

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Recursos Básicos
Titulación	Grado de Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas
Escuela/ Facultad	Escuela de Ciencias, Ingeniería y Diseño (STEAM)
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primero
Curso académico	24/25
Docente coordinador	Klaus Almeida Reis Ribeiro de Novaes

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Recursos Básicos tiene como finalidad principal equipar al estudiante con las habilidades y competencias necesarias en el manejo de herramientas de diseño vectorial, edición de imágenes, pintura digital, y colaboración remota. Los alumnos se familiarizarán con programas como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, así como con aplicaciones de presentación y colaboración como Keynote, Trello, Slack, Mural y Drive, orientadas al desarrollo de proyectos y la productividad en entornos laborales y académicos online. Esta asignatura ofrece una base esencial para cualquier diseñador, introduciéndolo a plataformas que potencian la colaboración a través de funcionalidades de red que optimizan los flujos de trabajo. Estas herramientas ~~online~~ permiten trabajar de manera eficiente y coordinada independiente de la ubicación en el mundo. Dentro de las herramientas fundamentales para el diseño, Photoshop se destaca por su versatilidad en la edición de imágenes, siendo ampliamente utilizado en múltiples áreas del diseño digital, como la creación de gráficos, ilustraciones, composiciones visuales y cualquier tarea que requiera manipulación de imágenes. Este software es un recurso indispensable para diseñadores y profesionales visuales. Por su parte, Illustrator es la herramienta de referencia en el diseño vectorial, permitiendo crear ilustraciones escalables, desde gráficos para dispositivos móviles hasta grandes formatos publicitarios. Estos programas son empleados por millones de artistas y diseñadores para la creación de logotipos, iconos, ilustraciones y otros elementos gráficos. Comprender a fondo estos instrumentos es crucial para dominar los fundamentos del diseño y la creación de imágenes digitales.

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.
- **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** - Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software), y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
- **RA2** - Conocer las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño vectorial y pixelar.

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
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5. CG1. CT2, CT5. CE01, CE02.	RA1: Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software), y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así

	como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5. CG3, GB5. CT2, CT5. CE01, CE02, CE03, CE04, CE14, CE15.	RA2: Conocer las técnicas de representación aplicadas al diseño vectorial y pixelar.

4. CONTENIDOS

La asignatura está organizada en 2 Unidades, que se describen a continuación:

Unidad 1: Iniciación en las herramientas de diseño vectorial y pixelar y de colaboración remota.

Unidad 2: 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
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- 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:

Modalidad presencial:

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:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	10%
Caso / Problema	5%
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 durante el curso) de la asignatura. Las actividades evaluables (entregas, trabajos, proyectos, retos, presentaciones, etc.) deben tener una calificación mínima de mayor o igual a 5/10 para poder superar la asignatura en convocatoria ordinaria, salvo que se justifique con argumentos y/o evidencias que se valoren adecuados según el criterio de profesor.

Igualmente, será necesario obtener 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.

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 las actividades.

Igualmente, 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 de carácter obligatorias o que no superen una calificación mínima determinada.

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 1-3
Actividad 2	Semana 4-6
Actividad 3	Semana 7-9
Actividad 4	Semana 10-12
Actividad 5	Semana 13-14
Prueba de evaluación ordinaria	Enero 25
Prueba de evaluación extraordinaria	Enero 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:

- López López, A. M, (2019). *Diseño gráfico digital*. Anaya Multimedia

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Cerezo, J. M., (2013). *Diseñadores en al nebulosa*. Biblioteca Nueva, S. L..
- Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de La imagen*. Editorial GG S. L.
- Lupton, E. ,Phillips, J. C. *Diseño Gráfico: Nuevos Fundamentos*. Editorial GG S. L.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

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.