

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Teoría de la imagen
Titulación	Grado en Diseño Gráfico Digital y Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura
Curso	1º y 2º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	español
Modalidad	presencial
Semestre	1º
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Dr. Enrique Carrasco Molina
Docente	Dr. Carlos Morán Rodríguez carlos.moran@universidadeuropea.es

2. PRESENTACIÓN

La asignatura "Teoría de la Imagen" se enmarca dentro del Grado en Diseño Gráfico Digital y Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital, siendo una materia fundamental para comprender los principios visuales y su aplicación en el ámbito de la comunicación y el diseño gráfico. Esta asignatura proporciona a los estudiantes las herramientas teóricas necesarias para analizar y criticar las imágenes desde una perspectiva tanto histórica como contemporánea, destacando la evolución de la representación visual a lo largo del tiempo.

A lo largo del curso, se abordarán los conceptos clave de la semiología de la imagen, así como las principales teorías que sustentan el análisis visual en diferentes contextos culturales y tecnológicos. La asignatura se estructura en bloques temáticos que exploran desde los fundamentos clásicos de la teoría de la imagen hasta las tendencias más actuales, incluyendo el impacto de las nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y los medios digitales en la creación y percepción de imágenes.

El enfoque de la asignatura es teórico-práctico, combinando clases magistrales con análisis de casos, debates y talleres que fomentan la participación activa del estudiante. Este enfoque permite a los estudiantes aplicar los conceptos teóricos a situaciones reales, desarrollando proyectos visuales que integren las nuevas tecnologías y reflexionen sobre la influencia social y ética de las imágenes en la era digital.

Esta materia es imprescindible para formar a profesionales del diseño gráfico y la publicidad con una visión crítica y profunda del papel de las imágenes en la comunicación contemporánea, preparándolos para enfrentar los desafíos de un entorno visual en constante transformación.

Los Objetivos de la asignatura se resumen en los siguientes puntos:

- Comprender los fundamentos teóricos de la imagen.

- Desarrollar habilidades críticas para el análisis visual.
- Explorar la evolución histórica de la representación visual.
- Aplicar teorías visuales al diseño gráfico y la publicidad.
- Integrar nuevas tecnologías en la creación y análisis de imágenes.
- Reflexionar sobre la ética y el impacto social de las imágenes.
- Desarrollar competencias de comunicación visual.
- Fomentar la creatividad y la resolución de problemas.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT1: Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT3: Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT8: Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desempeño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversidad.

Competencias específicas:

- CE5 - Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos, y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.
- CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con específico de autopromoción personal.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Reconocer los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- RA2. Describir los siguientes Tags: preimpresión, producción, coordinación, gestión, teoría, adobe suite.
- RA3. Identificar los elementos de interfaz básica y avanzada del software de aplicación.
- RA4. Aplicar las estructuras y procesos de generación de imagen a una necesidad concreta.
- RA5. Aplicar las técnicas de creatividad idóneas a la resolución de un problema de forma innovadora.
- RA6. Utilizar el lenguaje expresivo para propiciar experiencias estéticas de acuerdo con los objetivos de cada proyecto de diseño.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CE5	RA1. Reconocer los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.

CE5	RA2. Describir los siguientes Tags: preimpresión, producción, coordinación, gestión, teoría, adobe suite.
CE5	RA3. Identificar los elementos de interfaz básica y avanzada del software de aplicación.
CE9	RA4. Aplicar las estructuras y procesos de generación de imagen a una necesidad concreta.
CE9	RA5. Aplicar las técnicas de creatividad idóneas a la resolución de un problema de forma innovadora.
CE9	RA6. Utilizar el lenguaje expresivo para propiciar experiencias estéticas de acuerdo con los objetivos de cada proyecto de diseño.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas (cuatro o cinco temas dependiendo de las unidades):

1. Fundamentos Teóricos de la Imagen

- 1.1 Introducción a la Teoría de la Imagen
- 1.2 La Historia de la Representación Visual
- 1.3 La Imagen y la Cultura Visual Contemporánea

2. Teorías Clásicas y Análisis Visual

- 2.1 La Teoría de la Gestalt y la Percepción Visual
- 2.2 La Semiología de la Imagen
- 2.3 Propaganda y Publicidad

3. Componentes Formales de la Imagen

- 3.1 El Color en la Imagen: Psicología y Simbología
- 3.2 La Imagen Poética y la Imagen Persuasiva
- 3.3 La Fotografía y su Impacto en la Publicidad

4. Lenguajes Audiovisuales y Nuevas Tecnologías

- 4.1 El Cine como Lenguaje Visual en la Publicidad
- 4.2 Nuevas Tecnologías en la Creación de Imágenes
- 4.3 La Globalización y la Publicidad Digital

5. Ética y Futuro de la Imagen

- 5.1 Ética en la Manipulación de Imágenes
- 5.2 Iconicidad y Expresividad en la Imagen
- 5.3 Actualidad y Futuro en la Publicidad Visual

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- **Clase magistral**
- **Aprendizaje cooperativo**
- **Aprendizaje basado en problemas**
- **Aprendizaje basado en proyectos**
- **Aprendizaje basado en enseñanzas de taller**
- **Aprendizaje inverso**

- **Entornos de simulación**

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10 h
Seminarios de aplicación práctica	20 h
Resolución de problemas	12 h
Elaboración de informes y escritos	10 h
Investigaciones y proyectos	12 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	8 h
Trabajo autónomo	56 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría académica	12 h
Pruebas de evaluación presenciales	2 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	40%
Informes y escritos	10%
Caso/problema	10%
Investigaciones y proyectos	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en cada uno de los ejercicios que componen el curso, para que puedan hacer media con el resto de ejercicios y actividades, dado que cada ejercicio aborda un aspecto concreto de la materia a aprender y todos los aspectos deben superarse. Para el caso en que en un ejercicio se obtenga calificación menor a 4, ese ejercicio deberá volver a presentarse en convocatoria extraordinaria, con independencia de que la media de todos los ejercicios haya sido superior. En ese caso la nota final que se asignará en convocatoria ordinaria será de 4, si bien las notas de los ejercicios que el estudiante haya aprobado se guardarán hasta convocatoria extraordinaria. Una vez superados en convocatoria extraordinaria el o los ejercicios con nota inferior a 4, se hará media entre esos ejercicios y los aprobados en convocatoria ordinaria. Las notas de ejercicios aprobados solo se guardarán de convocatoria ordinaria a convocatoria extraordinaria del mismo curso académico.

En la convocatoria ordinaria la evaluación tendrá un carácter continuo y formativo y podrá realizarse tanto a nivel individual como grupal, coherentemente con la naturaleza de las actividades formativas planteadas.

Entre las actividades formativas evaluables se incluye:

Pruebas de conocimiento específicas y generales, trabajos individuales y en grupo, trabajos particulares realizados en un corto espacio de tiempo o prolongados a lo largo del curso. Para superar la asignatura será indispensable que el alumno participe, realice, entregue y apruebe todos los trabajos y pruebas planteadas en el desarrollo de la asignatura.

Los ejercicios procedimentales a realizar en clase, constituyen actividades evaluables. Los ejercicios procedimentales desarrollan aspectos concretos del aprendizaje y refuerzan la capacidad proyectual del alumno de manera práctica y eficiente. Dado que la asignatura es presencial y obligatoria, estos ejercicios se realizarán durante la clase, sin que sea necesario un preaviso de los mismos. Por ello, el estudiante deberá asistir siempre a las clases con los medios materiales e informáticos suficientes para poder desarrollar estos ejercicios.

Asistencia:

Se establece un porcentaje de asistencia mínimo para la evaluación continua del 75 %.

La asistencia será presencial.

La incorporación a la clase con más de 15 minutos de retraso se considera falta de asistencia del 50%.

La incorporación a clase con más de 1 h de retraso se considera falta de asistencia 100%.

El abandono de la clase antes de su finalización se considera falta de asistencia del 50%.

La pérdida de evaluación continua significa el suspenso de la asignatura, salvo casos excepcionales que serán debidamente valorados por la profesora y la dirección.

Procedimiento para presentar justificante de falta de asistencia:

Se presentará original a la Coordinadora Académica y se le enviará escaneado con copia a la profesora de la asignatura.

Nota: Si se realizan pruebas de evaluación, el estudiante ya no podrá constar como no presentado en convocatoria ordinaria, sino que se evaluará con la calificación correspondiente.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Fundamentos Teóricos de la Imagen	Semana 1-3
Actividad 2. Teorías Clásicas y Análisis Visual	Semana 4-6
Actividad 3. Componentes Formales de la Imagen	Semana 7-10
Actividad 4. Lenguajes Audiovisuales y Nuevas Tecnologías	Semana 11-13
Actividad 5. Ética y Futuro de la Imagen	Semana 14-15
Actividad 6. Proyecto final	Semana 15-16
Actividad 7. cuaderno laboratorio	Semana 16-17
Actividad 8. Prueba objetiva	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Saul Bass: A Life in Film & Design – Jennifer Bass & Pat Kirkham
- The Push Pin Graphic: A Quarter Century of Innovative Design and Illustration – Seymour Chwast & Milton Glaser
- A Future for Design Principles in Screen Typography – Emil Ruder
- Rebranding business takes thought and preparation – Ggray Andy

Recuerda que nuestra biblioteca es un recurso fundamental de búsqueda. La web de nuestra biblioteca es :

<https://web-uec.bibliocrai.universidadeuropea.com/>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En este apartado se indica el cronograma con las fechas de entrega de las actividades evaluables de la asignatura:

Semana	Contenidos	Actividades evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
Semana 1-3	1. Fundamentos Teóricos de la Imagen 1.1 Introducción a la Teoría de la Imagen 1.2 La Historia de la Representación Visual 1.3 La Imagen y la Cultura Visual Contemporánea	Clases teórico-prácticas • Análisis de casos • Debates y coloquios • Tutoría académica Actividad evaluable	6%
Semana 4-6	2. Teorías Clásicas y Análisis Visual 2.1 La Teoría de la Gestalt y la Percepción Visual 2.2 La Semiología de la Imagen 2.3 Propaganda y Publicidad	Clases teórico-prácticas • Análisis de casos • Debates y coloquios • Tutoría académica Actividad evaluable	6%
Semana 7-10	3. Componentes Formales de la Imagen 3.1 El Color en la Imagen: Psicología y Simbología 3.2 La Imagen Poética y la Imagen Persuasiva 3.3 La Fotografía y su Impacto en la Publicidad	Clases teórico-prácticas • Análisis de casos • Debates y coloquios • Tutoría académica Actividad evaluable	6%
Semana 11-13	4. Lenguajes Audiovisuales y Nuevas Tecnologías 4.1 El Cine como Lenguaje Visual en la Publicidad 4.2 Nuevas Tecnologías en la Creación de Imágenes 4.3 La Globalización y la Publicidad Digital	Clases teórico-prácticas • Análisis de casos • Debates y coloquios	6%

		• Tutoría académica Actividad evaluable	
Semana 14-15	5. Ética y Futuro de la Imagen 5.1 Ética en la Manipulación de Imágenes 5.2 Iconicidad y Expresividad en la Imagen 5.3 Actualidad y Futuro en la Publicidad Visual	Clases teórico-prácticas • Análisis de casos • Debates y coloquios • Tutoría académica Actividad evaluable	6%
Semana 15-16	Proyecto final	Entrega evaluable	20%
Semana 16-17	cuaderno laboratorio	Entrega evaluable	20%
Semana 18	Prueba objetiva	Entrega evaluable	30%

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad	Descripción	Evaluación
Investigaciones y proyectos	Elaborar un informe donde se explore el impacto de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial o la realidad aumentada, en la creación y percepción de imágenes.	Se evaluará la investigación realizada, la claridad en la exposición de ideas, y la relevancia de los ejemplos utilizados.
Caso / problemas	Los estudiantes deberán seleccionar imágenes relevantes (de una campaña publicitaria, obra de arte, o fenómeno visual contemporáneo) y realizar un análisis crítico aplicando las teorías vistas en clase.	Se calificará la profundidad del análisis, la originalidad de las ideas, y el uso adecuado de conceptos teóricos.
Prueba de evaluación presencial	Un examen escrito que evalúe la comprensión de los conceptos clave de la teoría de la imagen, como la semiología, la retórica visual, y el análisis icónico.	Se evaluará la precisión en las respuestas, la capacidad de argumentación y la aplicación correcta de los términos teóricos.
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	Los estudiantes mantendrán un cuaderno donde registrarán sus apuntes de las clases teóricas, junto con reflexiones personales sobre los temas discutidos. Se espera que incluyan diagramas, análisis de imágenes y conexiones con otras materias.	Se calificará la organización, la profundidad de las reflexiones, y la coherencia en la presentación de los conceptos.

Se valorará también el interés, el compromiso con la asignatura, la constancia, la responsabilidad, la interrelación con las/los compañeros.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas. Cada actividad evaluable ha de ser aprobada por separado.

1) Pruebas de conocimiento. Se realizarán dos pruebas de conocimiento. Se deberá obtener una nota igual o superior a un 5 sobre 10 para aprobar esta parte. Se calculará la nota media entre parciales a partir de una nota igual o superior a 5 sobre 10.

2) Caso/Problema – Exposición oral. En esta parte se realizará un proyecto grupal que deberá ser expuesto en el aula. Se tendrá en cuenta el nivel de comprensión por parte del alumnado de los conceptos relacionados con las habilidades comunicativas y la correcta aplicación de las mismas en pro de una comunicación eficaz en el proyecto grupal, así como en el resto de las diversas situaciones propuestas.

3) Observación del desempeño. En esta parte se valorará el aprendizaje adquirido, a través de la participación en las actividades del aula y de aquellos ejercicios individuales que el alumnado hará en relación con los temas explicados o charlas recibidas. En todo caso, dichos ejercicios se subirán al Campus Virtual para que la profesora pueda hacer un seguimiento del aprendizaje del alumnado. Las actividades se entregarán dentro de los plazos establecidos por la docente. En las actividades participativas grupales se deberá tomar una actitud participativa y correcta para el correcto desempeño de las propuestas, y en ellas también se valorará, como en el apartado anterior, el nivel de comprensión, así como las habilidades comunicativas del alumnado en las entregas de los documentos escritos y en las exposiciones orales.

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.