

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Contextualización
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	4º
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Cristina de Propios Martínez

## 2. PRESENTACIÓN

Desarrollo conceptual y contextualización del proyecto: objetivos de comunicación y definición del público objetivo.

A lo largo de esta asignatura, se fomentará el desarrollo de la habilidad para transformar conceptos abstractos en elementos visuales capaces de transmitir un mensaje claro y evocador. Se trabajará en la necesidad de ir más allá de la mera apariencia visual con el fin de comprender cómo el diseño se inserta en un contexto más amplio, siempre en consonancia con objetivos de comunicación concretos.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos

CON02: Conocer la historia del diseño gráfico, analizando trabajos que permitan juzgarlos y evaluarlos críticamente.

· Identificar audiencias y contextos para los que se definen soluciones de comunicación, incluyendo los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que configuran las soluciones de diseño.

### Habilidades

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

· Resolver problemas de comunicación que incluyen la identificación del problema, investigación, recopilación de información, análisis, generación de soluciones alternativas, prototipado y test de usuarios y evaluación de resultados.

### Competencias

COMP03: Capacidad para emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y multimedia, siempre en el marco de la ética profesional.

## 4. CONTENIDOS

Desarrollo conceptual y contextualización del proyecto: objetivos de comunicación y definición del público objetivo.

Durante el curso, se llevará a cabo un análisis minucioso del entorno en el cual se enmarca un proyecto y se enfatizará la definición rigurosa de su audiencia. Se profundizará en la comprensión de cómo factores de índole cultural, social y económica influyen en la percepción del diseño, y se explorarán las estrategias para adaptar la creación de manera que cumpla con objetivos comunicativos específicos.

## 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
- Aprendizaje basado en proyectos
- 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 online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	25h
Seminario virtual (actividad síncrona)	5h
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12h
Análisis de casos	12h
Exposiciones orales mediante webconference	6h
Elaboración de informes y escritos	14,5h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12,5h
Trabajo autónomo	40h
Tutoría virtual	20h

Pruebas presenciales de conocimiento	3h
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

## 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%
Informes y escritos	10-25%
Casos	10-20%

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 6
Actividad 2	Semana 9
Actividad 3	Semana 12
Actividad 4	Semana 15
Examen 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

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

- BCNMCR. (2013). Design and Dialogues. Limited Edition Book. BCNMCR by StudioDBD.
- Beirut, M. (1994) Looking Closer 1: Critical Writings on Graphic Design. Allworth.
- Beirut, M. (2007) Seventy-nine Short Essays on Design. Princeton Architectural Press.
- Beirut, M. (2017) Now You See It and Other Essays on Design. Princeton Architectural Press.
- Beirut, M. (2021) How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World.
- Dictionary of graphic design and designers (2012). The Thames & Hudson world of art.
- Eskilson, S.J. (2019). Graphic Design. A History. Laurence King (Third edition).
- Garland, K. (1997) A Word in Your Eye: opinions, observations and conjectures on design, from 1960 to the present. University of Reading, Department of Typography & Graphic Communication.
- Garland, K. (2012) Structure and Substance. Unit Editions.
- Gil, E. (2018) Pioneros del Diseño Gráfico en España. Experimenta.
- Holland, D.K. Bierut, M, Drenttel, W. (1992) Graphic Design: New York: The Work of Thirty-Nine Great Design Firms from the City That Put Graphic Design on the Map.
- How to create a design brief in 7 steps. <https://asana.com/resources/design-brief>.
- How to write a design brief that gets you results. <https://www.canva.com/learn/effective-design-brief/>.
- Ilyin, N. (2019) Writing for the Design Mind. Bloomsbury Visual Arts.
- Ingledew, J. (2016). How to Have Great Ideas. Laurence King.

- López-León, R. (2018). Contexto y diseño: El binomio invisible. Editorial Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Müller & Wiedemann. (2018) The History of Graphic Design. TASCHEN.
- Müller-Brockmann, J. (1996) Grid systems in graphic design: A visual communication manual for graphic designers, typographers and three-dimensional designers. Niggli Verlag; Bilingual edición.
- Nottingham, A. y Stout, J. (2020). The Graphic design Process, How to be successful in design school. London. Bloomsbury Visual Arts.
- Rawsthorn, A. (2022) Design as an Attitude: New Edition. JRP|Editions.
- Rubin, R. (2023). The Creative Act: A Way of Being. Penguin Press.
- Sagmeister, S. Hall, P. (2009) Sagmeister: Made You Look. Harry N. Abrams; First Edition.
- Satué, E. (2012) El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Segunda edición. Alianza Forma.
- Shaughnessy, A. (2022). How to be a Graphic Designer Without Losing Your Soul, How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul (New Expanded Edition). Laurence King Publishing.
- Symons, A. J. A. Meynell, F. Desmond, F. (1936) The Nonesuch Century: an appraisal, a personal note and a bibliography of the first hundred books issued by the Press, 1923-1934. Nonesuch Press.
- Tschichold, J. (2006). The New Typography. University of California Press; Illustrated edition.
- What Is a Design Brief and How to Write It. <https://www.nuclino.com/articles/design-brief>.
- Winters, S. (2022). Content Design. Content Design London.

## 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.