

GUÍA DOCENTE

INFORMATICA BASICA

GRADO EN DISEÑO INTEGRAL Y GESTIÓN DE LA IMAGEN

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 22-06-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	FORMACIÓN BÁSICA
Período de impartición	1 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Dentro del itinerario formativo del Grado en Diseño Integral y Gestión de la Imagen, *Informática Básica* forma parte del grupo de asignaturas de carácter básico. El objetivo de estas materias preparatorias es dotar al estudiantado de conocimientos esenciales para afrontar con solvencia los contenidos específicos de los siguientes cuatrimestres.

En concreto, *Informática Básica* es una asignatura orientada a la adquisición de competencias fundamentales para el manejo de los sistemas informáticos más habitualmente empleados en las diferentes áreas del diseño. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas digitales permite seleccionar la más adecuada en función de las necesidades cada proyecto.

La asignatura parte de conceptos preliminares relacionados con la cultura digital y entorno tecnológico del diseño, que se irán desplegando a lo largo del cuatrimestre, por lo que no son necesarios requisitos previos por parte del estudiantado. Un adecuado seguimiento de las sesiones permitirá resolver la asignatura de manera satisfactoria.

La asignatura cuenta con un enfoque eminentemente práctico, cuya dinámica de trabajo es recomendable ir incorporando a la gestión del resto de materias. Una vez superada la asignatura, el alumnado deberá ser capaz de continuar y profundizar de forma autónoma en el aprendizaje de las herramientas informáticas vinculadas a las distintas líneas formativas del Grado.

III.-Resultados de Aprendizaje

CE30. Conocimiento aplicado de las posibilidades de los sistemas informáticos y manejo específico de los programas de diseño, proyecto y gestión.

CT4. Capacidad de gestión de la información.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque 1. La infraestructura digital del diseño

Tema 1: El ordenador como herramienta

Se abordan conceptos básicos del soporte físico y lógico del ordenador y su integración en el flujo de trabajo del diseño. Se analiza el papel del sistema operativo, así como el surgimiento del concepto de autoedición y su influencia en el desempeño profesional de la disciplina.

Tema 2: La red como espacio de difusión

Se introduce el funcionamiento de Internet como canal de comunicación y la web como soporte gráfico. Se exploran sus implicaciones para la distribución de contenidos visuales, el uso de gestores de contenido y las posibilidades del trabajo en la nube.

Bloque 2. Creación y gestión de contenido gráfico

Tema 3: Programas y aplicaciones principales

Se revisan los tipos de software más comunes en el ámbito del diseño, tanto para medios impresos como digitales. Se establecen distinciones entre programas propietarios y de código abierto, valorando su adecuación a distintos contextos de producción gráfica.

Tema 4: Formatos de archivos gráficos

Se analiza cómo se codifican los archivos gráficos y qué formatos son los más adecuados según el tipo de imagen, soporte de visualización canal de distribución. Se reflexiona sobre la gestión de archivos y la compatibilidad entre plataformas y herramientas.

Bloque 3. Elementos digitales de la comunicación visual

Tema 5: Tipología de imágenes de ordenador

Se explican las principales características de los gráficos digitales, diferenciando entre imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales. Se valoran sus aplicaciones en distintos contextos de diseño según la naturaleza del proyecto y el destino del archivo.

Tema 6: Tratamiento de textos y composición

Se presentan herramientas básicas para la redacción, edición y maquetación de textos digitales. Se introducen nociones elementales de tipografía y principios de composición que permiten estructurar la información textual en soportes gráficos o editoriales.

Bloque 4. Automatización de procesos

Tema 7: Planificación y gestión de proyectos

Se introduce la planificación como parte del proceso de diseño. Se exploran herramientas digitales para la organización de tareas, cronogramas y seguimiento de proyectos, así como metodologías visuales de gestión aplicables en entornos colaborativos.

Tema 8: Principios de organización de datos

Se examinan los fundamentos de la estructuración de la información mediante bases de datos y hojas de cálculo. Se estudian sus aplicaciones prácticas en el ámbito del diseño, como la elaboración de presupuestos, catálogos o inventarios.



IV.B.-Actividades formativas	
Tipo	Descripción
Tutorías académicas	Reunión de carácter orientativo e informativo sobre aspectos relevantes de la asignatura y dificultades encontradas.
Asistencia a clases teóricas	Asistencia y seguimiento de lecciones magistrales en las que se desarrollan los contenidos teóricos evaluables.
Prácticas	Realización de prácticas con ordenador en sesiones de aprendizaje guiado impartidas en el aula.
Otras actividades	Visita, si procede, a exposiciones, eventos, charlas u otras actividades relacionadas con los contenidos de la asignatura.
Lecturas	Lectura de material bibliográfico proporcionado por el profesorado para profundizar en los contenidos de la materia.
Trabajos individuales	Elaboración de ejercicios prácticos vinculados a los módulos prácticos de la asignatura.
Realización de Pruebas	Prueba tipo test realizada a través del Aula Virtual, orientada a la evaluación de los contenidos teóricos del temario.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	16
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	44
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	0
Tutorías académicas	30
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	18
Preparación de clases teóricas	15
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	47
Preparación de pruebas	10
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Lecciones magistrales o exposiciones Sesiones magistrales con apoyo de presentaciones digitales por cada uno de los temas del bloque teórico
Otras actividades	Semana 1 a Semana 15	Material de apoyo a la docencia y bibliografía Facilitación de textos seleccionados y materiales de apoyo al aprendizaje proporcionados en el Aula Virtual.
Trabajos individuales	Semana 1 a Semana 15	Trabajos/proyectos propuestos (individuales o colectivos) Propuesta de ejercicios prácticos a resolver según indicaciones del enunciado facilitado por el profesorado
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Prácticas con ordenador Aprendizaje guiado en aula informática con resolución de ejercicios propuestos y/o documentos digitales de trabajo..
Pruebas	Semana 15 a Semana 15	Pruebas de evaluación Diseño de prueba tipo test con preguntas relacionadas con los contenidos teóricos impartidos.



VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Sistema de Evaluación	Actividad de evaluación	Ponderación	Reevaluable en Extraordinaria	Nota mínima	Contenidos	Fecha
SE 2. Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test	Prueba escrita tipo test	20%	Sí	5	Bloque teórico – Temas 1 a 8	Convocatoria oficial
SE 6. Prácticas con ordenador	Trabajo individual	30%	Sí	5	Software de Diseño Gráfico	Durante el periodo lectivo
SE 6. Prácticas con ordenador	Trabajo individual	10%	Sí	5	Ofimática	Durante el periodo lectivo
SE 4. Valoración y presentación de trabajos / proyectos	Trabajo individual	40%	Sí	5	Software CAD	Durante el periodo lectivo
SE 7. Observación		0%				

Cálculo de la nota final

La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las actividades de evaluación según los porcentajes indicados, siempre y cuando la nota de todas las actividades de evaluación con nota mínima sea igual o superior a la indicada. Para aprobar la asignatura la media ponderada debe ser igual o superior a 5.

Si una o varias actividades de evaluación no se han superado con la nota mínima, la nota final de la asignatura será la media obtenida entre todas las actividades de evaluación realizadas teniendo en cuenta que no podrá superar un 4. Si el/la estudiante no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será "No presentado".

Convocatoria extraordinaria

El/la estudiante solo podrá presentarse a las actividades reevaluables en las que no haya alcanzado la calificación mínima en la convocatoria ordinaria o a aquellas en las que no se haya presentado.

Para el cálculo de la nota final en esta convocatoria, se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas en la convocatoria ordinaria en las actividades superadas, así como las notas obtenidas en las actividades reevaluadas.

Las actividades de evaluación en convocatoria extraordinaria se realizarán de manera individual y serán las mismas que fueron formuladas en convocatoria ordinaria, u otras adaptadas que tengan el mismo nivel de exigencia y garanticen la evaluación de los mismos resultados de aprendizaje.

Otras observaciones o aclaraciones

La asistencia a las actividades formativas de la asignatura es obligatoria y se considerará especialmente relevante en los siguientes casos:

- Entrega y/o defensa de trabajos.
- Sesiones críticas.



- Realización de actividades prácticas.
- Actividades formativas cuya naturaleza implique participación activa.

En estos casos, **la falta de asistencia no justificada conllevará la no evaluación de la actividad correspondiente.**

Condiciones de entrega de las pruebas de evaluación: Simulando las condiciones del entorno profesional, la fecha y hora de entrega de los trabajos no se podrán modificar. Los trabajos deben entregarse siguiendo las indicaciones de sus respectivos enunciados. Cuando una tarea deba entregarse en formato físico y digital, solo será válida cuando se cumplan ambas condiciones. No se aceptarán trabajos enviados a través del correo electrónico.

La realización y entrega de las pruebas de evaluación tiene carácter personal y no se admitirán acreditaciones ni poderes de representación. Todos los estudiantes deberán hacer entrega de sus trabajos de forma presencial, y su asistencia quedará registrada mediante sistema de hoja de firmas. Quien no entregue en plazo, deberá hacerlo en la convocatoria extraordinaria.

Si un/una estudiante no puede formalizar la entrega de una actividad de evaluación por causa programada o sobrevenida, deberá comunicarlo a la mayor brevedad y siempre antes de la finalización del plazo fijado. A partir de ese momento, y en un máximo de 48 horas, el/la estudiante deberá remitir al docente un certificado que justifique el carácter incapacitante de la circunstancia.

Plagio y trabajo personal: Los trabajos deberán ser originales. Cuando se empleen fragmentos ajenos deberán estar adecuadamente citados. Los trabajos con casos de plagio total o parcial serán calificados con un cero (0). Del mismo modo, cada persona se representará a sí misma en los trabajos realizados, quedando terminantemente prohibido presentar trabajos, pruebas o exámenes suplantando a otro estudiante. El plagio y la suplantación podrán ser, además de suspenso en la asignatura, objeto de expediente y de denuncia al tratarse de un delito.

El uso de las IA generativas en la resolución de los trabajos planteados en el aula debe concebirse como un recurso que permita ampliar y enriquecer las soluciones aportadas. El objetivo principal es hacer un uso de las IA generativas como herramientas complementarias en el proceso creativo, evitando su dependencia y uso irresponsable.

Ortografía y calidad en la presentación de trabajos: En la calificación de las actividades, trabajos y exámenes universitarios serán evaluados no solo los contenidos, sino también todos los aspectos que contribuyen a una correcta expresión escrita o gráfica como son la presentación formal, la pulcritud, la estructura y organización de las ideas y contenidos, la correcta ortografía, la puntuación, etc. En definitiva, se evaluará que la expresión, tanto escrita como gráfica, sea la correspondiente a un nivel universitario.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: No

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales



Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Gordon, Bob (ed.) (2007). *Manual de diseño gráfico digital*. Gustavo Gili

Cerezo Arillo, José María (2019). *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*. Campgrafic Editors

Fuenmayor, Elena (1996), Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador. Gustavo Gili

Pérez Villa, Juan Diego (2022). *Introducción a la informática. Guía visual*. Anaya Multimedia

Wong, W. (1996). *Diseño gráfico digital*. Gustavo Gili

Adobe. (s.f.). *Guía del usuario de Adobe Illustrator*.
<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Adobe. (s.f.). *Guía del usuario de Adobe Photoshop*.
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

Adobe. (s.f.). *Guía del usuario de Adobe InDesign*.
<https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>

Microsoft. (s.¿f.). *Microsoft 365: ayuda y aprendizaje*.
<https://support.microsoft.com/es-es/microsoft-365>

Autodesk. (2019). *Guía de usuario de AutoCAD 2020*
<https://help.autodesk.com/view/ACD/2020/ESP/>

McNeel & Associates. (s.¿f.). *Aprende a usar Rhino*
https://www.rhino3d.com/es/learn/?query=kind:%20jump_start&modal=null

Bibliografía complementaria

Ambrose, G. & Harris, P. (2008) *Imagen (Bases del diseño)*. Parramón

Bilz, S & Klanten, R. (2008). *El pequeño sabelotodo: sentido común para diseñadores*. INDEX BOOK

Lupton, Ellen (2015). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Gustavo Gili

Quindós González, T & González Miranda, E. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*. Campgrafic Editors

Rodríguez-Valero, Daniel (2016). *Manual de tipografía digital*. Campgrafic Editors

Royo, Javier (2004). *Diseño digital*. Ediciones Paidós

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	DAVID GIL MERINO
Correo electrónico	david.gil@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico



Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2
Nombre y apellidos	JUAN MANUEL JUÁREZ CABELLO
Correo electrónico	juanmanuel.juarez@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Campus de impartición	Aranjuez
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0