grupales

En paralelo con la impartición de las unidades temáticas el docente propondrá diferentes prácticas que se anunciarán y gestionarán en el Aula Virtual de la Asignatura. Estas tareas serán de realización de actividades y materiales de diseño gráfico. Las tareas podrán realizarse en las clases prácticas y/o de forma autónoma por el alumnado. Se considera obligatorio que los materiales de diseño gráfico sean realizados usando el software que se enseña en las clases teóricas y prácticas (Adobe Creative Suite). En caso de realizar o terminar las tareas de forma autónoma el alumnado podrá usar versiones diferentes a las que se encuentran instaladas en la sala de informática Aured "pero nunca se podrá usar otro software o aplicaciones de IA". Estas tareas son obligatorias y serán evaluadas siguiendo una rúbrica que será informada junto con el enunciado de la tarea. Las prácticas deben ser entregadas en fecha y forma. Aquellas entregadas fuera de fecha y forma tendrán una evaluación diferente (máximo 5 puntos)

Relacionado con:

- Tema 3: Principales herramientas de edición y diseño gráfico: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.
- Tema 6: Desarrollo de proyecto gráfico aplicado a la comunicación periodística, corporativa o publicitaria

■ Práctica 3: Proyecto Gráfico

Con carácter grupal se desarrollará un proyecto gráfico alineado con el tema 6. El trabajo se presentará al final del curso y deberá ser defendido en el aula. Las características de este trabajo serán comentadas en el aula y publicadas con antelación. La evaluación de este trabajo será grupal, es decir, todos/as los integrantes tendrán la misma nota, a excepción de los casos en que se acredite la no participación. No se admite la realización de este trabajo de forma individual.

Relacionado con:

- Tema 1: Introducción al diseño gráfico y la comunicación visual.
- Tema 2: Fundamentos y teoría del diseño gráfico. Tipografía; Color; Composición, Imagen.
- Tema 3: Principales herramientas de edición y diseño gráfico: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.
- Tema 4: Introducción a la comunicación digital. Elementos gráficos en la web.
- Tema 5: Creación de materiales de diseño para la comunicación digital.
- Tema 6: Desarrollo de proyecto gráfico aplicado a la comunicación periodística, corporativa o publicitaria

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica (exposición de los contenidos teóricos de la asignatura por parte del profesorado, también se contemplan las sesiones informativas sobre el desarrollo del trabajo fin de grado).		25.0	100.0
AF3: Prácticas de laboratorio y/o informática (Ejercicios y resolución de problemas, aprendizaje orientado a proyectos, estudio de casos, exposición y discusión de trabajos, simulaciones y/o prácticas con ordenadores, generalmente desarrolladas en grupos reducidos).	Las prácticas que incluyan la realización de materiales concretos de diseño gráfico deben realizarse con el software contemplado en la asignatura: Adobe Illustrator, Photoshop e Indesign. El alumno/a podrá realizar o completar tareas de forma autónoma mediante versiones anteriores de estos programas pero nunca usando otro software, aplicaciones de inteligencia artificial, etc. La sala de informática del edificio Aured ofrece la posibilidad de reservar puestos de trabajo para realizar las tareas de forma autónoma. El profesor revisará que las tareas "con software" han sido y son realizadas por el alumno/a pidiendo a este que muestre sus avances de forma periódica.	30.0	100.0
AF4: Trabajo autónomo del alumno (Estudio y preparación de contenidos teóricos-prácticos, trabajo individual consistente en lecturas, búsquedas de información, sistematización de contenidos o estudio para la elaboración de casos entre otras actividades).		90.0	0.0
AF5: Tutorías formativas y resolución de dudas: (Asistencia individualizada - tutorías individuales- o en grupo -tutorías colectivas- a los estudiantes por parte del profesor).		3.0	100.0

AF6: Evaluación (Pruebas individuales, ya sean escritas o con medios informáticos, en donde el estudiante demostrará los conocimientos teóricos-prácticos adquiridos durante las actividades formativas asociadas a la enseñanza de la materia. En el caso del trabajo fin de grado se contempla la posibilidad de una exposición pública y defensa ante un tribunal evaluador).	2.0	100.0
Totales		150,00

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/comunicacion-medios/2025-26#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
SE1	Exámenes individuales (pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas o de escala de actitudes, realizadas por los/as alumnos/as para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos ya sea de forma escrita o utilizando un ordenador).	Las características de este examen se comentarán en el aula y se publicarán con suficiente antelación.	50.0
SE2	Informes escritos, trabajos y proyectos (trabajos escritos, memorias, portafolios, entregables en formato digital realizados de forma individual o en grupo. Se contempla la posibilidad de la exposición de los resultados obtenidos y procedimientos aplicados, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee en el contexto de la presentación).	Los trabajos y tareas obligatorios serán comentados en el aula y publicados en el aula virtual como tareas. Es obligatorio entregar todas las tareas en forma y fecha. Aquellas tareas entregadas fuera de fecha o por cauces no admitidos podrán ser rechazadas o si se estima oportuno ser evaluadas con una nota máxima de 5 puntos.	40.0
SE3	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante (registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros, informes de seguimiento del trabajo fin de grado)	La Asistencia a las clases prácticas es obligatoria en la modalidad de evaluación continua. Se admiten como máximo 2 faltas no justificadas en todo el curso. La asistencia a las sesiones teóricas no es obligatoria pero será tomada en cuenta bajo el epígrafe "actitud" (10%)	10.0

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/comunicacion-medios/2025-26#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

- Adquirir capacidad y habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso de diseño y creación publicitaria
- Adquirir capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos, y sus aplicaciones interactivas
- Adquirir Capacidad en el manejo de técnicas iconográficas

11. Bibliografía

Grupo: GRUPO 1

Bibliografía básica

- [FERNÁNDEZ RINCÓN, A. R. \(2023\). Publicidad Siglo I. Un recorrido a través de las ideas. Barcelona: UOC](#)

Bibliografía complementaria

- [Anna María López López. \(2012\). Curso de diseño gráfico: Fundamentos y técnicas / Madrid : Anaya Multimedia](#)
- [Daniel Rowles. \(2018\). Digital branding : guía completa: estrategias, tácticas, herramientas y medición. Zaragoza : TEELL,](#)
- [Heller, S. y Anderson, G. \(2019\). El libro de ideas para el diseño de logotipos. Barcelona : Blume, 2019.](#)
- [Lupton, E. \(2019\). El diseño como storytelling. Barcelona: Gustavo Gili](#)
- [Melissa Davis. \(2016\). Fundamentos del branding : \[el libro esencial en el conocimiento de la metodología del proceso de desarrollo de las marcas\]. Barcelona : Parramón.](#)
- [Munari, B. \(2019\). Diseño y Comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili.](#)
- [Nancy Skolos, Thomas Wedell. \(2012\) El proceso del diseño gráfico : del problema a la solución, 20 casos de estudio. Barcelona : Blume, 2012.](#)
- [Paula Yacomuzzi. \(2012\). Logo construction : del boceto al diseño final / Barcelona : Reditar Libros.](#)
- [Poulín, R. \(2016\). Fundamentos del diseño gráfico : los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer. Barcelona : Promopress, 2016.](#)
- [Roberts, Caroline. \(2015\). Visionarios del diseño gráfico. Barcelona : Blume, 2015.](#)
- [Satué, Enric. \(2012\). El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid : Alianza Editorial, D.L](#)

- [Tena Papera, D. \(2017\). Diseño gráfico publicitario : diseño gráfico y dirección de arte publicitaria. Madrid : Síntesis, 2017.](#)
- [Vicente Ros. \(2008\). e-Branding : posiciona tu marca en la red / A Coruña : Netbiblo](#)
- [Vozmediano, Manuel Montes y Vizcaíno-Laorga Ricardo. \(2015\). Diseño gráfico publicitario : principios fundamentales para el análisis y la elaboración de mensajes visuales.Madrid : Ommpress, 2015.](#)
- [Publicidad, Siglo I : \[Recurso electrónico\] : un recorrido a través de las ideas / Antonio Raúl Fernández Rincón.](#)

12. Observaciones

Necesidades Educativas Especiales Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención

a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://umes/adyv>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y , en

su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016 El tratamiento de la información

sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad

MODALIDAD DE EVALUACIÓN CONTINUA: Se aplicará cuando el alumno/a ha asistido a las clases prácticas y teóricas con regularidad y ha realizado las tareas propuestas en forma y fecha. Se calculará la nota a partir del examen teórico, las prácticas y el porcentaje de actitud correspondiente. En cualquier caso para calcular la nota final siempre es necesario aprobar la teoría y la práctica con al menos un 5. La parte aprobada se guardará solo dentro del mismo curso académico. La modalidad de evaluación continua solo se aplica en el mismo año académico, para segundas matrículas se aplica el modo evaluación global. La asistencia a las clases prácticas son obligatorias (solo puede haber un máximo de 2 faltas no justificadas). Las sesiones teóricas no son obligatorias pero sí se tendrá en cuenta la asistencia en el apartado "ACTITUD".

MODALIDAD DE EVALUACIÓN GLOBAL:El artículo 86 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé: "Salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global" Por tanto, los alumnos que por causas justificadas no puedan seguir el proceso de evaluación continua, deberán acreditar documentalmente las circunstancias que justifican la necesidad de evaluación global en las tres primeras semanas de clase Si las circunstancias que impiden el seguimiento en evaluación continua se dieran avanzado el curso, del mismo modo se tendrá que justificar documentalmente El profesor determinará la posibilidad de adaptación a la modalidad de evaluación global Las ponderaciones para la evaluación global, así como los criterios de valoración, serán los mismos que para la modalidad de evaluación continua El alumno deberá realizar un examen teórico-práctico cuyas características serán publicadas con suficiente antelación. Teoría y práctica computan un 50%. es necesario aprobar las dos parte para hacer la media. La parte aprobada se guardará durante el mismo curso académico.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Esta asignatura está vinculada con los ODS:

11 Ciudades y comunidades sostenibles

12 Producción y consumo responsables

16 Paz, Justicia e Instituciones sólida

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - <https://www.um.es/adyv>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su

proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".