

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Taller Bidimensional
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S2
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Pilar Terrón López

## 2. PRESENTACIÓN

Con la materia Taller Bidimensional asentaremos las bases de la formación de todo buen diseñador gráfico y la enfocaremos a una práctica verdaderamente argumentada. Modelizaremos el curso preliminar de la escuela Bauhaus, combinando la teoría con mucha práctica instrumental, para así alinearlo con el moderno modelo de aprendizaje “Learning by doing”.

Estableceremos los elementos mínimos de cualquier proyecto bidimensional: punto, línea, plano o color, aprendiendo a combinarlos. Pensaremos en la estructura y nos adentraremos en los secretos de la composición.

Trabajaremos la expresión visual y como captar la atención: escala, jerarquía, proporción, profundidad, encuadre, ritmo o movimiento.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### CONOCIMIENTOS

- CON01: Identificar los principios y teorías del lenguaje visual (teoría de la imagen, del color, de la forma, leyes de la percepción visual, etc.). Identificar 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.

### HABILIDADES

HAB01: Aplicar los principios y recursos propios del lenguaje visual al diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- 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 los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización.

### 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

Introducción a los elementos conceptuales básicos del diseño bidimensional y a la práctica con herramientas básicas digitales propias de los procesos de diseño. Metodología y gestión de la información previa a un proyecto.

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. 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/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:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad presencial)	5
Análisis de casos (modalidad presencial)	12
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14,5
Exposiciones orales (modalidad presencial)	6
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) (modalidad presencial)	12,5
Lectura de temas de contenidos y documentación complementaria (modalidad presencial)	25
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	40
Tutoría académica (modalidad presencial)	20
Debates y coloquios (modalidad presencial)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	3
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	25
Clases virtuales síncronas	5
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12
Análisis de casos (modalidad virtual)	12
Exposiciones orales síncronas (modalidad virtual)	6
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	14,5
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	12,5
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	40
Tutoría virtual (modalidad virtual)	20
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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	10%
Informes y escritos	15%
Caso	15%

**Modalidad online:**

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

Informes y escritos	15%
Caso	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 4,0 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 4,0 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 1.	Semana 4
Actividad 2	Semana 8-12
Actividad 3	Semana 12-14
Actividad 4	Semana 14-16

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:

Index Book, S.L.

- Itten, J. (2020). El arte del color. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Jaspert, W. P. (1993). Encyclopaedia of Type Faces. UK, Cassell Illustrated.
- Kandinsky, V. (2005). Punto y Línea sobre el Plano. Buenos Aires, Ed. Andrómeda.
- Lupton, E., Cole Phillips, J. (2009). Diseño Gráfico nuevos fundamentos. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Manaut Viglieti, J. Técnica del arte de la Pintura. Madrid, Ed. Dossat.
- Mijksenaar, P. Introducción al diseño de la información. Mexico, Gustavo Gili.
- Newark, Q. (2002). ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Navarro, D. (2011). Alex Trochut: More is More. España. Index Book.
- Owen, W. (1991). Diseño de revistas. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- Ochs, M. (1996). 1000 Record covers. Koln, Taschen.
- Petterson, R. (2012). It Depends—Principles and Guidelines. Austria, International Institute for Information Design (IIID)
- Rawson, P. (1990). Diseño. Madrid, Ed. Nerea.
- Rand, P. (2001). A Designer's art. USA. Yale University Press.
- Rand, A., Rand, P. (2006). Sparkle and Spin: Book About Words. San Francisco, Chronicle Books.
- Swann, A. (1990). Bases del Diseño Gráfico. España, Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Tanizaki, J. (2007). El elogio de la sombra. Madrid, Editorial Siruela.
- Tufte, E. (2006). Beautiful Evidence. USA. Graphics Press.
- Villafañe, J. (1998). Introducción a la teoría de la imagen. Madrid. Pirámide.
- Wong, W. (2001). Fundamentos del diseño. Barcelona, Gustavo Gili.
- Williams, R. (2019). Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos. España. Grupo Anaya.
- Wes Wilson. < <https://www.wes-wilson.com/> >
- Varios autores (2010). A Graphic Design Project from start to finish. España, Index Book S.L.

## 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](mailto: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.