

1º

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO GRÁFICO		
CURSO			1º		
ASIGNATURA			LENGUAJE VISUAL		
PROFESOR/A			Carolina Alcázar / Rocío Alcántara		
DPTO.	Dibujo				
TIPO	Teórico - Práctica		CARÁCTER		
DURACIÓN	20/09/24 al 10/06/25	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	144	HORAS PRESENCIALES	144	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	56 (1,5 semana)

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Cada sistema de comunicación tiene un código, un procedimiento clave que conocen tanto el receptor como el emisor y que hace posible tanto el intercambio de información entre ellos como la creación de conocimiento a partir de dicho código. En ese contexto, el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista. Dentro del lenguaje visual, el fenómeno de la imagen es uno de los hechos culturales más complejos y apasionantes de nuestro tiempo. En ocasiones resulta difícil el análisis de la imagen, más allá de la constatación de su presencia cotidiana y su variedad, pero se establecerán mecanismos para que el estudiante pueda analizar con criterio la amplia variedad de imágenes a las que está expuesto.

Esta asignatura pertenece a los Estudios Superiores de Diseño Gráfico y se regula por el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

## OBJETIVOS

1. Las enseñanzas artísticas superiores de Diseño tienen como objetivo general la formación cualificada de profesionales que posean una completa formación práctica, teórica y metodológica, que les capacite para integrarse en los distintos ámbitos profesionales de esta disciplina.
2. Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño.
3. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA 1.- Materializa correctamente ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- RA 2.- Organiza eficazmente los recursos formales y significativos de la comunicación visual.
- RA 3.- Utiliza adecuadamente los elementos estructurales, así como la composición en relación a los diferentes formatos.
- RA 4.- Realiza lecturas de imágenes en relación con su percepción y significado.
- RA 5.- Demuestra conocimiento y comprensión del color, la luz y la textura visual.
- RA 6.- Define soluciones creativas de diseño adecuadas a los objetivos del proyecto.
- RA 7.- Demuestra dominio técnico de materiales y herramientas (tradicionales y/o digitales).
- RA 8.- Analiza el comportamiento del público objetivo en función de los objetivos del proyecto.
- RA 9.- Conoce el contexto legal, laboral, económico, social, cultural e histórico del diseño gráfico.
- RA 10.- Demuestra capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño.

Su ponderación variará en cada unidad didáctica, pudiendo incluso ser algunos de ellos de carácter transversal.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT 1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT 8.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 10.- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT 14.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT 16.- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT 17.- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG 1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3.- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4.- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG 7.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG 8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG 11.- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las

propuestas y canalizar el diálogo.

CG 15.- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG 17.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG 18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG 19.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG 20.- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 2.- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE 3.- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE 4.- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE 5.- Establecer estructuras organizativas de la información.

CE 6.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE 9.- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE 10.- Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

#### CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Los contenidos mínimos establecidos en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación de la materia "Lenguaje visual" son los siguientes:

- Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño.
- Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2024/2025 vienen determinadas por las fechas proporcionadas por la Consejería de Educación, así como los días festivos que son los propios de la ciudad de Málaga establecidos en el calendario escolar de este curso.

La secuenciación está realizada a modo de estimación, subordinada a las circunstancias de cada año académico: exámenes, sesiones de dudas, días de fiesta, etc., así como a las características del grupo. Por tanto, se seguirá aproximadamente la temporalidad sugerida en cada unidad didáctica, con los cambios que se estimen oportunos. Ya que la programación didáctica es abierta y flexible y está sujeta a las modificaciones que el trabajo en el aula y el ritmo de aprendizaje los alumnos requieran.

UNIDAD 1. Interacción arte y diseño. El diseño gráfico. Áreas de actuación. Técnicas de diseño gráfico. La ilustración, El dibujo publicitario, El cartel.

Contenido teórico: 1 semana. Contenido práctico: actividad evaluación inicial y primera actividad: 4 semanas.

UNIDAD 2. La imagen. Introducción al lenguaje visual. Mímesis y Abstracción. Connotación y denotación. Función de la imagen. Niveles de iconicidad.

1 semana: contenido teórico. 4 semanas: actividades.

UNIDAD 3. La percepción visual. Análisis de los procesos cognitivos. Percepción y psicología de la

forma: la Gestalt. Teoría de campo. Teoría cognitiva.  
1 semana: contenido teórico. 5 semanas: actividades

UNIDAD 4. La composición y la sintaxis de la imagen. La composición. El espacio compositivo; particiones, cánones dinámicos, rectangulares y radiales. elementos y formas compositivas, modulaciones y ritmos, proporción, peso visual y contrapunto. La expresividad en la ordenación del espacio.

1 semana: contenido teórico. 5 semanas: actividades

UNIDAD 5. Teoría de la comunicación. Definición de comunicación. Elementos del proceso de comunicación. Mensaje. Ruido. Contexto. Feedback. El signo. Funciones comunicativas. Emotiva. Representativa. Conativa. Poética. Fática. Metalingüística. Retórica de la imagen.

1 semana: contenido teórico. 6 semanas: actividades

UNIDAD 6. El color. Parámetros psicofísicos del color. La significación del color y su configuración simbólica en el lenguaje plástico tri y bidimensional. La expresividad del color. El color en la publicidad y el diseño gráfico.

1 semana: contenido teórico 5 semanas: actividades.

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología tratará de conseguir que el alumnado desarrolle mecanismos autónomos que le permita investigar, analizar, sintetizar, y en definitiva aprender de manera activa. Se incentivará un clima de respeto y cooperación con el fin de desarrollar con el mayor éxito el potencial de aprendizaje en el alumnado.

Cada unidad didáctica vendrá regida de una parte teórica (exposición y explicación de los conceptos de cada unidad), y una parte práctica (donde se trabajen los contenidos recogidos en la programación). Cada unidad estará compuesta de una serie de ejercicios. Se valorará, igualmente, la búsqueda de documentación y la investigación, las pruebas técnicas, las pruebas de color, el arte final.... así como los distintos aspectos recogidos en la evaluación para la adquisición de las competencias.

En clase, los/las docentes revisarán los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizarán y debatirán los materiales y temas presentados por el alumnado a la hora de realizar los trabajos. Además, tanto los trabajos individuales como los grupales podrán culminar con la presentación de una memoria que podrá ser expuesta en su caso por el alumnado, con el fin de desarrollar la capacidad expositiva y comunicativa.

Se prevé la realización de pruebas de evaluación a través de pruebas escritas u orales y pruebas prácticas.

El desarrollo de la clase se complementará con material bibliográfico, videos, enlaces, visitas a exposiciones y eventos... y con actividades formativas complementarias y extraescolares.

### AGRUPAMIENTOS

El grupo está desdoblado, de forma equitativa, en 2 grupos, según la organización del centro.

Se desarrollarán trabajos tanto individuales (en los que se trabajen los contenidos teóricos), como trabajos en grupo, con el fin de compartir experiencias en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas.

## TIPO DE ACTIVIDADES

Se realizarán fundamentalmente actividades de tipo práctico: tanto ejercicios de corta duración a resolver en las sesiones diarias de clase, como pequeños proyectos de 2 ó 3 semanas donde el alumno/a debe reflejar la asimilación de los contenidos estudiados durante las sesiones teóricas.

## EVALUACIÓN

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del alumno se realizará de forma continua, teniendo en cuenta su evolución y comprensión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad, la capacidad de análisis, la asistencia y actitud.

- E1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- E3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- E4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- E5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- E6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- E7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- E8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- E9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- E10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- E11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- E12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- E13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- E14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- E15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Revisión del trabajo diario y registro en el cuaderno de profesor.
- Realización de trabajos y actividades evaluables entregados a través de los medios y plazos establecidos por el docente: *Classroom* o físicamente según el caso.
- Realización de pruebas específicas.
- Encuestas y actividades de evaluación inicial.
- Introducción de temas de debate.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se realizará en una escala numérica del 1 al 10. La nota final se obtendrá a partir de la siguiente ponderación:

- Investigación, trabajo preliminar, bocetaje y memoria (si se requiere) (30%)
- Ejecución y arte final (60%)
- Cooperación y participación (10%)

Otras consideraciones:

- Se establecerá una única fecha de entrega para cada trabajo. El alumnado que no consiga entregar a tiempo, podrá hacerlo nuevamente en un periodo acordado para ello antes de finalizar el curso.
- Para poder ser evaluado positivamente se deberán presentar todos los trabajos propuestos durante el curso. Si la calidad del trabajo presentado no cumple con los objetivos mínimos o no contiene todos los apartados que se planteen en la propuesta, podrá ser rechazado y considerado como no presentado.
- Se realizará un seguimiento continuo del trabajo en el aula. Los alumnos deberán trabajar en ella, además de en casa, de modo que el docente pueda hacer un adecuado seguimiento. No se realizará un seguimiento online del alumnado que no asista regularmente a clase. El docente podrá no aceptar la entrega de trabajos realizados íntegramente fuera del aula.
- El alumno/a deberá asistir a clase con regularidad y puntualidad, con los materiales y medios necesarios, en las condiciones que le permitan el aprovechamiento de esta. El alumnado con más de un 15% de faltas de asistencia obtendrá una calificación negativa. Continuará asistiendo a clase, entregando los ejercicios en la fecha de entrega acordada y será convocado a la realización de una prueba específica teórica antes de la convocatoria ordinaria.

## CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

Para recuperar la asignatura los alumnos deben presentar los trabajos que no hayan superado el aprobado, la media de las calificaciones obtenidas en estos trabajos será el 70 % de la calificación final. Además, deben realizar un examen que corresponderá al 30% restante. Para la recuperación será imprescindible aprobar con una calificación mínima de 5 tanto el examen como todos los trabajos entregados.

El docente podrá establecer un plazo extra antes de la evaluación ordinaria para aquellos alumnos interesados en recuperar antes de septiembre. Los alumnos deberán ponerse en contacto con el docente para conocer las fechas de este plazo, de otro modo pasarán a la evaluación extraordinaria (septiembre) directamente.

Alumnos con esta asignatura pendiente de otro curso:

Para los alumnos que estén cursando un curso superior, y por la coincidencia horaria no puedan asistir a clase, deberán llevar el seguimiento del curso estando en contacto con el profesor, y hacerle entrega de los ejercicios que se hayan realizado en el curso normal al final de cada una de las evaluaciones.

## ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Mesas de dibujo en disposición lineal.
- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Ordenador de aula.
- Armario para almacenamiento de material de dibujo.

- Bibliografía básica.

## ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se tendrá en cuenta en todo momento la diversidad o heterogeneidad del alumnado, haciendo énfasis en la atención en aquellos que presenten unas características específicas y necesidades educativas especiales. La enseñanza individualizada o personalizada, implica tanto tener en cuenta las características individuales de los alumnos como adoptar las estrategias y actuaciones educativas más adecuadas en cada caso. La educación busca dar respuesta real a las necesidades de todos los alumnos, prestar especial atención y buscar una adaptación específica apropiada a diferentes capacidades, intereses y motivaciones.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro, cuyo contenido sea relevante para el curso o la materia, tales como: Grafito, 5A5, Moments, TelmoDice...

Se realizará una actividad didáctica enmarcada dentro del programa de Igualdad y se llevarán a cabo sesiones de dibujo del natural en el centro y su entorno.

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Se podrán realizar visitas a Museos y salidas que el docente considere interesantes para desarrollar los contenidos del módulo. Se propondrá al alumnado un viaje a ferias de arte, exposiciones autonómicas o nacionales o jornadas de Diseño organizadas por otras Escuelas.

## BIBLIOGRAFÍA

ARNHEIM, R. Arte y Percepción Visual.: Alianza Forma. Madrid, 1979.  
ARNHEIM, R. El Poder del Centro. Alianza Forma. Madrid, 1984.  
BAKER, C. Le Corbusier, análisis de la forma. Barcelona: Gustavo Gili.  
CHING F.D.K./JUROSZEK S.P.J. Dibujo y proyecto. Ed.GG México 1999  
DONDIS, D.A.: La Sintaxis de la Imagen. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.  
EDWARDS, B: Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. H. Blume. 1985.  
EDWARDS, B: El color. Urano. Barcelona, 2004.  
GÓMEZ MOLINA, J.J. (COORD.): Las lecciones del dibujo. Cátedra. Madrid, 1997.  
HAYES, C.: Guía completa de pintura y dibujo. Técnica y materiales. H Blume. 1980.  
MAGNUS, G. H.: Manual para dibujantes e ilustradores. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.  
MAIER, M.: Procesos elementales de proyectación y configuración. Ed. G.G. Barcelona. 1982.  
MURAI, B.: Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona.  
WUCIUS W. Fundamentos del diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.  
WUCIUS W. Principios del diseño en color. Gustavo Gili. Barcelona, 2006.  
BALDWIN, J y ROBERTS, L.: Comunicación visual. De la teoría a la práctica. Parramón.  
MARTÍNEZ-VAL, J.: Comunicación en el diseño gráfico. La lógica de los mensajes visuales. Laberinto Comunicación.

SAMARA, T.: Los elementos del diseño. Gustavo Gili.