

1. DATOS BÁSICOS

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

2. PRESENTACIÓN

Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de ilustración vectorial y pixelar, así como en el manejo de herramientas colaborativas.

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

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- Identificar las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño vectorial y pixelar.

Habilidades

HAB04: Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D, online y offline.

- Aplicar 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.

Competencias

COMP01: Capacidad para 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.

4. CONTENIDOS

Iniciación en las herramientas de diseño vectorial y pixelar y de colaboración remota. 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 / 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	12,5h
Clases magistrales	5h
Elaboración de informes y escritos	8h
Proyectos	12,5h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	46,5 h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.)	12.5 h
Trabajo autónomo	25 h
Tutoría académica	25 h
Pruebas presenciales de conocimiento	3 h
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria	12,5h
Clases magistrales	5h
Elaboración de informes y escritos	8h
Proyectos	12,5h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	46,5 h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.)	12.5 h
Trabajo autónomo	25 h
Tutoría académica	25 h
Pruebas presenciales de conocimiento	3 h
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	10-15%
Carpeta de aprendizaje	5-10%
Proyectos	15-25%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	10-15%
Carpeta de aprendizaje	5-10%
Proyectos	15-25%

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.

1. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semanas 1-3
Actividad 2	Semanas 4-6
Actividad 3	Semanas 7-9
Actividad 4	Semanas 10-15
Prueba de evaluación ordinaria	Semanas 16

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

8. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Lawson, Bryan (2006). *How Designers Think: The design process demystified*. Oxford.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Bacci, Francesca; Melcher, David (2008) *Art and the Senses*. Oxford University Press
- Cross Nigel (2007). *Designerly ways of knowing*. Basel: Birkhauser.
- *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Elsevier
- Desmet, Pieter M.A.; van Erp, Jeroen and Karlsson, MariAnne (2008) *Design & Emotion Moves*. Cambridge Scholars Publishing
- Hosey, Lance (2012) *The Shape of Green: Aesthetics, Ecology, and Design*. Washington: Island
- Krippendorf, Klaus (2006). *The Semantic Turn. A New Foundation for Design*. London, New York: Taylor & Francis.
- Koskinen, Ilpo; Zimmeman, John; binder Thomas; Redstrom, Johan; Vensween, Stephen (2011)
- Lawson, Bryan (2006). *How Designers Think: The design process demystified*. Oxford.
- Lees-Maffei, Grace (2011). *Writing Design: Words and Objects*.
- Lidwell William, Holden Kritina, Butler Jill (2003). *Universal Principles of Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport (listaus-tyyppinen "kevyt" julkaisu 100 design periaatteesta)
- Lockwood, T., ed. (2010). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. New York: Allworth Press.
- MIT Press Visser, Willemien (2006). *Cognitive artifacts of designing*. L. Erlbaum Associates.
- Ware, Colin (2004).
- Press Korvenmaa, P. (2009). *Finnish Design: A Concise History*. Helsinki: University of Art and Design
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: _____ Basic Books.
- Stein, Barry E. (2012) *The New Handbook of Multisensory Processing*.

9. 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

10. 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.