

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Ser Diseñador
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas
Escuela/Facultad	Escuela de Ciencias, Ingeniería y Diseño
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Arístides Rosell Cabrera

2. PRESENTACIÓN

Los contenidos de la asignatura engloban el acercamiento al ejercicio de la profesión de diseñador gráfico y a todas sus especialidades relacionadas, desde los puntos de vista teórico, práctico y deontológico. Desde la formulación del encargo a su solución satisfactoria, pasando por el desarrollo de la propuesta atendiendo a todas las necesidades que plantea cliente y sociedad en su conjunto.

Mediante prácticas guiadas, se introduce al alumno al mundo del diseño y a sus múltiples posibilidades desde el punto de vista profesional. Comprender lo que significa ser un diseñador gráfico. Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz. Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.

Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas, valorando las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.

En la presente asignatura se considera la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual. Esta formación no solo responde al marco normativo vigente, sino también contribuye activamente en la construcción de entornos académicos y profesionales más seguros, inclusivos y respetuosos con los derechos de todas las personas, en consonancia con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenibles), en particular con el ODS 5 (igualdad de Género) y el ODS 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas).

De esta manera, se aborda la necesidad de educar en el respeto a los derechos humanos, la igualdad de género y la diversidad en todas sus expresiones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1. 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:

- CT3. - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- 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:

- CE9: Capacidad para desarrollar habilidades comunicativas para la correcta transmisión de las ideas en un grupo de trabajo en el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico y multimedia, así como capacidad para auto promocionar el trabajo personal.
- CE10. Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Comprender lo que significa ser un diseñador.

- RA2: Tomar decisiones razonadas en momentos de incertidumbre, adecuando el comportamiento a distintas situaciones, asumiendo un estilo de liderazgo adecuado a cada circunstancia y demostrando habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- RA3: Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- RA4: Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- RA5: Proponer actividades o tareas que creen nuevas oportunidades.
- RA6: Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.
- RA7: Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas, valorando las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.

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
CB2, CB3, CB4, CB5, CT3, CT6, CT7, CE9, CE9.	RA1: Comprender lo que significa ser un diseñador.
CB2, CB4, CE9	RA2: Tomar decisiones razonadas en momentos de incertidumbre, adecuando el comportamiento a distintas situaciones, asumiendo un estilo de liderazgo adecuado a cada circunstancia y demostrando habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
CB2, CE9, CE10	RA1: Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
CT3, CE10	RA4: Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
CB5, CE9	RA5: Proponer actividades o tareas que creen nuevas oportunidades.
CB2, CE10	RA6: Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.
CB5, CT6, CT7	RA7: Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas, valorando las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.

4. CONTENIDOS

UNIDAD 1. Acercamiento al ejercicio de la profesión de diseñador gráfico y a todas sus especialidades relacionadas, desde los puntos de vista teórico, práctico y deontológico.

UNIDAD 2. Desde la formulación del encargo a su solución satisfactoria, pasando por el desarrollo de la propuesta atendiendo a todas las necesidades que plantea cliente y sociedad en su conjunto.

UNIDAD 3. Mediante prácticas guiadas, se introduce al alumno al mundo del diseño y a sus múltiples posibilidades desde el punto de vista profesional.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Clase magistral / web conference.

Método del caso.
Aprendizaje cooperativo.

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	10
Clases de aplicación práctica	20
Análisis de casos	25
Exposiciones orales	5
Elaboración de informes y escritos	12
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%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	20%
Caso / Problema	10%

En el Campus Virtual, al acceder a la asignatura, se consultarán en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria se debe obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, es 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 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.

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 individual 1. Informes y escritos.	Semana 4
Actividad individual 2. Caso o problema	Semana 6
Actividad 3 y 4. Pruebas presenciales de conocimiento y exposiciones orales	Semanas 8 y 9
Actividad 5 y 6. Pruebas presenciales de conocimiento y exposiciones orales.	Semanas 11 y 12
Actividad 7. Sobre informes y escritos	Semana 16
Prueba de conocimiento final	Enero 26

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:

- Bernbach, F. (2017) *El arte de llevar una vida creativa*. Editorial GG.
- Corazón, A. (2023) *¿Para qué sirve el diseño?* Editorial Los libros de la catarata.
- Dondis, D. A. (2017) *Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Editorial GG.
- Campi, I. (2020) *¿Qué es el diseño?* Editorial GG.
- Heller, E. (2004) *Psicología del color*. Editorial GG.
- Kleon, A. (2020) *Roba como un artista. 10 cosas que nadie te ha dicho acerca de ser creativo*. Alfaguara.
- Sahara, T. (2004) *Diseñar con o sin retícula*. Editorial Gustavo Gili.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Gutiérrez del, M. R., Monsalve, M., Restrepo, M., (2017) *Desde el taller: 32 notas para la enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico*. Editorial Tadeo Lozano.
- Maeda, J. (2010) *Las leyes de la simplicidad*. Editorial Gedisa.
- Munari, B. (2019) *Artista y diseñador*. Editorial GG.
- Neil Leonard, G. A. (2013) *Investigación en el diseño*. Parramón.
- Steve, H., Anderson, G., (2019) *El libro de las ideas para el diseño gráfico de la mano de 50 maestros*. Blume.
- Shaughnessy, A. (2006) *Como ser diseñador sin perder el alma*. Editorial Index Book.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (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.