

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	DIBUJO DIGITAL
Titulación	Grado en diseño de producto
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Rubén Morales González

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Dibujo Digital proporciona las bases para expresar y comunicar ideas de diseño mediante herramientas de dibujo tradicionales y digitales. A través de ejercicios prácticos, los estudiantes aprenderán a desarrollar la creatividad a través de la representación gráfica, desde bocetos conceptuales hasta visualizaciones detalladas.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON01: Identificar las características y posibilidades del dibujo y la expresión gráfica en 2D y en 3D aplicados al diseño de producto.

- Identificar las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) en relación con el dibujo digital.

Habilidades

HAB01: Aplicar las técnicas del dibujo 2D y 3D utilizando herramientas tradicionales y el hardware y software digital.

Aplicar los recursos propios del lenguaje gráfico del dibujo digital.

Aplicar el color en proyectos de dibujo digital.

Valorar las técnicas de representación gráfica aplicadas al dibujo vectorial y de mapa de bits.

Diseñar estructuras compositivas dotadas de coherencia y proporción en entornos digitales.

Competencias

COMP01. Capacidad para 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.

COMP02. Capacidad para desarrollar la comprensión bidimensional y tridimensional del espacio físico-virtual y de la interacción con otros objetos de dichos espacios.

COMP03. Capacidad para aplicar la teoría de la forma, del color y las leyes de la percepción visual.

4. CONTENIDOS

- Elementos fundamentales de composición aplicados al dibujo digital.
- Aspectos significativos de los sistemas de dibujo digital.
- Software vectorial, mano alzada digital y el hardware de tableta gráfica adecuados.
- Introducción al dibujo vectorial (pluma, puntos de ancla, trazados, pinceles, mallas, herramientas de transformación, fusión, símbolos y gráficas, etc.).
- Dibujo digital a mano alzada (mapas visuales, asistentes de perspectiva y simetría, pinceles estándar y personalizados, rotuladores digitales, etc.).
- La composición aplicada a las propuestas gráficas digitales.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

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	10
Seminarios de aplicación práctica	20
Resolución de problemas	20
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
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	50%
Caso/problema	15%
Investigaciones y proyectos	15%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	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 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.

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 5,0 en la prueba de evaluación 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. En cualquier caso, el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

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 2-4
Actividad 2.	Semana 8-10
Actividad 3.	Semana 12-14
Actividad 4.	Semana 16-18
Prueba de evaluación ordinaria.	Semana 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:

- LMAGRO GORBEA, Antonio. El levantamiento arquitecto. Granada, Universidad de Granada 2004.
- BOIS, Yves-Alain. "Metamorphoses of axonometry" en AAVV, De Stijl. Neo Plasticism in Architecture. Delft University Press, Delft, 1983.
- CHING, Frank. Manual de dibujo arquitectónico. Gustavo Gili, México, 1982.
- CORTEÁÑAS, Juan Antonio, y MONEO, José Rafael. Comentarios de dibujos de 20 arquitectos actuales. E.T.S. de Arquitectura de Barcelona, 1976.
- GONZALEZ-CAPITEL, Antón. El alfabeto gráfico. Su forma y su empleo como explicación de la arquitectura que lo usa. ETSAM, Madrid, 1975.
- MAGNAGO Lampugnani, Vittorio. Dibujos y textos de la arquitectura del siglo XX. Utopía y realidad. Gustavo Gili, Barcelona, 1983.
- ORTEGA, Javier. Proyecto docente, Madrid, 1995.

- Escala, metodología, tamaño: en torno a la dimensión en la arquitectura.
- La planta, la sección, el alzado: consideraciones arquitectónicas. A Distancia, UNED, Madrid, 1991.
- SAINZ, Jorge El dibujo de arquitectura : teoría e historia de un lenguaje gráfico Barcelona : Reverté, cop. 2005.
- SATUÉ, Enric. El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza, Madrid, 1988.
- SEGUÍ, Javier. El dibujo de ideación. Madrid, 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Eudeba, Buenos Aires, 1971.
- BENEVOLO, Leonardo. Diseño de la ciudad. Gustavo Gili, México, 1979, 5 tomos.
- CHING, Frank. Arquitectura: forma, espacio y orden. Gustavo Gili, Barcelona.
- GIBSON, James J. La percepción del mundo visual. Infinito, Buenos Aires, 1974.
- MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Barcelona. GG 1979
- TEDESCHI, Arturo. AAD Algorithms-Aided Design. Parametric strategies using grasshopper. Le Penseur, Milano, 2014.

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.