

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Ser diseñador
Titulación	Grado en Diseño Gráfico Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo.
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial/ On Line
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Pilar Terrón López

2. PRESENTACIÓN

Se trata de realizar un acercamiento al ejercicio de la profesión de diseñador gráfico y a todas sus especialidades relacionadas, desde los puntos de vista teórico, práctico y deontológico. Para ello se pondrá al estudiante en el centro del aprendizaje experiencial para que aprenda todo el proceso que requiere la figura del diseñador gráfico.

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.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON05: Identificar la estructura profesional, empresarial, y comercial y el modelo de negocio de la industria del diseño gráfico y multimedia.

- Interpretar la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- Identificar capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas, valorando las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.

Habilidades

HAB02: Valorar el impacto cultural y económico del diseño gráfico y multimedia en la sociedad actual.

- Argumentar 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.
- Proponer actividades o tareas que creen nuevas oportunidades.
- Convertir ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.

Competencias

COMP13: Conocimiento del marco legal que rige los tipos de organizaciones y de sociedades profesionales relacionadas con el sector del diseño gráfico y multimedia.

4. CONTENIDOS

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.

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
- Entornos de simulación
- Aprendizaje experiencial

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
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria	20
Debates y coloquios	12
Elaboración de informes y escritos	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.)	15
Trabajo autónomo	50
Tutoría académica	25

Pruebas presenciales de conocimiento	3
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria	20
Debates y coloquios	12
Elaboración de informes y escritos	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.)	15
Trabajo autónomo	50
Tutoría académica	25
Pruebas presenciales de conocimiento	3
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%
Exposiciones orales	5-10%
Informes y escritos	10-15%
Casos	5-10%
Carpeta de aprendizaje	10-15%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%

Informes y escritos	10-15%
Casos	5-10%
Carpeta de aprendizaje	10-15%

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 las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.

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 de evaluación 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. En cualquier caso el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semanas 1-4
Actividad 2	Semanas 5-8
Actividad 3	Semanas 8-11

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:

- Bowles, C. (2017) Future Ethics. <<https://nownext.studio/future-ethics>>
- Leonard, N. Gavin, A. (2013) Investigación en el diseño - Diseño gráfico
- Rawsthorn, A. (2013). Hello World: Where Design Meets Life. Penguin
- Roberts, L. (2006) Good: An Introduction to Ethics in Graphic Design

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Artículo

- A Complete Guide to Building the Best LinkedIn Profile for Students <www.internships.com/career-advice/basics/linkedin-profile-for-students>
- Creating self initiated projects <<https://andwalsh.com/articles/all/creating-self-initiated-projects/>>
- In Web Design, Accessibility Shouldn't Be an Afterthought <<https://eyeondesign.aiga.org/in-web-design-accessibility-shouldnt-be-an-afterthought/>>
- Ken Garland: ¡Nuestra mayor influencia social es como votantes! <<http://www.monografica.org/02/Entrevista/4159>>
- Revista Graffica: Mario Eskenazi el diseño debe responder al momento y si es posible trascenderlo. <https://graffica.info/mario-eskenazi-el-disenodebe-responder-al-momento-y-si-es-posible-trascenderlo/>>
- 10 inspiring UX portfolios and why they work: <medium.com/@vanschneider/10-inspiring-ux-portfolios-andwhy-they-work-809310e97f5e>
- 10 Tips To Take Your Co-Creation To The Next Level <<https://medium.com/design-leadership-notebook/10-tips-to-take-your-co-creation-to-the-next-level-dfa7bf2376d8>>

Charla

- Alice Rawsthorn/Ted Talk: Pirates, nurses and other rebel designers. <http://www.ted.com/talks/alice_rawsthorn_pirates_nurses_and_other_rebel_designers>
- Stefan Sagmeister: Happiness by design <https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_happiness_by_design>

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.