

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Recursos Básicos.
Titulación	Grado en Diseño Gráfico Digital.
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura.
Curso	Primero.
ECTS	6.
Carácter	Obligatoria.
Idioma/s	Español.
Modalidad	Presencial.
Semestre	Primer semestre.
Curso académico	2024/2025.
Docente coordinador	Juan Diego López-Arquillo.
Docente	Francisco Trujillo García-Ramos francisco.trujillo@universidadeuropea.es

2. PRESENTACIÓN

Los estudiantes tendrán la primera aproximación a las herramientas visuales, conceptuales y digitales básicas con las que cuenta un profesional de diseño gráfico. El software se centrará en programas del tipo de ilustración vectorial y pixelar, así como en el manejo de herramientas colaborativas.

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:

CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el diseño gráfico y la imagen.

CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

Resultados de aprendizaje:

- Definir las funciones primordiales del dibujo, color y diseño en dos dimensiones en relación con su configuración geométrica general.
- Reconocer la interacción de dichos elementos para poder utilizar ese conocimiento o saber en el análisis y en el aprendizaje.
- Describir las teorías del conocimiento, así como metodologías relacionadas con el diseño.
- Desarrollar las cualidades características y propias de cada técnica gráfica y pictórica.
- Aplicar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización.
- Utilizar principios abstractos relacionados con el pensamiento para conformar propuestas concretas

4. CONTENIDOS

Iniciación en las herramientas de diseño vectorial y pixelar y de colaboración remota. Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, programas de presentación como Keynote o aplicaciones colaborativas como Trello, Slack, Mural o Drive o similares, operativos en el trabajo y el estudio online enfocados al desarrollo de proyectos.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral / web conference.
- Aprendizaje cooperativo.
- Entornos de simulación.
- Aprendizaje experiencial.
- Práctica en laboratorio de medios.

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
Resolución de problemas/Trabajos dirigidos.	47,5
Ejercicios prácticos y participación oral.	32,5
Seminarios, foros y/o mesas redondas.	42,5
Análisis de casos/trabajos en grupo/ investigaciones.	15
Tutorías.	12,5
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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de calificaciones.
- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 4,0 en cada una de las actividades que componen el curso, para que la misma pueda hacer media con el resto de calificaciones.
- Si se obtiene una calificación menor a 4,0 en una o varias actividades, se le asignará un 4,0 en convocatoria ordinaria y 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 a realizar en clase constituyen actividades evaluables, es por ello que el estudiante deberá asistir siempre a las clases con los medios materiales e informáticos suficientes para poder desarrollar estos ejercicios.
- Para tener derecho a la evaluación continua se establece un porcentaje de asistencia presencial mínimo del 75%.
- 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 se presentará el original a la Coordinación 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 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 4,0.
- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba y en cada uno de los proyectos, para que se pueda hacer media con el resto de calificaciones.
- Se realizarán tutorías de seguimiento de los diferentes proyectos 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	Peso en la evaluación de la actividad
A1: Explorando el idioma de las imágenes.	Octubre	20% (Investigación-proyecto 7%, informe escrito 10%, exposición oral 3%)
A2: Cine en esencia: rediseño minimalista de cartelera cinematográfica.	Noviembre - diciembre	20% (Investigación-proyecto 7%, informe escrito 10%, exposición oral 3%)
A3: Rumbo visual: creación de señalética para el Puerto de Santa Cruz de Tfe. (Actividad fin de semestre).	Enero 2025	20% (Investigación-proyecto 7%, informe escrito 10%, exposición oral 3%)
Prueba de evaluación presencial.	Diciembre - enero 2025	40%

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:

- López, A. (2013) *Curso Diseño Gráfico. Fundamentos y Técnicas*. Anaya Multimedia.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Alberich Pascual, J., Roig Telo, A., & Campo Vidal, M. (2016). *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Álvarez Sandi, L., & Quindós González, T. (2022). *Constantes visuales de diseño editorial para un diccionario de diseño gráfico y tipografía*. *Visual Review*, 9(Special Issue), 1-16.
- Bacci, F.; Melcher, D. (2008) *Art and the Senses*. Oxford University Press.
- Buen, J. de. (2011). *Introducción al estudio de la tipografía*. Ediciones Trea SL.
- Cano, L., & López, D. (2024). *La tipografía como conector de la cultura visual y los procesos de diseño gráfico. El caso de Granáina Font*. *Grafica: Journal of Graphic Design / Documents de Disseny Gràfic*, 12(24), 203-210.
- Castro Caballero, M. (2015). *Estructura relacional. Marcos teóricos para la composición gráfica*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona.
- Conde, L. (2015). *El diseño y la creatividad: heurística y técnicas de creatividad en la generación de ideas para el proyecto de diseño gráfico. La praxis en el aula en el contexto de la Escuela Superior de Diseño de Madrid*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Cross, N. (2007). *Designerly ways of knowing*. Basel: Birkhauser.
- Dávila, J. R. (2015). *Fundamentos de diseño gráfico hipermedia: principios teóricos y aportaciones metodológicas*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- de Jesús, J. (2020). *Fundamentos para la crítica del diseño gráfico*. *Nósis: Revista de Ciencias Sociales*, 29(58), Parte 1.
- Desmet, P.; van Erp, J. and Karlsson, M. (2008) *Design & Emotion Moves*. Cambridge Scholars Publishing.
- Durango, L. (2011). *Legibilidad y tipografía: una revisión histórica y psicológica de la legibilidad en el diseño gráfico*. *Iconofacto*, 7(8), 91-109.
- Elam, K. (2006). *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Editorial Gustavo Gili.
- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Editorial Gustavo Gili.
- García, G. A. (2024). *Historia del diseño gráfico contemporáneo*. Nobuko.
- García, J. (2016). *Manual: técnicas de diseño gráfico corporativo*. Editorial CEP, S.L.
- Gil, D. (2015). *Proceso creativo, producción y posproducción en la expresión gráfico-digital*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona.
- Guerrero, M. (2022). *Diseño gráfico y tendencias en la globalidad*. *Visual Review*, 9(2), 359-369.

- Heller, E. (2010). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.
- Heller, S. (2001). *Fundamentos del diseño gráfico*. Ediciones Infinito.
- Henao, J. D. V. (2012). *Principios básicos de diseño gráfico aplicados a la preparación de ayudas visuales para presentaciones científicas y de negocios*. *Estudios Gerenciales*, 28(123), 167-189.
- Hosey, L. (2012) *The Shape of Green: Aesthetics, Ecology, and Design*. Washington: Island.
- Jurado, F. (2022). *El aprendizaje inicial de la lengua escrita: la función semiótica de las imágenes visuales*. Editorial Unimagdalena.
- Kane, J. (2013). *Manual de tipografía: Nueva edición*. 2ª ed. Editorial Gustavo Gili.
- Koskinen, I.; Zimmerman, J. (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Elsevier.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn. A New Foundation for Design*. London, New York: Taylor & Francis.
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The design process demystified*. Oxford: Routledge.
- Leborg, C. (2013). *Gramática Visual*. Editorial GG.
- Lees-Maffei, G. (2011). *Writing Design: Words and Objects*. Berg Publishers.
- Lidwell W., Holden K., Butler J. (2003). *Universal Principles of Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport (listaus-tyyppinen "kevyt" julkaisu 100 design periaatteesta).
- Lockwood, T. (2010). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. New York: Allworth Press.
- Lupton, E., & Cole, P. J. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Editorial Gustavo Gili.
- Martínez, M.C. (2016). *Adobe Illustrator CC*. Ministerio de Educación de España.
- Mazzeo, C. (2021). *El perfume del diseño: estilo gráfico*. Ediciones Infinito.
- Mena Rodríguez, V. E., Vargas Mayo, C. L., & Cuéllar, M. P. (2015). *Diseño y didáctica: competencias para la creatividad*. Editorial Utadeo.
- Molina, M. L. (2019). *Composición visual: análisis de variables en la construcción de imágenes*. Institución Universitaria de Envigado.
- Montes Rojas, M. L.; González Vélez, J.; Pier Castello, M. L.; Alonso Leija Román, D. (2024). *Investigación sobre diseño gráfico*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Moreno Sáez, C., & Nuere Menéndez-Pidal, S. (2016). *El diseño y la creatividad: heurística y técnicas de creatividad en la generación de ideas para el proyecto de diseño gráfico. La praxis en el aula en el contexto de la Escuela Superior de Diseño de Madrid*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Olivares, Eric; Vilahur, Lia (2014). *Dibujo para diseñadores gráficos*. Parramón Paidotribo.
- Ovalles, L. C. (2013). *La grafología en el diseño gráfico*. *Mundo FESC*, 1(5), 48-50.

- Parras, A., & Álvarez Rivas, D. (2022). *La nueva comunicación: Creatividad e innovación en la sociedad digital*. Dykinson, S.L.
- Press, P. (2009). *Finnish Design: A Concise History*. Helsinki: University of Art and Design.
- Ríos, S. (2023). *La fotografía, la ilustración y la tipografía como recurso gráfico en la era post digital = Photography, illustration, and typography as a graphic resource to the post-digital age*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid Ed.
- Rojas, C. (2017). *Geometría para diseño gráfico*. Universidad del Norte.
- San Juan, M. Á. (2023). *Comunicación, branding y eventos corporativos: estrategias de comunicación para un entorno digital e inclusivo*. RA-MA Editorial.
- Sánchez, M. R. (2005). *Señalética: conceptos y fundamentos: una aplicación en bibliotecas*. Alfagrama Ediciones.
- Santos, F. D. (2024). Diseño gráfico automatizado: un análisis crítico detrás de la inteligencia artificial. *Revista Eídos*, 17(24), 81-93.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Shakespear, R. (2011). *Ideas registradas: diseño gráfico identificador*. Nobuko.
- Stein, B. (2012) *The New Handbook of Multisensory Processing*. The MIT Press.
- Terán, J. (2016). *Manual de tratamiento digital de imágenes con Adobe Photoshop*. Editorial CEP, S.L.
- Tubaro, A. (2017). *Tipografía: estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de impresión*. Editorial Nobuko.
- Villagrán, I. (2014). *Retoque digital de imágenes*. IC Editorial.
- Villuendas, P. (2015). *Diseño y sociedad. Cartelismo y gráfica en la Barcelona de los 1970-1990 a través de la obra de un estudio de diseño*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona.
- Visser, W. (2006). *Cognitive artifacts of designing*. L. Erlbaum Associates.
- Zulueta, M. (2016). *Diseño gráfico y arte. Hacia una historia integrada. Las tensiones entre la historia del diseño gráfico y del arte: orígenes, límites e incidencias en los estudios superiores de diseño gráfico en España*. Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull.

Contenido web:

- Adobe. (n.d.). *Adobe Color*. Recuperado de <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>
- Adobe. (n.d.). *Adobe Illustrator tutorials*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>
- Creative Bloq. (n.d.). *Adobe Illustrator tips and tricks*. Recuperado de <https://www.creativebloq.com/advice/adobe-illustrator-tips>
- Envato Tuts+. (n.d.). *Illustrator Tutorials*. Recuperado de <https://design.tutsplus.com/categories/adobe-illustrator>

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.uec@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.