

# Projectes de Disseny Gràfic 5

## Proyectos de Diseño Gráfico 5

### GUÍA DOCENTE

## 1\_ Dades d'identificació de l'assignatura

### 1\_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e Investigación				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	8	Curs <i>Curso</i>	3º	Semestre <i>Semestre</i>	2º
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

## 2\_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

### 2\_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Comunicar desde premisas publicitarias obliga a la identificación de las estructuras de comunicación que existen en la actualidad entre las empresas o instituciones y la sociedad, a través de los medios cada vez más amplios y sujetos a los avances tecnológicos. Por lo tanto, la asignatura dotará al alumnado de las capacidades intelectuales e instrumentales para definir, visualizar, identificar y planificar una comunicación publicitaria, según sean las necesidades de la empresa, producto, institución o evento, así como sus valores a comunicar, y las estrategias de medios necesarios para difundirlos.

## 3\_ Coneiximents previs

### 3\_ Conocimientos previos

Para sacar el máximo partido a la asignatura, los alumnos y alumnas deben haber cursado y aprobado previamente las asignaturas proyectos básicos, I, II, III, IV, , técnicas de producción y edición digital 1 y 2, estética y tendencias contemporáneas, marketing y comunicación y además se recomienda cursar en paralelo proyectos de diseño gráfico audiovisual para coordinar contenidos.

### 4\_ Competències de l'assignatura

#### 4\_ Competencias de la asignatura

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG20	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.
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

### 5\_ Resultat d'aprenentatge

#### 5\_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
<b>RA1</b> - Analiza información, reflexiona sobre ello y define una estrategia de comunicación. <b>RA2</b> - Valora la importancia del entorno y características del mundo en	<b>RA1.</b> CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8  <b>RA2.</b> CT13, CG18, CE8

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
<p>que vivimos y hace un uso práctico de ello.</p> <p><b>RA3</b> - Desarrolla la capacidad profesional de analizar e investigar de manera crítica y sintética y sabe aportar soluciones útiles, innovadoras, inteligentes y sostenibles,</p> <p><b>RA4</b> - Genera ideas creativas a partir de la copy strategy y aplica la más adecuada de forma gráfica.</p> <p><b>RA5</b>- Reflexiona sobre la funcionalidad, la sostenibilidad y el medio ambiente.</p> <p><b>RA6</b>- Analiza el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos, midiendo la eficacia de la comunicación.</p> <p><b>RA7</b>- Elabora un plan de medios y lo aplica en una campaña transmedia.</p> <p><b>RA8</b> - Soluciona problemas del diseño de forma crítica sobre el mundo que nos rodea.</p> <p><b>RA9</b>- Expone, argumenta y defiende con claridad las claves comunicativas de las campañas publicitarias.</p> <p><b>RA10</b>- Conoce las principales teorías existentes sobre comunicación y diseño y aplica la metodología proyectual.</p>	<p><b>RA3. CT13, CG1, CG22, CE1</b></p> <p><b>RA4. CT13, CE1, CE4</b></p> <p><b>RA5. CT13, CG1, CG22</b></p> <p><b>RA6. CT13, CG1, CG20, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>RA7. CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>RA8. CT13, CE1</b> <b>RA9. CT13, CG11, CG20, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>RA10. CT13, CG1, CG20, CE8</b></p>

## 6\_ Activitats formatives

### 6 \_ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Classes presencial</b> <i>Clases presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	de R1 a R10	10
<b>Classes pràctiques</b> <i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones...búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	de R1 a R10	30
<b>Exposició treball en grup</b> <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	de R1 a R10	15

<b>Tutoria</b> <i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	de R1 a R10	10
<b>Avaluació</b> <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	de R1 a R10	4
<b>SUBTOTAL</b>			63

## 6.1. Activitats de treball autònom

### 6.1. Actividades de trabajo autónomo

<b>ACTIVITATS</b> <i>ACTIVIDADES</i>	<b>METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE</b> <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	<b>RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE</b> <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<b>VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS)</b> <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Treball autònom</b> <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	de R1 a R10	40
<b>Estudi pràctic</b> <i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer, interpretar o entregar durante las clases</i>	de R1 a R10	40
<b>Activitats complementàries</b> <i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias, etc.</i>	de R1 a R10	7
<b>SUBTOTAL</b>			87
<b>TOTAL</b>			150

## 7\_ Continguts de l'assignatura

### 7\_ Contenidos de la asignatura

#### CONTENIDOS:

#### BLOQUE 1

#### UD I: Introducción a la publicidad

- Publicidad, marketing y comunicación
- Agencias: organigrama y funcionamiento

UD II: Dirección de Arte y creatividad

- Información básica: briefing publicitario
- El insight
- Investigación y visual thinking
- Estrategia creativa
- Conceptualización
- Copy strategy

BLOQUE 2

UD III: Plan de publicidad

- Tipología publicitaria
- Géneros publicitarios
- Lenguaje y discurso publicitario UD IV: Medios

publicitarios

- Medios pagados, propios y ganados
- Plan de medios
- Objetivos de comunicación

BLOQUE 3

UD IV: Medios de comunicación y tendencias

## 8\_ Sistema d'avaluació i qualificació

### 8\_ Sistema de evaluación y calificación

*Aspectes generals*

*Aspectos generales*

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda

convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

**1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua**

*1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua*

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Asistencia/ participación en el aula	RA1 a RA10	10%
Proyecto 1. Autopromoción	RA2, RA3, RA8, RA9, RA10	35%
Proyecto 2. Campaña publicitaria	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA8, RA9, RA10	15%
Proyecto 3. Campaña transmedia	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10	40%

**1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua**

*1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua*

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Participación en el aula	RA1 a RA10	10%
Proyecto 1. Autopromoción	RA2, RA3, RA8, RA9, RA10	35%
Proyecto 2. Campaña publicitaria	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA8, RA9, RA10	15%
Proyecto 3. Campaña transmedia	RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10	40%
Prueba teórico-práctica por no alcanzar la asistencia obligatoria, o no entregar/ aprobar ningún proyecto	ATO/NO APTO	-

**2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació**

*2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación*

Todas las pruebas de recuperación se realizarán en la fecha establecida por Jefatura de Estudios. La evaluación en 2ª convocatoria se realizará siguiendo los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria, con pérdida de evaluación continua.

### Reclamació de qualificacions *Reclamación de calificaciones*

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

## 9\_ Bibliografia

### 9 \_Bibliografía

Aaker, D. A., & Myers, J. G. (1984). Management de la publicidad: Tomo primero; Tomo segundo.

Hispano Europea.

Bassat, L. (2017). El libro rojo de la publicidad:(ideas que mueven montañas). Debolsillo.

Caro, F. J., & Gómez, J. D. F. (2016). Empresa publicitaria: administrar y emprender en publicidad.

Advook.

Cerezo, J. M. (1999). Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital. Campgràfic.

De Andrés, A. J. (1996). La conquista del consumidor con los 8 magníficos del marketing. Editmex.

Douglas, T. (1987). Guía completa de la publicidad. Hermann Blume.

Gómez, J. D. F. (2014). Mecanismos estratégicos en publicidad: de la USP a las Lovemarks. Advook.

Kleppner, O., Russell, J. T., & Lane, W. R. (2001). Kleppner publicidad. Pearson Education.

Lorente, J. (1986). Casi todo lo que sé de publicidad. Folio.

- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2009). *Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili, S.L.
- Meggs, P. B. (1998). *Historia del diseño gráfico*. Mc Graw-Hill.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el Diseño Gráfico?*. Gustavo Gili S.A.
- Nielsen, D. Y Thurber, S. (2002). *Conexiones creativas*. Gustavo Gili S.A.
- Ortega, E. (2004). *La comunicación publicitaria*. Pirámide.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós.
- Salmon, C., Roig, M., & Bértolo, I. (2016). *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Península.
- Satué, E. (1988) *El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días*. Alianza forma.
- Uceda, M. (1995). *Las claves de la publicidad (vol. I, II, III, IV)*. ESIC.
- Recursos digitales / web: Google, Kahoot, Youtube, Vimeo, Instagram, La criatura creativa, Marketing Directo, DOMESTIKA...
- Otros recursos: Selección actualizada relacionada con contenidos de temática publicitaria: vídeos de festivales de publicidad, anuncios y campañas. Revista Visual. Revista Archive. Revista (de la fundación) Adbusters. Revista Graffica. Prensa diaria. Noticias en Internet.

## 10\_ Control de modificaciones

### 10\_ Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	18/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Proyectos e Investigación

---

# Projecte de disseny gràfic audiovisual

## Proyectos de diseño gráfico audiovisual

### GUÍA DOCENTE

## 1\_ Dades d'identificació de l'assignatura

### 1\_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e Investigación				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	4	Semestre <i>Semestre</i>	1º
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria de Especialidad				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

## 2\_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

### 2\_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Comprender la especificidad del lenguaje audiovisual en relación a la disciplina del diseño gráfico. Identificar las modalidades estilísticas y genéricas que posibilitan la planificación y producción de piezas audiovisuales.

## 3\_ Coneiximents previs

### 3\_ Conocimientos previos

Para alcanzar los objetivos de la asignatura es necesario que el alumnado que curse esta asignatura, o haya cursado ya o curse en paralelo la asignatura Técnicas Digitales III así como las asignaturas de proyectos de cursos anteriores.

## 4\_ Competències de l'assignatura

### 4\_ Competencias de la asignatura

CG	CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. CG20 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. CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
CE	CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CT	CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

## 5\_ Resultat d'aprenentatge

### 5\_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
R1 - Aprender a analizar información audiovisual y reflexionar sobre ello.	CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE8
R2 - Conocer el presente, pasado y futuro del diseño gráfico audiovisual.	CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8
R3 - Valorar la importancia del diseño gráfico en movimiento	

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
<p>y hacer un uso práctico de ello.</p> <p><b>R4</b> - Desarrollar la capacidad profesional de analizar e investigar de manera crítica y sintética y saber aportar soluciones útiles, innovadoras, inteligentes y sostenibles.</p> <p><b>R5</b> - Conocer los recursos y canales de comunicación y utilizarlos adecuadamente</p> <p><b>R6</b> - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional</p> <p><b>R7</b> - Comunicar eficazmente y de manera profesional a través del diseño gráfico audiovisual</p>	<p><b>CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b> <b>CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b></p> <p><b>CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8</b></p>

## 6\_ Activitats formatives

### 6 \_ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Classes presencial</b> <i>Clases presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	De R1 a R7	15
<b>Classes pràctiques</b> <i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones...búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	De R1 a R7	32
<b>Exposició treball en grup</b> <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	De R1 a R7	6
<b>Tutoria</b> <i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. La hora de tutoría no se destinará nunca a impartición de contenidos, sino que se empleará para resolver dudas particulares de proyectos (previa cita con alumnos interesados) o, cuando se considere necesario y</i>		6

	<i>previo aviso al alumnado, se destinará a otras funciones, en cuyo caso la asistencia será obligatoria para todo el grupo.</i>		
<b>Avaluació</b> <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>		4
<b>SUBTOTAL</b>			63

## 6.1. Activitats de treball autònom

### 6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<i>Treball autònom</i> <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	De R1 a R7	56
<i>Estudi pràctic</i> <i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer, interpretar o entregar durante las clases	De R1 a R7	25
<i>Activitats complementàries</i> <i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias, etc.	De R1 a R7	6
<b>SUBTOTAL</b>			87
<b>TOTAL</b>			150

## 7\_ Continguts de l'assignatura

### 7\_ Contenidos de la asignatura

UD1- Conceptos generales: Diseño gráfico audiovisual. Proyectos audiovisuales y proyectos de motion graphics. Historia y evolución del diseño gráfico audiovisual. Diseñadores claves.

Tipologías. Terminología. Procesos de trabajo. Herramientas y recursos adaptados a la creación de proyectos tanto de Motion Graphics como Audiovisuales.

UD2- Preproducción. Conocimiento y aplicación de la metodología apropiada. Planificación; técnicas de control del desarrollo; herramientas: estructuras narrativas y guiones, storyboards, puestas en escena, minutos. Creación y organización del proyecto audiovisual: plataformas y software.

UD3- Narrativa. Aprender a contar historias. De la idea inicial al proyecto de diseño audiovisual. Narrativa audiovisual aplicada a la creación gráfica e imagen en movimiento (Mensajes, punto de vista, público, recursos gráficos y técnicos, ritmo..)

UD4- Producción y edición. Tipografía en pantalla y tratamiento de textos en movimiento. Imagen. El color en la pantalla. Funciones comunicativas del color. La composición gráfica en la pantalla. Estructura narrativa. Los giros. El valor del tiempo. Importancia del audio y del ritmo sonoro. La música, la locución y los efectos sonoros.

UD5- Postproducción y masterizado del proyecto. Postproducción de imágenes y sonido, junto con la integración de grafismo en movimiento. Nuevas tendencias estéticas, narrativas y técnicas en el diseño gráfico audiovisual (hibridación, diseño generativo...).

## 8\_ Sistema d'avaluació i qualificació

### 8 \_ Sistema de evaluación y calificación

#### Aspectes generals

#### Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología,

temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

### 1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

#### 1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
1. Trabajos teórico-prácticos individuales y/o grupales. La realización de algunos de estos trabajos formarán parte del trabajo autónomo del alumno y se hará un seguimiento en las horas de clases. Se entregarán las pautas de cada ejercicio al comienzo de la misma, así como el plazo de entrega.  Todos los trabajos incluirán una memoria visual explicativa del proceso de trabajo (digital) con conclusiones por parte del alumnado. Se harán exposiciones orales de todos los trabajos ante el grupo	RA1 a RA7	%
1.1. Proyecto 1.	RA3, RA4, RA5, RA7	25%

1.2. Proyecto 2.	RA1, RA2	35%
1.3. Proyecto 3.	RA4, RA5, RA6, RA7	40%

**1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua**  
**1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua**

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
1.1. Proyecto 1	RA3, RA4, RA5, RA7	20%
1.2. Proyecto 2	RA1, RA2	20%
1.3. Proyecto 3	RA4, RA5, RA6, RA7	20%
1.4 Proyecto 4	RA1 a RA7	20%
1.5. Prueba teórico-práctica por no alcanzar la asistencia obligatoria, o no entregar/ aprobar ningún proyecto	RA1 a RA7	20%

**2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació**  
**2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación**

Todas las pruebas de recuperación se realizarán en la fecha establecida por Jefatura de Estudios. La evaluación en 2ª convocatoria se realizará siguiendo los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria, con pérdida de evaluación continua.

**Reclamació de qualificacions**  
**Reclamación de calificaciones**

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la

recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

## 9\_ Bibliografía

### 9\_Bibliografía

COLOMER, Antoni. Diseño audiovisual. Editorial Gustavo Gili, S.A  
COSTA, Joan. Identidad televisiva en 4D. Grupo Editorial Design.  
HERVAS, Christian. El diseño gráfico en televisión. Ediciones Cátedra, S.A.  
LUPTON, E. COLE, J. DISEÑO GRÁFICO. NUEVOS FUNDAMENTOS. Barcelona. Ed Gustavo Gili. 2018  
MORENO, Isidro. Narrativa audiovisual publicitaria . Editorial Paidós.  
SALMON, C. STORYTELLING. LA MÁQUINA DE FABRICAR HISTORIAS Y FORMATEAR LAS MENTES. Barcelona. Ed. Península. 2008  
SOLANO, Gemma / BONEU, Antonio. Uncredited. Editorial Index Book.  
WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia. Editorial Gustavo Gili, S.A.  
WOOLMAN, Matt. Tipografía en movimiento. Editorial Gustavo Gili, S.A.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

AUSTIN, Tricia / DOUST, Richard. Diseño de nuevos medios de comunicación. Editorial Blume, S.L.  
GORDON, Bob. Manual de diseño gráfico digital. Editorial Gustavo Gili, S.A.  
ROYO, Javier. Diseño digital. Editorial Paidós Ibérica, S.A.  
VV.AA. Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Editorial UOC, S.L.

## 10\_ Control de modificaciones

### 10\_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	18/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Proyectos e Investigación

---

# Tècniques de Producció i Edició Digital 3

## Técnicas de Producción y Edición Digital 3

### GUÍA DOCENTE

#### 1\_ Dades d'identificació de l'assignatura

#### 1\_ Datos de identificación de la asignatura

<b>Especialitat</b> <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico				
<b>Departament</b> <i>Departamento</i>	Ciencia Aplicada y Tecnología				
<b>Crèdits ECTS</b> <i>Créditos ECTS</i>	6	<b>Curs</b> <i>Curso</i>	4º	<b>Semestre</b> <i>Semestre</i>	Primero
<b>Tipus d'assignatura</b> <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria de la especialidad				
<b>Llengua d'impartició</b> <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

#### 2\_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

#### 2\_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Los métodos de producción y edición de gráficos por computador, así como los soportes electrónicos y audiovisuales al alcance del público general para los que van destinados, evolucionan y se diversifican de manera sostenida.

El diseñador gráfico se encuentra continuamente con nuevos medios que son una amenaza si no está preparado para asumirlos, o una oportunidad si es capaz de incorporarlos en su oferta profesional. Esos nuevos medios incluyen aplicaciones para dispositivos móviles y SmartTV, videojuegos, revistas

electrónicas interactivas, visuales para espectáculos, etc.  
A los tradicionales métodos de producción se le añaden otros de diversa índole que en su concepción podían no estar pensados como herramientas para el diseñador gráfico, pero cuyo uso puede resultar muy enriquecedor en su uso combinado con los métodos tradicionales. Ejemplos son el arte generativo, presentación interactiva de datos y visuales en conciertos.  
Habiendo cursado el alumno varias asignaturas de creación audiovisual, quedan pendientes dos aspectos que cubriremos en esta asignatura: que se introduzca en el mundo del tratamiento de audio y diseño sonoro, y que afiance e integre los conocimientos adquiridos durante asignaturas anteriores.

### 3\_ Coneiximents previs

### 3\_ Conocimientos previos

Se entiende que el alumno ha cursado satisfactoriamente o tiene los conocimientos impartidos en las asignaturas de lenguajes y técnicas digitales de primer curso, las anteriores técnicas de edición y producción digital 1 y 2, y finalmente fotografía y medios audiovisuales.

### 4\_ Competències de l'assignatura

### 4\_ Competencias de la asignatura

CCT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industria
CG15	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

### 5\_ Resultat d'aprenentatge

## 5\_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R1 -Crear el diseño sonoro para una composición motion graphics.	CT3 ,CT7 ,CT10 ,CG7, CG10, CG15, CE11 Y CE12
R2 - Diseñar para performances..	CT3 ,CT7 ,CT10 ,CG7, CG10, CG15, CE11 Y CE12
R3 -Conocer y adaptar diseños obtenidos mediante arte generativo	CT3 ,CT7 ,CT10 ,CG7, CG10, CG15, CE11 Y CE12
R4 -Automatizar procesos en el diseño en animaciones 3D..	CT3 ,CT7 ,CT10 ,CG7, CG10, CG15, CE11 Y CE12
R5 -Animar gráficos a partir de la gestión de datos	CT3 ,CT7 ,CT10 ,CG7, CG10, CG15, CE11 Y CE12

## 6\_ Activitats formatives

### 6 \_ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Clases teòrico-pràctica</b> <i>Clases teorico-prácticas</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en el aula.	1,2,3,4 y 5	14
<b>Clases pràctiques</b> <i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	1,2,3,4 y 5	33
<b>Exposició treball en grup</b> <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	1,2,3,4 y 5	-
<b>Tutoria</b>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y	1,2,3,4 y 5	13

<i>Tutoría</i>	discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. El profesor estará en el durante el tiempo asignado en el aula.		
<b>Avaluació</b> <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>		3
<b>SUBTOTAL</b>			63

### 6.1. Activitats de treball autònom

#### 6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<i>Treball autònom</i> <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	1,2,3,4 y 5	40
<b>Estudi pràctic</b> <i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	1,2,3,4 y 5	40
<b>Activitats complementàries</b> <i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...	1,2,3,4 y 5	7
<b>SUBTOTAL</b>			87
<b>TOTAL</b>			150

## 7\_ Continguts de l'assignatura

### 7 \_ Contenidos de la asignatura

UD0. Presentación e introducción

UD1. Animación mediante expresiones en After Effects

UD2. Audio para audiovisuales

UD3. Automatización del diseño con After Effects

UD4. Mejoras del flujo de trabajo en Motion Graphics 3D.

## 8\_ Sistema d'avaluació i qualificació

## 8 \_ Sistema de evaluación y calificación

### Aspectes generals

### Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

**1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua**

**1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua**

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales	RA1, RA2, RA3, RA\$ y RA5	10 %
Prácticas finales	RA1, RA2, RA3, RA\$ y RA5	90 %

**1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua**

**1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua**

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Prácticas finales	RA1, RA2, RA3, RA\$ y RA5	48%
Examen	RA1, RA2, RA3, RA\$ y RA5	52 %

**2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació**

**2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación**

Todo el alumnado que no haya aprobado la asignatura en convocatoria ordinaria, tendrá derecho a la convocatoria extraordinaria, teniendo que presentar todos los trabajos exigidos durante el semestre y la superación de un examen teórico/práctico. Tanto en el examen como en los trabajos el alumnado tendrá

que demostrar que ha adquirido los contenidos mínimos reflejados en el apartado alumnado con pérdida de evaluación continua.

### Reclamació de qualificacions

#### *Reclamación de calificaciones*

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

## 9\_ Bibliografía

### 9 \_Bibliografía

- Adobe. (2021). Trabajo con plantillas de Motion Graphics. Recuperado 17 septiembre 2022 de <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/creating-motion-graphics-templates.html>
- Adobe. (2021b). Trabajo con animación basada en datos. Recuperado 17 septiembre 2022 de <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/data-driven-animations.html>
- Adobe. (2022). Conceptos básicos sobre expresiones. Recuperado 17 septiembre 2022 de <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/expression-basics.html>
- Apple. (2022). Manual de uso de GarageBand. Recuperado 17 septiembre 2022 de <https://support.apple.com/es-es/guide/garageband/welcome/mac>
- Faundez Zanuy, M. (2000). Tratamiento digital de voz e imagen y aplicación a la multimedia. Marcombo.
- Felpeto Guerrero, A., Chao Fernández, R. (2019). MÚSICA PARA EL SIGLO XXI Aportaciones del software libre a la educación musical Módulo 4 AUDACITY. In Música para el siglo XXI. Aportaciones del software libre a la educación musical. Universidade Da Coruña. Recuperado 17 septiembre 2022 de <http://hdl.handle.net/2183/22882>
- Gårdenfors, D. (2001). Auditory interfaces: A design platform. Jonas Lindkvist Design.

• Blender (2024). Manual de referencia de Blender 4.2. Recuperado 8 septiembre 2024 de <https://docs.blender.org/manual/es>

## 10\_ Control de modificaciones

### 10 \_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de CIENCIA APLICADA Y TECNOLOGÍA

---

# Projectes Interdisciplinars

# Proyectos Interdisciplinarios

## GUÍA DOCENTE

### 1\_ Dades d'identificació de l'assignatura

### 1\_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	DISEÑO GRÁFICO, INTERIORES, MODA Y PRODUCTO				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e Investigación				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	4º	Semestre <i>Semestre</i>	1
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Específica de centro				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

### 2\_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

### 2\_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Un buen profesional del diseño debe estar en continua evolución. En la actualidad, el perfil que se nos presenta dentro de las distintas especialidades del diseño es cada vez más complejo e interdisciplinar. La asignatura Proyectos Interdisciplinarios es un acercamiento a los enfoques multidisciplinares e interdisciplinares en los ámbitos del diseño, el arte y la empresa. Así mismo tiene un carácter transversal e innovador adentrándose en los nuevos enfoques transdisciplinares e incluso en algunas experiencias y filosofías anti-disciplinares.

### 3\_ Coneiximents previs

### 3\_ Conocimientos previos

Haber aprobado las distintas asignaturas de proyectos de los anteriores cursos y tener conocimientos en cultura del diseño, así como en la historia del diseño y del arte.

### 4\_ Competències de l'assignatura

### 4\_ Competencias de la asignatura

CG	<p><b>CG8</b> Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.</p> <p><b>CG19</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p> <p><b>CG21</b> Dominar la metodología de la investigación.</p>
CE	<p><b>INTERIORES:</b></p> <p><b>CE1</b> Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.</p> <p><b>CE2</b> Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.</p> <p><b>CE3</b> Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.</p> <p><b>CE4</b> Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.</p> <p><b>CE5</b> Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</p> <p><b>GRÁFICO:</b></p> <p><b>CE1</b> Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p><b>CE4</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.</p>

	<p><b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.</p> <p><b>MODA:</b></p> <p><b>CE1</b> Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentarias adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.</p> <p><b>CE2</b> Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.</p> <p><b>CE6</b> Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.</p> <p><b>CE8</b> Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</p> <p><b>PRODUCTO:</b></p> <p><b>CE1</b> Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.</p> <p><b>CE2</b> Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.</p> <p><b>CE3</b> Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.</p> <p><b>CE4</b> Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.</p> <p><b>CE6</b> Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.</p>
CT	<p><b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.</p> <p><b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p><b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</p> <p><b>CT14</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>

## 5\_ Resultat d'aprenentatge

### 5\_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
<p><b>RA1</b> Dominar la metodología de diseño e investigación para conseguir proyectos interdisciplinares completos e innovadores, consiguiendo soluciones alternativas a problemas complejos.</p> <p><b>RA2</b> Concebir proyectos de diseño con calidad profesional cumpliendo todos los requisitos: técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p><b>RA3</b> Argumentar razonadamente, demostrar capacidad crítica y conseguir canalizar el diálogo dentro del equipo de trabajo para llegar a conclusiones innovadoras y profesionales.</p> <p><b>RA4</b> Producir correctamente todos los elementos necesarios para la comunicación y presentación del proyecto de manera física a través del trabajo en equipo, tanto presentaciones presenciales como presentaciones online y/o impresas, optimizando los componentes expositivos y articulando con rigor técnico la presentación del proyecto.</p> <p><b>RA5</b> - Transmitir los resultados del trabajo en equipo de forma integrada, coherente y eficiente, tanto física como digitalmente.</p>	<p>CT2, CT4, CT13, CT14</p> <p>CG1, CG8, CG21, CG19</p> <p>(Todas las CE de cada especialidad aportadas al equipo de trabajo)</p>

## 6\_ Activitats formatives

### 6\_ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Classes presencial</b> <i>Clases presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats,	Todos	18 h

	<p>habilitats i coneixements a l'aula.</p> <p><i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i></p>		
<p><b>Clases pràctiques</b> <i>Clases prácticas</i></p>	<p>Sessions de treball grupal en grups supervisats pel professorat. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a espais exteriors com a jardins /exposicions/ representacions, cerca de dades, biblioteques, Internet, etc.</p> <p>Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i l'activitat de l'alumnat.</p> <p>Activitats d'aula: Esbossat gràfic, experimentació matèrica i pictòrica, lectures de textos i realització d'una activitat de comprovació d'aquesta lectura i comprensió, igualment el visionat de vídeos, activitats d'anàlisi de casos, etc.</p> <p><i>Sesiones de trabajo grupal, supervisadas por el profesorado. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a espacios exteriores como jardines, arquitectura /exposiciones/ representaciones, búsqueda de datos, bibliotecas, Internet, etc.</i></p> <p><i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.</i></p> <p><i>Actividades de aula: Abocetado gráfico, además de la experimentación matérica y pictórica, lecturas de textos y realización de una actividad de comprobación de dicha lectura y su comprensión, igualmente el visionado de vídeos, actividades de análisis de casos, etc.</i></p>	<p>Todos</p>	<p>24 h</p>

<b>Exposició treball en grup</b> <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. Exposició del treball i atenció als/les companys/es.  <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares. Exposición del trabajo y atención a los/las compañeros/as.</i>	Todos	5 h
<b>Tutoria</b> <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i grupal. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats a les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.  <i>Atención personalizada y grupal. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	Todos	12 h
<b>Avaluació</b> <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) emprades a l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumnat.  <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumnado.</i>	Todos	3 h
<b>SUBTOTAL</b>			63 h

### 6.1. Activitats de treball autònom

#### 6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
<b>Treball autònom</b> <i>Trabajo autónomo</i>	Preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assaigs, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries... per exposar, interpretar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5.	40 h

	<i>Preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>		
<b>Estudi pràctic</b> <i>Estudio práctico</i>	<p>Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assaigs, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries... per exposar, interpretar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</p> <p><i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i></p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5.	40 h
<b>Activitats complementàries</b> <i>Actividades complementarias</i>	<p>Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències...</p> <p><i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias...</i></p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5.	7 h
<b>SUBTOTAL</b>			87 h
<b>TOTAL</b>			150 h

## 7\_ Continguts de l'assignatura

### 7\_ Contenidos de la asignatura

**UD1:** Introducció teòrica. Conocimiento del entorno interdisciplinar: Arte y Diseño. Distintas disciplinas del diseño. Interdisciplinariedad. Multidisciplinariedad. Transdisciplinariedad.

**UD2:** Trabajo grupal 1: Experimental y creativo. Reconocer las posibilidades del grupo. Poner en práctica

su potencial. Trabajo grupal interdisciplinar. Diseño / Visión y metodología interdisciplinar. (Ventajas del trabajo en equipo)

**UD2:** Trabajo grupal 2: Realización de un concurso. Creatividad, rediseño, interdisciplinariedad y multidisciplinariedad.

## 8\_ Sistema d'avaluació i qualificació

### 8 \_ Sistema de evaluación y calificación

#### Aspectes generals

#### *Aspectos generales*

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y

consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

#### 1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

##### 1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Realización, presentación y exposición grupal de un proyecto de diseño interdisciplinar experimental y creativo, a partir de tres conceptos generados al azar.	Todos	25 %
Realización, presentación y exposición grupal de un proyecto interdisciplinar para un concurso de diseño. Briefing por encargo, forzando la experimentación y la creatividad.	Todos	65 %
Tutorías	Todos	10 %

#### 1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

##### 1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Realización, presentación y exposición grupal o	Todos	25 %

individual (si se diera el caso) de un proyecto de diseño interdisciplinar experimental y creativo, a partir de tres conceptos generados al azar.		
Realización, presentación y exposición grupal o individual (si se diera el caso) de un proyecto interdisciplinar para un concurso de diseño. Briefing por encargo, forzando la experimentación y la creatividad.	Todos	65 %
Tutorías	Todos	10 %

### 2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

### 2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas.

La evaluación será continua. En la evaluación, al grupo, además de los conocimientos adquiridos de la materia, se le tendrá que valorar también la participación en clase, en debates, así como la actitud colaboradora en el desarrollo de la materia y con los demás grupos, etc.

### Reclamació de qualificacions

### Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

## 9\_ Bibliografia

## 9\_ Bibliografía

- Aicher, O. (1981). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili.
- Ambrose, G. (2008). *Diccionario visual de la moda*. Gustavo Gili.
- Asimov, M. (1970). *Introducción al proyecto*. Editorial Herrero Hermanos, S.A.
- Bauman, Z. (2009). *Tiempos líquidos*. Tusquets Editores, S.A.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en la modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Boucher, F. (2009). *Historia del traje en Occidente: Desde los orígenes hasta la actualidad*. GG.
- Bramston, D. (2010). *Bases del diseño de producto: de la idea al producto*. Parramón.
- Bramston, D. (2010). *Bases del diseño de producto: lenguaje visual*. Parramón.
- Brand, J. y Teunissen, J. (2011). *Moda y Accesorios*. Gustavo Gili.
- Bürdek, B. E. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili.
- Contreras, F. (2001). *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Blur ediciones.
- Cosgrave, B. (2005). *Historia de la Moda. Desde Egipto hasta nuestros días*. Gustavo Gili.
- Chueca, P. (2011). *Tiendas. Top shops*. Hegar Publicaciones Técnicas.
- De Bono, E. (2008). *El pensamiento lateral práctico*. Paidós.
- D. K. Ching, F. (2010). *Arquitectura, forma, espacio y orden*. Gustavo Gili.
- Frascara, J. (2011). *El diseño de comunicación*. Ediciones Infinito.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili.
- Galán, J. (2007). *El Perro, Martí Guixé, Nuevo Arte y diseño híbrido*. Ellago Ediciones.
- García Uceda, M. (1999). *Las claves de la publicidad*. Esic Editorial.
- Gibbs, J. (2006). *Diseño de interiores. Guía útil para estudiantes y profesionales*. Gustavo Gili.
- Hall, S. (2000). *Esto significa esto. Esto significa aquello. Semiótica: Guía de los signos y su significado*. Blume.
- Henriksen, K. (2014). *Diseño y Confección de sombreros de moda*. Drac Editorial.
- Jenkyn Jones, S. (2002). *Diseño de moda*. Ed. Blume.
- Johnson, A. (2002). *Bolsos. El poder de un accesorio*. H. f. Ullmann.
- Jones, J. C. (1961). *Metodología del diseño arquitectónico*. Gustavo Gili.
- Kane, J. (2005). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.
- Laurie, A. (1981). *El lenguaje de la Moda*. Paidós Contextos.

- Lecuona López, M. (1999). *Conceptos básicos de la gestión del diseño en las PYMES*. UPV.
- Lupton, E. (2013). *Pensar con tipos*. Ed. Gustavo Gili.
- Martín, J. L. y Mas, M. (2001). *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. Editorial Campgràfic.
- Martínez De Sousa, J. (1994). *Manual de edición y autoedición*. Ed. Pirámide.
- Montaner, J. M. (2002). *Las formas del siglo XX*. Gustavo Gili.
- Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?*. Gustavo Gili.
- Neufert, E. (2013). *El arte de proyectar en arquitectura*. Gustavo Gili.
- Panero, J. H. (2013). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. Gustavo Gili.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy*. Paidós.
- Perfect, C. (1992). *Guía completa de la Tipografía*. Ed. Blume. (Actualmente descatalogado).
- Phillips, P. L. (2006). *Cómo crear el brief de diseño perfecto*. Divine Egg.
- Proctor, R. (2011). *Diseño ecológico. 1000 ejemplos*. Gustavo Gili.
- Seeling, C. (1999). *Moda. El siglo de los diseñadores 1900-1999*. Könemann.
- Sorger, R y Udale, J. (2006). *Principios básicos del diseño de moda*. Gustavo Gili.
- Sudjic, D. (2009). *El lenguaje de las cosas*. Turner Publicaciones S.L.
- VV.AA. (2010). *Diseño de Accesorios de Moda*. Parramón.
- VV.AA. (2003). *Ilustración de Moda. Dibujo plano*. Parramón.
- VV.AA. (2010). *Creatividad y Diseño de Producto*. Documenta Universitaria.
- Wilhide, E. (2005). *Materiales. Guía de interiorismo*. Editorial Blume.
- Wong, W. (1986). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Gustavo Gili.
- Zabalbeascoa, A. (2011). *Todo sobre la casa*. Gustavo Gili.
- Zimmermann, Y. (1998). *Del diseño*. Gustavo Gili.

Durante el desarrollo del curso se ampliará la bibliografía con fotocopias, artículos de revistas, blogs, direcciones web, etc.

Páginas en internet:

Durante el curso se motivará al alumnado en la consulta de páginas de internet relacionadas con el mundo del diseño, de las cuales destacamos las que enunciamos a continuación:

DESIGNBOOM (Blog de diseño): <http://www.designboom.com>

DEZEEN (Blog de arquitectura y diseño): <http://www.dezeen.com>

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy: <http://www.easdalcoi.es>

Feria Hábitat Valencia: <http://www.feriahabitatvalencia.com>

NEO2 (Blog de la revista de diseño): <http://www.neo2.es>

STYLEPARK (Blog de diseño): <http://www.stylepark.com>

YATZER (Blog de diseño): <http://www.yatzer.com>

YANKODESIGN (Blog de diseño): <http://www.yankodesign.com>

<http://es.letrag.com/>

<http://typographica.org/>

## 10\_ Control de modificaciones

### 10\_ Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	18/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Proyectos e Investigación

---