

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Dibujo y representación para el Diseño Gráfico
Titulación	Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas
Escuela/ Facultad	Escuela de Ciencias, Ingeniería y Diseño
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	1º
Docente coordinador	Andrés Suárez Outeda

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura, Dibujo y Representación para el Diseño Gráfico, vamos a trabajar en el desarrollo de tus habilidades visuales y gráficas, enfocándonos en los principios fundamentales que todo diseñador debe dominar. Aprenderás a aplicar y comprender los principios del lenguaje visual, lo que incluye cómo componer y organizar los elementos en una obra gráfica para lograr que tu mensaje sea claro, atractivo y eficaz.

Además, abordaremos los principios básicos del dibujo, el color y el diseño, poniendo especial énfasis en cómo influyen en el comportamiento y la respuesta humana. Es fundamental que comprendas cómo tus elecciones de color, formas y composición pueden impactar las emociones, percepciones y decisiones de las personas que interactúan con tus diseños.

El objetivo es que, al finalizar el curso, seas capaz de aplicar estos conceptos no solo de forma técnica, sino también estratégica, logrando que cada pieza gráfica que realices tenga un impacto visual poderoso y eficaz. Este conocimiento te proporcionará una base sólida para tu carrera en el diseño gráfico y te permitirá crear obras con un significado profundo y una gran capacidad comunicativa.

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
- 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
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias transversales:

- 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.
- 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.
- CT5. - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

Competencias específicas:

- CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el diseño gráfico.
- 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.
- CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.
- CE13 - Aplicar la técnica de la ilustración y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- CE14 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- RA2. Entender los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.

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
CB4, CB5, CT4, CT5, CE3, CE13, CE14	RA1. Dominar, aplicar y comprender los principios básicos de lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
CB1, CB2, CB3, CT2, CE1, CE2	RA2. Entender los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Elementos fundamentales de composición.

Unidad 2. 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.

Unidad 3. Dibujo vectorial (pluma, puntos de ancla, trazados, pinceles, mallas, herramientas de transformación, fusión, símbolos y gráficas, etc.)

Unidad 4. Dibujo digital a mano alzada (mapas visuales, asistentes de perspectiva y simetría, pinceles estándar y personalizados, rotuladores digitales, etc.).

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
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller/laboratorio virtual
- Entornos de simulación

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:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	8
Clases de aplicación práctica	22
Resolución de problemas	4
Elaboración de informes y escritos	10
Investigaciones y Proyectos	10
Actividades en talleres y/o laboratorios	18
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	18
Pruebas de conocimiento	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 presenciales de conocimiento	60
Informes y escritos	5

Caso / Problema	10
Observación del Desempeño	5
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

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 actividades.

Asistencia mínima de un 60% para poder aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria.

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 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
INTERPRETACIÓN ABECEDARIO NÁUTICO	11/10/24
INTERPRETACIÓN 5 CACTUS	23/10/24
INTERPRETACIÓN CINCO FRUTAS	13/11/24

001_PICTOGRAMAS SOBRE CAMPUS TURIA	27/11/24
002_CONCEPTUALIZACIÓN CAMPUS TURIA	11/12/24
003_PROYECTO SEÑALÉTICO - EXPOSITIVO	17/01/25

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:

Meggs, P. B. y Purvis, A. W. (2009). Historia del diseño gráfico. Editorial Haoki.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Cubeiro, C. (2022). Manual de fundamentos del diseño gráfico. Fundamentos de la imagen gráfica y la comunicación visual. Editorial GG.

Munari, B. (2019). Artista y diseñador. Editorial GG.

·Pérez Arteaga, M. A. (2023). Así nacen las ideas. Diseñadores gráficos y procesos creativos. Editorial Haoki

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.uev@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.