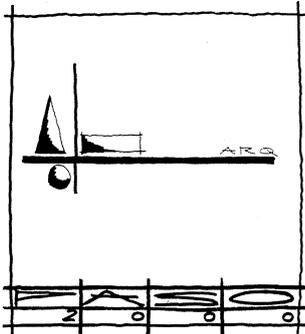
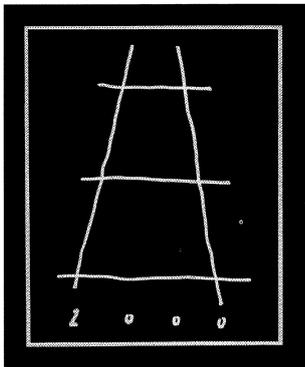


PASO DE ECUADOR:  
DISEÑO DE LOGOTIPOS



Sara Rodríguez Cajaraville

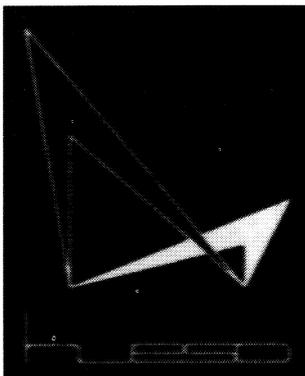


Paula Pamín Barral

IMAGEN CORPORATIVA: ESTUDIO  
DE ARQUITECTURA



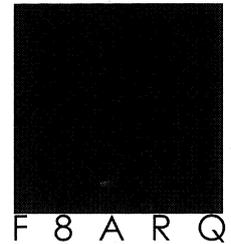
Lorena Bello Gómez



Borja Hueso Rieu

## DISEÑO GRÁFICO

José Antonio Franco Taboada  
Inés Pernas Alonso  
Paula Fernández - Gago Longueira  
Fernando Fraga López



"El alma jamás piensa sin una imagen". ARISTOTELES.

Esta afirmación aristotélica equivaldría a nuestro dicho actual de que "una imagen vale más que mil palabras".

Son muchas las opiniones y definiciones que existen sobre el Diseño Gráfico. Desde los que piensan que es un arte, hasta los que creen que es una manera de comunicación.

No cabe duda de que el impulso adquirido por el diseño en los últimos cien años, lo ha convertido en un medio de transmisión informativa habitual en nuestras vidas, desde todas sus formas de manifestación: verbal, textual, gráfica y visual. Es un elemento que nos hace ameno nuestro entorno, facilita nuestros movimientos, nos "ayuda" a tomar decisiones estéticas, nos permite realiccionarnos con los demás, ser usuarios y vendedores...Es el gran regalo del siglo XX.

"El diseño gráfico ha adquirido un éxito social que no ha conquistado. Por tanto le sobra éxito y le falta conocimiento". ALBERTO CORAZÓN.

El éxito del diseño gráfico se debe a la gran difusión que alcanza en las últimas dos décadas de nuestro siglo. Pero no sólo ayuda a ello la profesionalización de la disciplina sino también la mayor receptividad de la población, la aparición de nuevas necesidades (reales o consumistas), la "sed" de apertura hacia un universo de información a todo color, con sonido incorporado, que además es comprendido y asimilado sin necesidad de una cultura específica o pertenencia a un nivel social determinado. En este aspecto, el diseño gráfico nos unifica, nos amalgama y así como pretendían los constructivista rusos, trasciende y desciende hacia la sociedad en general.

## ORGANIZACIÓN Y CONTENIDOS

La asignatura de Diseño Gráfico se oferta en tercer curso como materia optativa en la especialidad de Diseño, y como materia de libre configuración.

Al igual que en su momento el diseñador gráfico debió diversificar sus atribuciones dentro del mercado, la asignatura se plantea como un compendio de disciplinas enfocadas hacia la enseñanza de la representación gráfica y la comunicación visual. Es por tanto una materia multidisciplinar.

Basándonos en este principio nuestro objetivo básico es poner en manos del alumno una variedad necesaria y suficiente de conocimientos que le permitan tener los recursos y las herramientas eficaces para poder comunicarse gráficamente.

La asignatura se organiza en dos unidades didácticas semanales, una de una hora dedicada a teoría y otra de dos horas dedicada a práctica. La evaluación de los alumnos se realiza a lo largo del curso por asistencias y valoración de las prácticas propuestas. Estas prácticas generalmente tienen una duración de dos horas, aunque, dependiendo del tema propuesto pueden necesitar un tiempo mayor.



Javier Quirós Caso

## PROGRAMA

### I.- PERCEPCIÓN VISUAL Y ARQUITECTURA. AMPLIACIÓN DE LA PERSPECTIVA LINEAL.

Tema 1.- La percepción.

Tema 2.- La percepción de la Arquitectura.

### II.- TÉCNICAS GRÁFICAS DE APLICACIÓN DE LA TEORÍA DEL CLAROSCURO Y SOMBRAS. EL COLOR

Tema 3.- Teoría del clarooscuro y sombras.

Tema 4.- Técnicas gráficas.

Tema 5.- Percepción y visión del color.

Tema 6.- Sistemas de clasificación del color.

Tema 7.- Norma UNE.

Tema 8.- Psicología del color.

### III.- PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO. APLICACIONES. LA FOTOGRAFÍA

Tema 9.- Diseño Gráfico.

Tema 10.- Exposición de la idea sobre el soporte.

Tema 11.- Diseño gráfico en la Arquitectura.

Tema 12.- Teoría y práctica de la Señalética.

Tema 13.- El lenguaje señalético.

Tema 14.- Teoría de la fotografía arquitectónica.

Tema 15.- Técnicas fotográficas.

### IV.- INFOGRAFÍA

Tema 16.- Introducción general al dibujo 3D.

Tema 17.- Ordenes relacionadas con tres dimensiones.

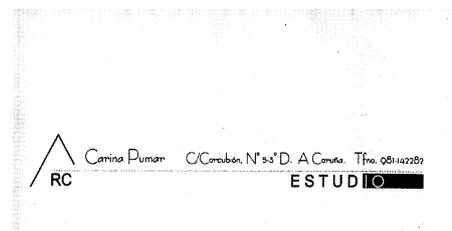
Tema 18.- Espacio modelo/espacio papel.

Tema 19.- Sólidos 3D.

Tema 20.- Comandos de renderizado.

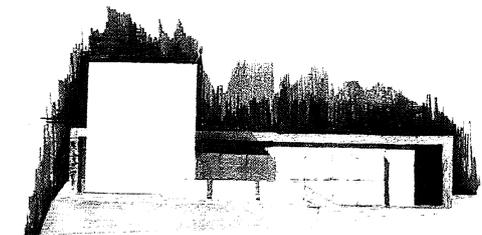
Tema 21.- Aplicaciones específicas.

Tema 22.- Manipulación de bitmaps.



Carina Pumar Castro

### TRATAMIENTO GRÁFICO DE UNA IMAGEN



Alberto Pando de Prado

### NUEVO TRÍPTICO PARA DISEÑO GRÁFICO



Raquel Ferreiro Vázquez