

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller bidimensional
Titulación	Grado en 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	2º
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Patricia García Martínez

2. PRESENTACIÓN

La asignatura *Taller Bidimensional* del Grado en Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas profundiza en el estudio y aplicación de los principios fundamentales del diseño en dos dimensiones. A lo largo del curso, se exploran los elementos conceptuales esenciales del diseño bidimensional, tales como la morfología, las figuras básicas, el equilibrio, la proporción, y la armonía, introduciendo aspectos como el color y la tipografía. Se trabajará con herramientas digitales propias de los procesos de diseño, permitiendo a los estudiantes desarrollar composiciones visuales complejas. Además, se fomenta la integración de distintos elementos como el dibujo, la ilustración, el texto y la fotografía en proyectos creativos. La metodología incluye la gestión y análisis de la información previa a cada proyecto, preparando a los estudiantes para comprender y aplicar el lenguaje visual y gráfico en sus propuestas. Al finalizar el curso, los alumnos habrán adquirido una sólida capacidad para organizar, componer y transformar imágenes, dominando técnicas avanzadas de diseño y retoque digital.

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.
- 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: Entender de los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño en dos dimensiones con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.
- RA2: Aplicar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización.

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

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Introducción a los elementos conceptuales básicos del diseño bidimensional y a la práctica con herramientas básicas digitales propias de los procesos de diseño.

Unidad 2. Metodología y gestión de la información previa a un proyecto.

Unidad 3. Aplicación y comprensión de los principios básicos del lenguaje visual, gráfico y compositivo: morfología, figuras básicas, estructuras, equilibrio, proporción, armonía, tipografía, composición, transformación, color, tratamiento de imagen, fotografía, retoque.

Unidad 4. Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: dibujo, ilustración, texto y fotografía.

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:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	8 h
Clases de aplicación práctica	22 h
Resolución de problemas	4 h
Elaboración de informes y escritos	10 h
Investigaciones y proyectos	10 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	18 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría académica	18 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	150 h

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 de conocimiento	60%
Informes y escritos	5%
Caso / Problema	10%
Investigaciones y proyectos	20%
Observación del desempeño	5%

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 16
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 14
Actividad 4	Semana 12
Actividad 5	Semana 18
Prueba de conocimiento	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:

- Ades, D. (2002). *Fotomontaje*. Editorial Gustavo Gili.
- Chamorro, J. (2022). *Diseño gráfico y collage: Influencias, inspiración e interacción*. Hoaki
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili.
- Heller, E. (2010). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Editorial Gustavo Gili.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Editorial Gustavo Gili.
- Munari, B. (2017). *Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Editorial Gustavo Gili.
- Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas*. Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, H. (2024). *Pensar con tipos*. Editorial Gustavo Gili.
- Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili.

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.