

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Dibujo y representación para el diseño gráfico
Titulación	Grado Universitario en Diseño Gráfico Digital Doble Grado Universitario en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	1º
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Francisco Trujillo García-Ramos
Docente	Marta Medina García marta.medina@universidadeuropea.es

2. PRESENTACIÓN

La asignatura *Dibujo y representación para el diseño gráfico* tiene carácter obligatorio y se imparte durante el primer curso del Grado de *Diseño Gráfico Digital* y del Doble Grado de *Publicidad y Diseño Gráfico Digital* de la Universidad Europea de Canarias.

La asignatura desarrolla y amplía los conocimientos sobre dibujo y representación, adquiridos por el alumnado durante los estudios secundarios. Y pretende construir un tronco de conocimientos gráficos que sirva de base para otras materias, tales como “Ilustración” o “Sistemas de representación geométrica”. Se imparte en estructura de taller y tiene un carácter fundamentalmente práctico, con su pertinente fundamentación teórica.

El dibujo es una herramienta que puede ser usada durante cualquiera de las fases de diseño (análisis, ideación y comunicación). En esta asignatura se explora el dibujo como medio de observación y comprensión del mundo, como medio de exploración y construcción de ideas y como medio de comunicación efectiva.

Se busca que el estudiante adquiera fluidez gráfica a la hora de tomar apuntes y realizar bocetos, poniendo especial hincapié en desarrollar un hábito de dibujo que mantenga durante toda la carrera, lo que le permitirá ir ganando memoria muscular y entrenando su mirada crítica. Se explora el dibujo de la figura humana, de objetos y de espacios mediante una serie de ejercicios prácticos. Durante el proceso, se hace uso de diferentes técnicas de dibujo a mano, así como de la digitalización de bocetos y la realización dibujos vectoriales sencillos a través de Illustrator.

También se busca que el estudiante sea capaz de comunicar mediante presentaciones gráficas. Para ello se despliegan conocimientos sobre teoría de la imagen que le permitan establecer una estructura sobre la que componer un diseño gráfico eficaz.

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.
- **CB4** – Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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.
- **CT2** – Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- **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.

Competencias específicas:

- **CE1** – Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de la percepción visual en el diseño gráfico y la imagen.
- **CE2** – Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
- **CE3** – Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1** – Identificar los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.
- **RA2** – Reconocer las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño vectorial y pixelar.
- **RA3** – Describir la teoría de la imagen y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- **RA4** – Analizar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- **RA5** – Desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.

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
CB1, CE1	RA1 – Identificar los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.
CT3, CE3	RA2 – Reconocer las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño vectorial y pixelar.
CE1	RA3 – Describir la teoría de la imagen y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
CB1, CE1	RA4 – Analizar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
CB4, CT1, CT2, CE2	RA5 – Desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.

4. CONTENIDOS

En el siguiente listado, se enumeran los contenidos que se desplegarán en la asignatura:

- Elementos fundamentales de composición.
- Identificación y manejo de los aspectos significativos de los sistemas de dibujo digital aplicados al diseño gráfico y puesta en práctica de sus técnicas a través del software vectorial y a mano alzada digital y el hardware de tableta gráfica adecuados.
- Dibujo vectorial (pluma, puntos de ancla, trazados, pinceles, mallas, herramientas de transformación, fusión, símbolos y gráficas, etc.) y dibujo digital a mano alzada (mapas visuales, asistentes de perspectiva y simetría, pinceles estándar y personalizados, rotuladores digitales).

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 proyectos.
- Aprendizaje inverso.

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
Sesiones magistrales	12 h - 100% presencial
Seminarios de aplicación práctica	18 h - 100% presencial
Exposiciones orales de trabajos	2 h - 100% presencial
Elaboración de informes y escritos	16 h - 0% presencial
Investigación y proyectos	24 h - 75% presencial
Trabajo autónomo	56 h - 0% presencial
Debates y coloquios	8 h - 100% presencial
Tutoría académica	12 h - 100% presencial
Pruebas de evaluación presenciales	2 h - 100% presencial
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 de evaluación presenciales	40%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	30%
Investigaciones y proyectos	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

La **convocatoria ordinaria** tiene un carácter **continuo y formativo**. Para **superar la asignatura** en convocatoria ordinaria se deberá **obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0** en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final o parciales, para que se pueda hacer la media ponderada.
- Asimismo, el estudiante deberá obtener al menos el 50 % del valor asignado a cada una de las actividades evaluables (por ejemplo, 1 punto en una prueba valorada en 2 puntos) para que puedan computar en la media final. Si se obtiene una calificación menor a 5,0 en una o varias actividades, deberá volver a presentarlos en convocatoria extraordinaria.

- Las notas de las actividades aprobados solo se guardan de convocatoria ordinaria a convocatoria extraordinaria del mismo curso académico.
- Los ejercicios procedimentales realizados en clase constituyen actividades evaluables, es por ello por lo que el estudiante deberá asistir siempre a las clases con los medios materiales e informáticos suficientes para poder desarrollar estos ejercicios.
- Para un satisfactorio aprovechamiento de la asignatura, se recomienda un mínimo del 75 % de asistencia, siendo obligatorio un 50% para optar a la convocatoria ordinaria.
- La incorporación a la clase con más de 15 min de retraso se considera falta de asistencia del 50%.
- La incorporación a la clase con más de 1h de retraso se considera falta de asistencia del 100%.
- El abandono de la clase antes de su finalización se considera falta de asistencia del 50%.
- La pérdida de la evaluación continua por faltas de asistencia significa el suspenso de la asignatura, salvo casos excepcionales que serán debidamente valorados por la profesora y la dirección.
- Para justificar una falta de asistencia, el alumno deberá contactar con el Servicio de Atención al Estudiante vía telemática adjuntando la instancia tipo (disponible en el campus virtual de cada asignatura) y el justificante pertinente.
- Únicamente en situaciones excepcionales, recogidas en el siguiente [link](#), el estudiante podrá solicitar la realización de pruebas de evaluación en fechas distintas a las oficialmente previstas.
- Si el alumno se presenta a una prueba o entrega una actividad, el estudiante ya no podrá constar como no presentado en convocatoria ordinaria, sino que se evaluará con la calificación correspondiente.
- La mención de “Matrícula de Honor” será otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5%, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.
- Las calificaciones finales se publicarán en el aula virtual, haciendo constar el lugar, la fecha y la hora para la revisión

7.2. Convocatoria extraordinaria

Aquel alumnado que no hayan alcanzado los objetivos de aprendizaje de la materia tendrá la posibilidad de alcanzarlos en un **período de seguimiento académico intensivo**, coincidente con la finalización del curso académico en el que el estudiante esté matriculado. Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá **obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final** (media ponderada) de la asignatura.

- Se deberá realizar una prueba y entregar, en convocatoria extraordinaria, las actividades no entregadas o que hayan tenido una media inferior a 5,0 puntos.
- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba y en cada uno de las actividades, para que se pueda hacer media con el resto de las calificaciones.
- Se realizarán tutorías de seguimiento de las diferentes actividades durante el mes de julio con el horario establecido por la docente, con carácter obligatorio. La falta de asistencia a estas sesiones acarreará una penalización o la pérdida de la evaluación a criterio del docente y responderán a la situación específica de cada estudiante.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
ACT1: Dibujo digital.	Semana 8
ACT2: Dibujo vectorial.	Semana 15

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:

Olivares, E. & Vilahur, L (2014). *Dibujo para diseñadores gráficos*. Parramón Paidotribo.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Baskinger, M., & Bardel, W. (2020). *Dibujar las ideas: Dibujar a mano para diseñar mejor*. Anaya.

Berger, J. (1972). *La apariencia de las cosas: Ensayos y artículos escogidos*. Gustavo Gili.

Berger, J. (2001). *Mirar*. Gustavo Gili.

Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Gustavo Gili.

Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.

Brambilla, D. (2015). *Dibujo de la figura humana: Gestos, posturas y movimientos*. Promopress.

Brereton, R. (2009). *Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos*. Blume.

Ching, D. K. (2024). *Dibujo y proyecto*. Gustavo Gili.

Congdon, L. (2020). *Encuentra tu voz artística*. Gustavo Gili.

Embury, G., Minichiello, M., & Giménez Imirizaldu, D. (2018). *Reportaje ilustrado: Del dibujo al periodismo: Referentes, técnicas y recursos*. Gustavo Gili.

Galán Serrano, J., Muñoz Torres, A., & Díaz García, D. (2011). *Guía de dibujo y presentación de diseños de productos*. Universitat Jaume I.

Kleber, G., & Martín Lorenzo, T. (2019). *Dibujar a lápiz en tu cuaderno de viaje: Instrucciones, técnicas y consejos para dominar el dibujo*. Gustavo Gili.

Kleon, A. (2012). *Roba como un artista*. Aguilar.

Lidwell, W., & Holden, K. (2020). *Principios universales del diseño*. Blume.

López Arango, F. (2017). *Ver amorosamente pese a todo: El dibujo en tres actos*. Utadeo.

Nicolaidis, K. (2014). *La forma natural de dibujar*. Espiral.

Norling, E. R., & Giménez Imirizaldu, D. (2024). *Perspectiva fácil: Las bases del dibujo en veinte pasos*. Gustavo Gili.

Parramón, E. (Ed.). *Cuaderno del artista: La técnica del dibujo*. Paidotribo.

- Parramón, E. (Ed.). *La línea y la mancha en el dibujo*. Paidotribo.
- Parramón, E. (Ed.). *La luz y la sombra en el dibujo*. Paidotribo.
- Parramón, E. (Ed.). *Nuevas tendencias en dibujo: Grandes obras D&P*. Paidotribo.
- Parramón, E. (Ed.). *Técnicas básicas sobre dibujo: Iniciación a la composición*. Paidotribo.
- Parramón, E. (Ed.). *Todo sobre la técnica del dibujo*. Paidotribo.
- Pereira Teixeira da Cunha, N. H. (2008). *Los dibujos de Álvaro Siza: Anotaciones al margen*. Universidad Complutense de Madrid.
- Sallés, S. (2019). *Verde al natural: Técnicas de dibujo para ilustrar la naturaleza*. Gustavo Gili.
- Scheinberger, F., & Martín Lorenzo, T. (2016). *Atrévete con el cuaderno de dibujo: El compañero de viaje del urban sketcher*. Gustavo Gili.
- Scheinberger, F., & Martín Lorenzo, T. (2019). *Manchas y trazos: El arte de fusionar pintura y dibujo*. Gustavo Gili.
- Scriberia. (2020). *How to draw anything*. Quercus.

A continuación, se indica links recomendados:

- Tutorial Procreate: <https://bardotbrush.com/procreate-for-beginners/>
- Tutorial Illustrator: <https://www.youtube.com/watch?v=r9gaPGQ1EG0>
- Tutorial Digitalización: <https://www.youtube.com/watch?v=L5Uw5Q-Is6c>

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.