

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de dibujo Técnico I
Titulación	Grado en Diseño de Producto
Escuela/ Facultad	Creative Campus
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Isabel Marcos

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura consiste en una introducción a las herramientas y lenguajes de la representación bidimensional aplicados al diseño contemporáneo. Se analizarán los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: dibujo, ilustración, texto y fotografía, aprendiendo el dominio de herramientas gráficas analógicas y digitales propias del diseño. Los estudiantes aprenderán a trasladar ideas y conceptos a resultados visibles y materiales a través del dibujo bidimensional, así como a integrar el dibujo en la conceptualización y desarrollo de sus diseños.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos:

CON01. Identificar los aspectos substanciales del conjunto de los sistemas de dibujo y expresión en 2D y en 3D aplicados al diseño de producto.

- Reconocer Discernir acerca de la semiótica de la representación gráfica del diseño industrial.
- Identificar recursos gráficos bidimensionales para representar proyectos de diseño de producto. creativos de fotografía, diseño gráfico, edición de vídeo, diseño de UX, redes sociales, etc.
- Identificar Revisar estrategias gráficas efectivas de comunicación para diseñadores de proyectos de diseño producto.

Habilidades:

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

- Aplicar herramientas y conocimientos a la difusión eficaz de las ideas de proyecto.
- Utilizar Manejar otras herramientas de expresión visual propias del diseño de producto.
- Experimentar el concepto de escala gráfica.

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.

COMP05. Capacidad para aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios en 2D y 3D.

4. CONTENIDOS

- Herramientas bidimensionales del diseño de producto: Photoshop, Illustrator, Indesign, etc.
- Creación de ilustraciones vectoriales.
- Edición de imágenes.
- Diseño editorial.
- Visualización de información de proyectos de diseño (medios digitales o producción de audio y video, etc.).
- Estrategias de comunicación.

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 (presenciales)
Seminarios de aplicación práctica	20 (presenciales)
Resolución de problemas	20 (30% presenciales)
Investigaciones y proyectos	10 (20% presenciales)

Actividades en talleres y/o laboratorios	12 (presenciales)
Trabajo autónomo	56 (no presenciales)
Debates y coloquios	8 (presenciales)
Tutoría académica	12 (presenciales)
Pruebas de evaluación presenciales	2 (presenciales)
TOTAL	150 horas

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	30-50 %
Caso/problema	10-20 %
Investigaciones y proyectos	20-40%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	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 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 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- 2
Actividad 2	Semana 3
Actividad 3	Semana 4-6
Actividad 4	Semana 7-9
Actividad 5	Semana 10-11
Actividad 6	Semana 12-14
Actividad 7	Semana 15
Actividad 8	Semana 16

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:

- Wick, Rainer (1986). La Pedagogía De La Bauhaus. Alianza.
- Lupton, E., & Marcos, Á. (2019). El diseño como storytelling. Gustavo Gili.
- Elam, Kimberly (2014). La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición. Gustavo Gili.

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.