

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Fotografía Aplicada al
Diseño

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Fotografía Aplicada al Diseño
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Fotografía Aplicada al Diseño
Tipo	Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Lunes y martes
Horario de impartición	de 13:00 a 15:00 h.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La Fotografía es un instrumento esencial en la era digital y el principal lenguaje visual que se utiliza como medio de expresión y persuasión en internet, las redes sociales y la publicidad. Esta asignatura tiene como objetivo ampliar y completar los conocimientos básicos adquiridos en el primer curso en la asignatura de Fotografía y Medios Audiovisuales. La finalidad será profundizar en el campo de la creatividad, la comunicación y el diseño. El alumnado aprenderá a utilizar los elementos sintácticos y morfológicos del lenguaje fotográfico con el fin no sólo de convertirse en un diseñador gráfico con conocimientos de fotografía, sino también en un creador de contenidos responsable y comprometido con la realidad social que le rodea. Aprenderá a expresar y materializar sus ideas para transformarlas en propuestas gráficas creativas a través de varias disciplinas del diseño gráfico como el cartelismo o el diseño editorial; trabajando varios géneros fotográficos como el retrato comercial, la fotografía de producto o el fotomontaje.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter semestral que forma parte de la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico junto con otras asignaturas como Materiales, tecnología y producción gráfica, Diseño y desarrollo web, Medios audiovisuales e Introducción a la animación. Se imparte en el primer curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Obligatoria de especialidad (OE). El número de créditos asignados a esta asignatura son 4 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

La manipulación fotográfica orientada al diseño gráfico. El fotomontaje y el collage en la fotografía. El estudio fotográfico: la portada editorial, la publicación gráfica y el cartelismo. La fotografía como estrategia creativa dentro de la Publicidad. Fotografía para diseño web. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Introducción general. Presentación de la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades. Introducción a la fotografía aplicada al diseño.

Bloque 1. El fotomontaje y el collage como ilustración gráfica. Antecedentes históricos y autores de referencia. Elementos morfológicos, dinámicos y escalares de la imagen. Manipulación digital: dimensión, resolución y optimización. Medios publicitarios: el cartelismo y la fotografía en diferentes soportes digitales. Formatos online: anuncios y banners.

Bloque 2. La portada editorial y la composición de la página. Antecedentes históricos y autores de referencia. Estudio fotográfico: técnicas de iluminación y retoque digital. Géneros de la fotografía publicitaria como estrategia creativa. Leyes de composición: el texto y la imagen.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- 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.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	10,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	38	38,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	12	12,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	8	8,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		72	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	10	10,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	18	18,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	0	0,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS
5.2 Recursos			
Aulas con ordenador y cañón. Aulas informáticas con acceso a internet. Software específicos para diseño gráfico y fotografía: Adobe Photoshop con plugin Camera Raw, Adobe Lightroom, Adobe Bridge y Adobe Indesign. Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
Caldwell, C. Zappaterra, Y. (2020). Diseño Editorial. Periódicos y revistas/ Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili. Costa, J. Fontcuberta, J. (1988). Foto-Diseño. Barcelona: Ceac. Gráfica revista nº20. (2020). Fotografía. Valencia: Palauguea Comunicación S. L. Gavin Ambrose y Paul Harris. (2003). Layout. Barcelona: Parramón. Hunter, F. Biver, S. Fuqua, P. (2015). La Luz. Ciencia y magia. Madrid: Anaya Multimedia. Koetzle, H. (2007). Diccionario de fotógrafos del siglo XX. Madrid: Círculo de Bellas Artes. Präkel, D. (2010). Diccionario visual de la fotografía. Barcelona: Blume. Zappaterra, Y. Caldwell, C. López Ruiz, A. (2014). Diseño Editorial. Editorial Gustavo Gili, S.L.			

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los

procesos y productos del diseño.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Evaluación de proyectos finales tutorizados por la profesora y realizados en el propio aula o en las horas establecidas no presenciales. Estos proyectos serán individuales y se evaluará el desarrollo autónomo y la capacidad para conceptualizar y materializar las ideas propias usando las herramientas aprendidas en las prácticas del aula. La creatividad, el uso del lenguaje retórico, la capacidad de persuasión de la imagen y su acabado, serán objeto principal para la apreciación de la nota. No todos los proyectos tienen el mismo peso en la calificación final. Por este motivo, la nota de la asignatura se obtendrá por el cálculo de la media ponderada de los diferentes proyectos propuestos. Sólo podrá efectuarse la media cuando se obtenga una calificación igual o mayor a 5 en todos y será requisito indispensable entregarlos todos. Si los proyectos no se entregan a fecha, estos tendrán una sanción. En caso de que el alumno no alcance la asignatura en la primera convocatoria ordinaria, deberá de presentarse al plan de recuperación teórico-práctico en la segunda convocatoria ordinaria de septiembre, que permita demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el semestre. En esta prueba se tendrá en cuenta la participación y asistencia durante el desarrollo del curso si así se ha dado.	70%
Trabajos Individuales o en Grupos	Prácticas en el aula y en el estudio. Actividades prácticas del aula, de carácter técnico y relacionadas con el manejo de los softwares. Estas prácticas se realizan previamente a los proyectos finales y tienen como objetivo alcanzar los conocimientos necesarios para afrontar los mismos. Implican una naturaleza menos creativa pero necesaria para conocer las herramientas del software, aprender el método y conseguir	20%

	representar las ideas con viabilidad.	
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Participación y asistencia: será esencial la presencia del alumno/a en el desarrollo de las actividades prácticas y los proyectos finales, ya que se facilitarán los recursos del estudio fotográfico y softwares de la escuela necesarios para la adquisición	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se desarrollarán algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La asistencia a clase implica practicar con todos los recursos necesarios del estudio fotográfico y el manejo de los softwares para la superación de los contenidos y la evaluación de los mismos, por ello será objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura. Los ejercicios tienen un valor práctico indispensable para la superación de la asignatura.

El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas que se irán publicando en la plataforma Educ@. Se irán evaluando según la naturaleza de los ejercicios con un informe donde se incluirán observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno/a.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	Lunes y martes	Teórica			Introducción general. Presentación de la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades. Introducción a la fotografía aplicada al diseño. BLOQUE 1. El fotomontaje y el <i>collage</i> como ilustración gráfica. Antecedentes históricos y autores de referencia. Elementos morfológicos, dinámicos y escalares de la imagen. Manipulación digital: dimensión, resolución y optimización. Medios publicitarios: el cartelismo y la fotografía en diferentes soportes digitales. Formatos online: anuncios y <i>banners</i>.
2ª	Lunes y martes	Teórica	Práctica		BLOQUE 1. El fotomontaje y el <i>collage</i> como ilustración gráfica. Antecedentes históricos y autores de referencia. Elementos morfológicos, dinámicos y escalares de la imagen. Manipulación digital: dimensión, resolución y optimización. Medios publicitarios: el cartelismo y la fotografía en diferentes soportes digitales. Formatos online: anuncios y <i>banners</i>. Actividad <i>Brief</i> 1 (Práctica: fotomontaje)
3ª	Lunes y martes				Actividad <i>Brief</i> 1 (Práctica: fotomontaje)
4ª	Lunes (fiesta) y martes		Práctica		Actividad <i>Brief</i> 2 (Práctica: fotomontaje)
5ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief</i> 3 (Práctica: fotomontaje)
6ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief</i> 4 (Práctica: fotomontaje)
7ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief</i> 5 (Proyecto: fotomontaje)
8ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief</i> 6 (Proyecto Erasmus)

9ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 6</i> (Proyecto Erasmus)
10ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 6</i> (Proyecto Erasmus)
11ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 6</i> (Proyecto Erasmus)
12ª	Lunes (fiesta) y martes	Teórica	Práctica		BLOQUE 2. La portada editorial y la composición de la página. Antecedentes históricos y autores de referencia. Estudio fotográfico: técnicas de iluminación y retoque digital. Géneros de la fotografía publicitaria como estrategia creativa. Leyes de composición: el texto y la imagen. Actividad <i>Brief 7</i> (Proyecto: bodegón publicitario)
13ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 7</i> (Proyecto: bodegón publicitario)
14ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 7</i> (Proyecto: bodegón publicitario)
15ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 7</i> (Proyecto: bodegón publicitario)
16ª	Lunes y martes		Práctica		Actividad <i>Brief 7</i> (Proyecto: bodegón publicitario)
17ª					Semana de exámenes
18ª					Semana de exámenes