

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	<b>TALLER BIDIMENSIONAL</b>
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico Digital y Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura y Facultad de Ciencias Sociales
<b>Curso</b>	3º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	2do
<b>Curso académico</b>	2025 - 2026
<b>Docente coordinador</b>	Francisco Trujillo García-Ramos
<b>Docente</b>	Estefanía Cano López <a href="mailto:estefania.cano@universidadeuropea.es">estefania.cano@universidadeuropea.es</a>

## 2. PRESENTACIÓN

En Taller Bidimensional construiremos las bases fundamentales que todo diseñador gráfico necesita, orientando el aprendizaje hacia una práctica consciente y justificada. El curso se inspira en el programa preliminar de la Bauhaus, combinando fundamentos teóricos con un trabajo práctico intensivo, en sintonía con el enfoque actual de “aprender haciendo”.

Exploraremos los componentes esenciales de cualquier creación bidimensional — punto, línea, plano y color— y aprenderemos a integrarlos de forma efectiva. Nos adentraremos en la estructura y los principios de la composición, y estudiaremos recursos para potenciar la comunicación visual: escala, jerarquía, proporción, profundidad, encuadre, ritmo y movimiento.

También se abordará el uso de herramientas digitales básicas aplicadas al diseño, así como la gestión y organización de la información necesaria antes de iniciar un proyecto. Analizaremos y pondremos en práctica los principios que rigen el lenguaje visual, gráfico y compositivo: morfología, figuras y estructuras, equilibrio, armonía, tipografía, composición, transformación, color, tratamiento y retoque de imagen, fotografía, dibujo e ilustración.

El objetivo es integrar estos elementos en un proceso creativo coherente, capaz de generar proyectos visuales sólidos y funcionales.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### **Competencias básicas:**

- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

#### **Competencias transversales:**

- CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
- CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

#### **Competencias específicas:**

- CE7 - Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.
- 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:**

- Identificar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- Reconocer las acciones de proporción y combinación de elementos planos.
- Describir los principales movimientos artísticos modernos y contemporáneos que han usado la representación plana.
- Aplicar los principios de composición en un diseño plano.
- Realizar un diseño según las acciones combinatorias de elementos y masas en 2d
- Aplicar el conocimiento de movimientos y estilos en un diseño referenciado a ellos.

### 4. CONTENIDOS

- Introducción a los elementos conceptuales básicos del diseño bidimensional y a la práctica con herramientas básicas digitales propias de los procesos de diseño.
- Metodología y gestión de la información previa a un proyecto.

- Aplicación y comprensión de los principios básicos del lenguaje visual, gráfico y compositivo: morfología, figuras básicas, estructuras, equilibrio, proporción, armonía, tipografía, composición, transformación, color, tratamiento de imagen, fotografía, retoque.
- Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: dibujo, ilustración, texto y fotografía.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

### MODALIDAD PRESENCIAL

- Clase magistral /web conference
- Método del caso
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje basado en retos

## 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	6
Seminarios de aplicación práctica	24
Análisis de casos	4
Resolución de problemas	6
Elaboración de informes y escritos	10
Investigaciones y proyectos	10
Actividades en talleres y/o laboratorios	12
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	12
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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%
Informes y escritos	10%
Caso/problema	10%
Evaluación del desempeño	10%
Investigaciones y proyectos	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	10%

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 actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

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 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 1-5
Actividad 2	Semana 5-8
Actividad 3	Semana 9-18

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:

- Itten, J. (2020). El arte del color. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Jaspert, W. P. (1993). Encyclopaedia of Type Faces. UK, Cassell Illustrated.
- Kandinsky, V. (2005). Punto y Línea sobre el Plano. Buenos Aires, Ed. Andrómeda.
- Lupton, E., Cole Phillips, J. (2009). Diseño Gráfico nuevos fundamentos. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Manaut Viglieti, J. Técnica del arte de la Pintura. Madrid, Ed. Dossat.
- Mijksenaar, P. Introducción al diseño de la información. Mexico, Gustavo Gili.
- Newark, Q. (2002). ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Navarro, D. (2011). Alex Trochut: More is More. España. Index Book.
- Owen, W. (1991). Diseño de revistas. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- Ochs, M. (1996). 1000 Record covers. Koln, Taschen.
- Petterson, R. (2012). It Depends–Principles and Guidelines. Austria, International Institute for Information Design (IIID)
- Rawson, P. (1990). Diseño. Madrid, Ed. Nerea.
- Rand, P. (2001). A Designer's art. USA. Yale University Press.
- Rand, A., Rand, P. (2006). Sparkle and Spin: Book About Words. San Francisco, Chronicle Books.
- Swann, A. (1990). Bases del Diseño Gráfico. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Tanizaki, J. (2007). El elogio de la sombra. Madrid, Editorial Siruela.
- Tufte, E. (2006). Beautiful Evidence. USA. Graphics Press.
- Villafañe, J. (1998). Introducción a la teoría de la imagen. Madrid. Pirámide.
- Wong, W. (2001). Fundamentos del diseño. Barcelona, Gustavo Gili.
- Williams, R. (2019). Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos. España. Grupo Anaya.
- Wes Wilson. < <https://www.wes-wilson.com/>>
- Varios autores (2010). A Graphic Design Project from start to finish. España, Index Book S.L.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

### 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](mailto: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.