

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Proyectos de Diseño Gráfico: Offline
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
Curso	Tercero
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online
Semestre	Primero
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Daniel Rodríguez Palacios

2. PRESENTACIÓN

En este módulo el estudiante aplicará los conocimientos adquiridos en la realización proyectos de diseño gráfico y multimedia de distintas naturalezas y exigencias, integrando los conocimientos adquiridos en módulos 1, 2 y 4 con disciplinas afines y complementarias, empleando la metodología de trabajo PBS (Project Base School). El estudiante trabajará e integrará desde el conocimiento más primario hasta conseguir el dominio de proyectos complejos en los que intervienen profesionales de distintas disciplinas, el estudiante se introducirá paulatinamente en el transcurso de las asignaturas que configuran este módulo.

Proyectos de Diseño Gráfico: Offline tiene como primer objetivo profundizar en las distintas etapas de desarrollo de un proyecto gráfico, desde la delimitación de un encargo, su investigación y su conceptualización, hasta la formalización del diseño, su desarrollo en diferentes piezas gráficas y sus especificaciones de producción. Se simulan las dinámicas y los procesos de trabajo propios de un estudio de diseño y se tantean cuáles son los sectores y los tipos de proyecto que se alinean con nuestros valores (ética, sostenibilidad), buscando a servicio de qué y de quién queremos poner nuestra creatividad. Al final del curso contaremos con una pieza de portfolio muy potente, con un diseño fundamentado que representará el potencial del estudiante como diseñador

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

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

Habilidades

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

HAB05: Aplicar los principios de accesibilidad universal al diseño gráfico y multimedia, online y offline.

Competencias

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

4. CONTENIDOS

Desarrollo de proyectos estratégicos para aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en la asignatura "Tecnología de diseño gráfico I: offline". Los proyectos abarcarán el diseño de publicaciones y otras aplicaciones complejas con restricciones técnicas. Se valorará no solo la correcta ejecución técnica y la elección de técnicas y procesos adecuados sino también la correcta argumentación y la solidez conceptual.

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
- Aprendizaje basado en proyectos
- 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:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	18
Seminario virtual (actividad síncrona)	6
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12
Proyectos	25
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de <i>webconference</i>	11
Trabajo autónomo	25

Tutoría virtual	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 online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Proyectos	25-40%
Participación (aula, foros, actividades...)	0-5%

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) 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. Briefing e investigación de tu proyecto	Semana 5
Actividad 2. Fase de conceptualización + primera fase de la formalización del diseño	Semana 8
Actividad 3. Segunda fase de formalización + presentación	Semana 12
Actividad 4. Tercera fase de formalización. Integrar una práctica sostenible	Semana 14
Actividad 5 (proyecto final). Producción del proyecto.	Semana 15
Dossier	Semana 16
Prueba de conocimientos	Semana 16-17

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:

- Varios autores (2010). A Graphic Design Project from start to finish. España, Index Book S.L.
- Pipes, A. (2011). Production for Graphic Designers. Reino Unido: Laurence King Publishing Ltd.
- Ambrosse, G., Harris, P. (2007). Manual de Producción, guía para diseñadores gráficos. España: Parramón Ediciones, S.A

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Terrence, R. (2018). How to write an effective design brief to get the result you want. Recuperado de: <<https://medium.com/story-of-ams/how-to-write-an-effective-design-brief-to-get-the-result-you-want-9f11ef2c86d5>>
- Espinosa, R. (2018). Benchmarking: Qué es, tipos, etapas y ejemplo. Recuperado de: <<https://robertoepinosa.es/2017/05/13/benchmarking-que-es-tipos-ejemplos/>>
- IDEO Design Kit. <<https://www.designkit.org/methods#filter>>
- QuestionPro. Qualitative Research: Definition, Types, Methods and Examples. Recuperado de: <<https://www.questionpro.com/blog/qualitativeresearch-methods/>>

- Galluci, L. Las figuras retóricas como técnica de creación publicitaria y su aplicación en el campo de la comunicación visual. Recuperado de <<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC067915.pdf>>
- Anderson, C. TED's secret to great public speaking. Recuperado de: <https://www.ted.com/talks/chris_anderson_ted_s_secret_to_great_public_speaking>
- Samara, T. (2005). Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers Inc.
- Jean-Baptiste, A. (2020). Building For Everyone. Wiley.
- Roberts, L. (2019). Good: An Introduction to Ethics in Graphic Design. Bloomsbury Publishing.
- Varios autores (2021). Extra Bold: a feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary, field guidance for graphic designers. Nueva York: Princeton Architectural Press
- Bullock, A. y Walsh, M. (2013). The Green Design and Print Production Handbook. Reino Unido: The ILEX Press
- Sherin, A. (2009). Sostenible: Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. Barcelona

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.