Universidad Europea

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de Diseño para la Economía Circular
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S2
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Enrique Royuela

2. PRESENTACIÓN

Este taller tiene como objetivo principal situar a las estudiantes en el contexto del diseño para la economía circular, desde una perspectiva crítica y aplicada. Se fomenta la experimentación, el trabajo en equipo, la creatividad con propósito, la reflexión medioambiental y el diseño con impacto.

El enfoque se centra en el rol del diseño gráfico como agente de cambio y se articula a través de conocimientos teóricos que se llevarán a la práctica para el desarrollo de tareas, actividades y un proyecto de identidad colectiva: el Club de Diseño Sostenible, que actúa como marco de trabajo para desarrollar actividades con impacto social y medioambiental, integrando herramientas, metodologías ágiles y pensamiento circular.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

Comprender los fundamentos de la economía circular aplicada al diseño.
Reconocer y aplicar estrategias de sostenibilidad digital y física.
Identificar referentes históricos y actuales del activismo ambiental.

Habilidades

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

Diseñar productos y servicios desde la lógica del pensamiento circular.
Aplicar criterios de sostenibilidad a la comunicación visual.
Reflexionar sobre el ciclo de vida del diseño y su impacto.

Competencias

COMP06: Capacidad para realizar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.
COMP12: Capacidad para diseñar proyectos de packaging desde la disciplina del diseño gráfico y multimedia.

Capacidad para aplicar principios de economía circular en proyectos gráficos y multimedia.
Capacidad para comunicar visualmente mensajes sostenibles en diferentes medios y formatos.

4. CONTENIDOS

El taller tiene como objetivo introducir a las estudiantes en el contexto de la economía circular desde el ámbito del diseño gráfico y multimedia, destacando el papel activo del diseñador en la creación de un futuro sostenible. A lo largo del semestre, se trabajará a través de ejercicios prácticos, investigación, prototipado y presentaciones, consolidando un enfoque crítico, ético y ecológico del diseño.

Durante el taller se utilizarán metodologías activas y herramientas colaborativas como mapas mentales, ideación, visualización de datos, brainstorming circular, y se abordarán casos de estudio y referentes actuales. Asimismo, se introducirán nociones de Green UX, diseño Mobile First, y metodologías Agile/Lean aplicadas a la sostenibilidad digital.

Las actividades culminarán en la entrega y exposición de productos y campañas diseñadas bajo los principios de la economía circular, priorizando siempre el impacto positivo, la coherencia ética, la funcionalidad y la creatividad responsable.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

· Talleres presenciales prácticos

· Aprendizaje basado en proyectos

· Exposición y defensa de propuestas

· Análisis de casos y referentes

· Trabajo en equipo y co-creación

· Presentaciones y entregas evaluables

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	25
Seminarios	5
Debates, coloquios y mesas redondas	12
Análisis de casos	12
Exposiciones orales	6
Elaboración y presentación de informes/trabajos escritos	15
Actividades grupales en el aula	12
Trabajo autónomo	40
Tutorías	20
Pruebas presenciales de conocimiento	3
TOTAL	**150**

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria	25
Clases virtuales síncronas	5
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12
Análisis de casos	12
Exposiciones orales mediante webconference	6
Elaboración de informes y escritos	15
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12
Trabajo autónomo	40
Tutoría virtual	20
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%
Casos	10-20%
Informes y escritos	10-25%
TOTAL	**100%**

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Casos	10-20%
Informes y escritos	10-25%
TOTAL	**100%**

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.

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.

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 (10% de la nota final)	Semanas 1-6
Actividad 2 (20% de la nota final)	Semanas 7-11
Actividad 3 (10% de la nota final)	Semanas 12-17
Proyecto final (60% de la nota final)	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 Y RECURSOS DIGITALES

Bibliografía recomendada:

- Rush, M. (2002). Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX: Michael Rush; traducción
- Berners-Lee, M. (2019) There Is No Planet B: A Handbook for the Make or Break Years. Cambridge University Press.
- Caradonna, Jeremy L. (2014). Libro: Sustainability: A History (Oxford University Press. Hardcover ASIN: B011DB2JMQ)
- Chick, A. Micklethwaite, P. (2011) Libro. Design for Sustainable Change: How Design and Designers Can Drive the Sustainability Agenda
- Frick, T. (2016) Libro: Designing for Sustainability: A Guide to Building Greener Digital Products and Services. http://shop.oreilly.com/product/0636920043904.do
- Levin, K., Cashore, B., Bernstein, S. & Auld, G. (2012) Overcoming the tragedy of super wicked problems: constraining our future selves to ameliorate global climate change. Policy Sci 45, 123–152. https://doi.org/10.1007/s11077-012-9151-0
- McDonough, William. Braungart, Michael. (2013) Libro: The Upcycle: Beyond Sustainability - Designing for Abundance (Editorial North Point Princeton, USA)
- Morton, T. (2018). Libro: A Pelican Introduction: Being Ecological (Pelican. ISBN-10: 0241274230)
- Pitroda, S. Redesign the World - A Global Call to Action (2021). The Pitroda Group
- Roberts, L. (2009) Good : ética en el diseño gráfico. Index Book
- Sherin, A. (2009). Libro. Sostenible.: Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. (Editorial Gustavo Gili)
- IDEO & Ellen MacArthur Foundation. Circular Design Guide. Disponible online: https://www.circulardesignguide.com. Guía gratuita y visual para aplicar principios de diseño circular en proyectos reales.

Recursos digitales:

- https://www.websitecarbon.com
- https://ecograder.com
- https://pagespeed.web.dev
- https://www.circulardesignguide.com

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.