

**PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA
 APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO
 Curso académico: 2024/2025**

Identificación y características de la asignatura			
Código	501238	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Aplicaciones del Diseño Gráfico		
Denominación (inglés)	Applications of the Graphic Desing		
Titulaciones	GRADO EN INGENIERÍA HORTOFRUTÍCOLA Y JARDINERÍA		
Centro	Escuela de Ingenierías Agrarias		
Semestre	2º	Carácter	Optativa
Módulo	Optativa		
Materia	Aplicaciones de Diseño Gráfico		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Manuel de la Cruz Rodríguez Gordillo	D608	mdlacruz@unex.es	Campus Virtual
Área de conocimiento	Expresión Gráfica en la Ingeniería		
Departamento	Expresión Gráfica		
Profesor coordinador			
Competencias			
<p>BÁSICAS:</p> <p>CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <p>CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>GENERALES:</p> <p>CG1 - Capacidad para la preparación previa, concepción, redacción y firma de proyectos que tengan por objeto la construcción, reforma, reparación, conservación, demolición, fabricación, instalación, montaje o explotación de bienes muebles o inmuebles que por su naturaleza y características queden comprendidos en la técnica propia de la producción agrícola y ganadera (instalaciones o edificaciones, explotaciones, infraestructura y vías rurales).</p> <p>CG4 - Capacidad para la redacción y firma de mediciones, segregaciones,</p>			

parcelaciones, valoraciones y tasaciones dentro del medio rural, tengan o no carácter de informes periciales para Órganos judiciales o administrativos, y con independencia del use al que este destinado el bien mueble o inmueble objeto de las mismas.

CG5 - Capacidad para la redacción y firma de estudios de desarrollo rural, de impacto ambiental y de gestión de residuos de las explotaciones agrícolas y ganaderas.

CG7 - Conocimiento en materias básicas, científicas y tecnológicas, que permitan un aprendizaje continuo, así como una capacidad de adaptación a nuevas situaciones o entornos cambiantes.

CG8 - Capacidad de resolución de problemas con creatividad, iniciativa, metodología y razonamiento crítico.

CG9 - Capacidad de liderazgo, comunicación y transmisión de conocimientos, habilidades y destrezas en los ámbitos sociales de actuación.

CG10 - Capacidad para la búsqueda y utilización de la normativa y reglamentación relativa a su ámbito de actuación.

CG11 - Capacidad para desarrollar actividades en el ámbito de su especialidad, asumiendo un compromiso social, ético y ambiental en sintonía con la realidad del entorno humano y natural.

TRANSVERSALES:

CT1: Dominio de las TIC.

ESPECÍFICAS DE LA RAMA AGRARIA:

CERA6: Levantamientos y replanteos topográficos. Cartografía, Fotogrametría, sistemas de información geográfica y teledetección en agronomía.

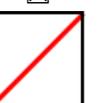
(La competencia anterior, está vinculada a la asignatura en la propuesta de la UEx para la verificación del Plan de estudios y quedan definidas en la Orden CIN/323/2009, de 9 de febrero, BOE nº 43 de 19/02/2009).

Contenidos

Breve descripción del contenido

Métodos del diseño asistido por ordenador. Documento "planos" del proyecto de obra agraria. Sistema de representación de planos acotados avanzado, aplicaciones. Representación gráfica de planta, alzado y secciones. Trazado de obras lineales. Control gráfico de movimientos de tierra. Diagramas y monogramas. Semiótica de la cartografía base en el proyecto de ingeniería.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE CONTEMPLADOS

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

<p>Temario de la asignatura</p> <p>Denominación del tema 1: Introducción al diseño gráfico en las ingenierías "verdes"</p> <p>Contenidos del tema 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.- El legado gráfico de la ciencia antigua. 1.2.- La perspectiva. 1.3.- La geometría proyectiva. 1.4.- Normalización UNE, UNE EN, ISO, DIN, UNE EN ISO. 1.5.- Formatos normalizados. 1.6.- Diseño en ingeniería. <ul style="list-style-type: none"> 1.6.1.- El proceso de diseño en ingeniería. 1.6.2.- Estudiando el problema del cliente. 1.6.3.- Administrando el proceso de diseño. 1.6.4.- Especificaciones. 1.6.5.- Búsqueda de respuestas al problema. 1.7.- Dibujo científico. 1.8.- Dibujo de marketing. <p>Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CG9, CG10, CG11, CT1, CERA6</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias y Prueba final)</p>
<p>Denominación del tema 2: Semiótica gráfica</p> <p>Contenidos del tema 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1.- La semiología de Jacques Bertin. 2.2.- Análisis de los signos. 2.3.- Psicología de la percepción. La Bauhaus. <p>Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CT1, CERA6</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias y Prueba final)</p>
<p>Denominación del tema 3: Color</p> <p>Contenidos del tema 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.- Como percibimos los colores 3.2.- Como creamos los colores 3.3.- Psicología del color. <p>Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CT1, CERA6</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias y Prueba final)</p>
<p>Denominación del tema 4: La imagen digital</p> <p>Contenidos del tema 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1.- Píxeles, tono, saturación y brillo. 4.2.- Resolución y tamaño de la imagen. 4.3.- Plataformas matriciales. <p>Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CT1, CERA6</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias y Prueba final)</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 4:</p> <p>Práctica01. Plataformas matriciales</p> <p>Contenidos de la práctica 01:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.- Sistemas no vectoriales. <p>Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CG7, CG8, CT1, CERA6</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias, Práctica y Prueba final)</p>

Denominación del tema 5: Plataformas vectoriales

Contenidos del tema 5:

- 5.1.- Fundamentos básicos.
- 5.2.- Campos y tablas.
- 5.3.- Acotación.
- 5.4.- Atributos y bloques dinámicos.
- 5.5.- Edición e impresión.
- 5.6.- Diseño 3D y renderizado.

Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CT1, CERA6

Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias y Prueba final)

Descripción de las actividades prácticas del tema 5:

Práctica02. Plataformas vectoriales.

Contenidos de la práctica 02:

- 5.2.1.- Sistemas CAD.
- 5.2.2.- Sistema SVG.
- 5.3.3.- Sistema SKP.

Competencias que desarrolla: CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CG7, CG8, CT1, CERA6

Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias, Práctica y Prueba final)

Práctica03. Dibujo asistido por ordenador

Contenidos de la práctica 03:

- 5.3.1.- Introducción al sistema DAO
- 5.3.2.- Software DAO e interface
- 5.3.3.- Configuración
- 5.3.4.- Desarrollo 2D
- 5.3.5.- Introducción 3D (BIM)

Competencias que desarrolla: CB1, CB2, CB3, CB4, CG1, CG4, CG5, CG7, CG8, CT1, CERA6

Resultados de aprendizaje: RA215, RA216 (Asistencias, Práctica y Prueba final).

Actividades formativas

Horas de trabajo del alumno por tema		Horas Gran Grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total		CH	L	O	S		
1	19	8					1	10
2	8	5					1	2
3	16,5	5					1,5	10
4	17	5					2	10
4 (Práctica 01)	18				8			10
5	15	5					2	8
5 (Práctica 02)	18				8			10
5 (Práctica 03)	24				14			10
Evaluación	14,5	2						12,5
TOTAL	150	30			30		7,5	82,5

GG: Grupo Grande (85 estudiantes).

CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)

O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)

S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).
Metodologías docentes
<p>1- Clases expositivas y discusión de contenidos. 2- Desarrollo de problemas. 4- Casos prácticos. 5- Prácticas en aula de informática. 6- Desarrollo y presentación de seminarios. 7- Uso del aula virtual. 9- Estudio de la materia. 10- Búsqueda y manejo de bibliografía técnica. 11- Realización de exámenes.</p>
Resultados de aprendizaje
<p>RA215. Dominio de la semiótica gráfica, aplicada a la preparación y producción de mapas y planos de mediciones y proyectos en el medio rural y las zonas verdes, diagramas en las publicaciones científico/técnicas, desde una profesionalidad ingeniosa, crítica y metodológica, así como respetuosa con las normas. RA216 Capacidad de adaptación a la dinámica software de la ayuda gráfica y de la presentación de resultados.</p>
Sistemas de evaluación
<p><u>Evaluación continua:</u> El sistema de evaluación continua, a través de las competencias, se articula en tres grandes grupos: 1º Presencial, componiendo el 5% de la evaluación total. [A] (Actividad NO recuperable) 2º Prácticas y seminarios, compone el 45% de la evaluación total. [B] (Actividad NO recuperable) 3º Prueba Final, que compone el 50% de la evaluación total. [C] (Actividad SI recuperable)</p> <p>[A] Participación activa del alumno bajo condiciones favorables, seguimiento del profesor en el transcurso del aprendizaje de la materia, autoevaluación, adaptación y progreso. Intervención activa y adecuada, alcance de propuestas, adelanto en las necesidades de conocimientos y ubicación en la materia. Se materializa con check-list, rúbricas y análisis de casos.</p> <p>[B] Prácticas y seminarios, estudio de casos, resolución crítica de ejercicios, autoevaluación orientada, ejercitación reiterada como método de dominar el software gráfico bajo una óptica holística del paradigma digital.</p> <p>[C] Ejercicios prácticos y de desarrollo escrito (Tipo test). Evaluación de una inteligencia poliédrica que se enfrenta a ejercicios/situaciones con más propósito de aprender en la experiencia que de solo relatar lo aprendido, desarrollando las competencias de la asignatura (antes relacionadas), con las competencias humanas afines. Comunicación asertiva, toma de decisiones, manejo de problemas y conflictos, pensamiento creativo y crítico, manejo de la tensión y el estrés. - 6 preguntas teóricas a 0.4 puntos cada una correcta.</p>

- 1 ejercicio práctico a 2.6 puntos.

Evaluación global:

Para optar a este sistema de evaluación el estudiante lo solicitará, a través de un espacio específico creado para ello en el Campus Virtual durante el 1º cuarto del periodo de impartición de la asignatura o hasta el último día del periodo de ampliación de matrícula, si esta acaba después de este periodo.

En caso de ausencia de la solicitud especificada por parte del estudiante, la modalidad asignada será la de evaluación continua.

La prueba deberá realizarse en la fecha del examen de la convocatoria oficial y constará de:

- Preguntas tipo test, conformado por 5 preguntas a 0,80 puntos cada una.
- Lámina de AutoCAD a desarrollar por el alumno 3 puntos.
- Caso práctico a desarrollar: 3 puntos.

La calificación cuantitativa/cualitativa se establece de acuerdo con lo articulado según normativa vigente.

Desarrollo pormenorizado de la distribución de la puntuación. Ver Guía Docente en Campus Virtual. (espacio de la asignatura)

Bibliografía (básica y complementaria)

Básica:

S. HILDEBRANDT (1990), *"Matemática y formas óptimas"*. Ed. Prensa científica. Barcelona
 GALER Y HORVAT (2005), *"La imagen digital"*, Ed. Anaya. Madrid
 EVA HELLER (2004), *"Psicología del color"*. Ed. GG. Barcelona
 LITTLE (2002), *"El proceso de diseño en ingeniería"*. Ed. Limusa,S.A. México
 HEMENWAY (2008), *"El código secreto"*. Ed. Evergreen Gmbh, Köln. Barcelona

Complementaria:

RODRIGUEZ G. , M. C. (2018). *"Guía didáctica de la asignatura 2022"*. Ed. Campus Virtual.
 GARDNER, H. (1994). *"La teoría de la inteligencia múltiple"*. México FCE
 BOLIVAR, A. (2008). *"Ciudadanía y competencias básicas"*. ECOEM. Sevilla
 VILLA, A. y POBLETE, M. (2007). *"Aprendizaje basado en competencias"*. Ed Mensajero. Bilbao
 SANZ, JC. (1993). *"El libro del color"*. Ed Alianza Editores. Madrid
 COINEAU, Y. (1987). *"Dibujos científicos"*. Ed Labor. Barcelona
 BERTIN, J. (2005). *"Sémiologie graphique"*. Ed EHESS. Paris

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Otros recursos, apuntes, videos, ejercicios... [Campus Virtual](#). (ESPACIO DE LA ASIGNATURA)