

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Creatividad para el diseño gráfico digital
Titulación	Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Creative Campus
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial / Virtual
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Ana Quiroga

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta materia es introducir al mundo del diseño gráfico digital y proporcionar herramientas de creatividad basadas en el conocimiento de la historia, metodologías transversales y procesos de trabajo comunes en el sector.

Afianzar la idea de lo que es el diseño y lo que es el diseño gráfico y conocer los principios universales que lo definen. Descubrir cómo los avances tecnológicos están afectado al estado actual del diseño.

Ampliar y actualizar la cultura visual, estudiando la relación con la identidad digital.

Descubrir la importancia del diseño en relación con la tecnología y los perfiles profesionales de los diseñadores gráficos digitales. Aprender sobre la importancia de empatizar con los usuarios, identificando las necesidades y los objetivos con ayuda de la narrativa.

Además, a lo largo de toda la materia se ira conociendo referentes esenciales para entender cómo se ha llegado hasta el estado actual del diseño gráfico digital y que servirán de base para que el estudiante pueda seguir investigando por su cuenta creando su propio ecosistema de inspiración.

En este módulo se sentará una base sólida para el desarrollo en el mundo del diseño gráfico digital, desde los grandes referentes históricos hasta las últimas tendencias.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON01. Categorizar las teorías psicológicas, heurísticas y sesgos cognitivos que inciden en las experiencias digitales.

- Determinar los principios del diseño gráfico basados en casos reales prácticos

Habilidades

HAB05. Elaborar una narrativa visual para un diseño gráfico digital.

- Desarrollar los principios del diseño gráfico digital en un caso concreto.
- Evaluar proyectos gráficos desde una perspectiva estética y crítica.
- Adaptar las metodologías de diseño gráfico a un caso práctico.
- Analizar las especificaciones concretas del contexto digital gráfico.
- Crear una narrativa visual sobre un caso concreto e innovador.

Competencias

CP04. Diseñar un producto digital innovador aplicando diseño especulativo, justificando la técnica y estrategia empleada.

CP07. Crear soluciones de interfaz diseño haciendo uso de estrategias gráficas que faciliten la visualización y la comprensión por parte de los usuarios en la fase del *onboarding* de los productos digitales.

4. CONTENIDOS

Fundamentos del diseño gráfico basados en casos de éxito.

Aproximación al diseño gráfico y sus principios universales.

Cultura visual y su evolución con las nuevas tecnologías: pensamiento estético y crítico.

Metodología *Design Thinking*.

Principios de los contextos digitales gráficos.

Taller de narrativas visuales digitales: nuevos escenarios gráficos.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Aprendizaje cooperativo
- 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 (modalidad presencial)	8
Clases de aplicación práctica (modalidad presencial)	20

Análisis de casos (modalidad presencial)	7
Elaboración de informes y escritos	20
Investigaciones y proyectos	15
Exposiciones orales de trabajos	7
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	50
Tutoría académica (modalidad presencial)	18
Debates y coloquios	8
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	155

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	8
Clases virtuales (síncrona)	20
Análisis de casos	7
Exposiciones orales de trabajos	2
Elaboración de informes y escritos	20
Investigaciones y proyectos	15
Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
Tutoría virtual	18
Foro virtual	8
Pruebas presenciales de conocimiento	2
TOTAL	150

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 presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	10% - 15%

Informes escritos (modalidad a distancia)	10% - 15%
Caso / problema	10% - 20%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	10% - 15%
Informes escritos (modalidad a distancia)	10% - 15%
Caso / problema	10% - 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 la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria 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 las 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	Semana 1
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 3
Actividad 4	Semana 4
Prueba presencial de conocimiento	Fin semestre 1

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Gothelf, J. (2017). *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesitas conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento*. CREATSPACE INDEPENDENT P.
- Kahneman, D., & Chamorro, J., Kahneman, Daniel. (2017). *Pensar rápido, pensar despacio*.
- Krug, S. (2019). *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la Web y los móviles*. Anaya Multimedia.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como Storytelling*.
- Maeda, J., & Ogallar, I. (2008). *Las leyes de la simplicidad*. Gedisa.
- Maurya, A. (2015). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. Universidad Internacional de La Rioja, S.A. (UNIR).
- Norman, D. A., & Santos Fontenla, F. (2011). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Rodríguez de Santiago, Jaime. (s. f.-a). #18 Sesgos Cognitivos (I): Jason en un callejón oscuro, pelotas de béisbol y prepararle la comida al gato. Recuperado 11 de octubre de 2021, de <https://www.jaimerodriguezdesantiago.com/kaizen/18-sesgos-cognitivos-i-jason-en-un-callejon-oscuro-pelotas-de-beisbol-y-prepararle-la-comida-al-gato/>
- Rodríguez de Santiago, Jaime. (s. f.-b). #20 Sesgos cognitivos (II): «Manolete, si no sabes torear, pa' qué te metes». Recuperado 11 de octubre de 2021, de <https://www.jaimerodriguezdesantiago.com/kaizen/20-sesgos-cognitivos-ii-manolete-si-no-sabes-torear-pa-que-te-metes/>
- Sarah Kerruish, Matt Maude. (2018, abril 20). *General Magic*.
- Zaragozá, J. Gasca. R. (2014). *Designpedia*. LID Editorial. <http://proquest.safaribooksonline.com/9788483569559>

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

¡Tu 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.