

Guía de aprendizaje

Título de la asignatura/módulo: Taller de Dibujo Integrado I

Curso: 2018-2019

Código: 9956001105

Profesor coordinador: Felipe Asenjo Alvarez

Titulación: Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Escuela/ Facultad: Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño.

Idiomas: Español/Inglés

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Datos básicos de la asignatura/módulo | 4 |
| 2. Presentación de la asignatura/módulo | 4 |
| 3. Competencias y resultados de aprendizaje..... | 4 |
| 4. Seguimiento y evaluación..... | 11 |
| 4.1. Convocatoria ordinaria | 13 |
| 4.2. Convocatoria extraordinaria | 13 |
| 5. Bibliografía | 13 |
| 6. Cómo comunicarte con tu profesor | 14 |
| 7. Recomendaciones de estudio | 4 |
| Anexos con información detallada en el Campus Virtual | 16 |

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

| | |
|---------------------------|----------------------------|
| ECTS | 6 ECTS básicos (150 horas) |
| Carácter | Básica |
| Idioma/s | Español |
| Modalidad | Presencial |
| Trimestre/Semestre | Primer Semestre |

2. Presentación de la asignatura/modulo

-OBJETIVO de la asignatura:

Acercamiento a las magnitudes abstractas, y potencialidad gráfica, del color, textura, tipografía, proporción, composición y modulación, así como nociones de percepción visual en modelos bidimensionales.

-Dicho Objetivo se llevarán a cabo mediante trabajos de maquetación, composición de modelos abstractos, retoque fotográfico, trabajo bidimensional con tramas, trazados, módulos y maquetas, digitales y analógicas

Entre las herramientas de trabajo empleadas y abordadas en la asignatura se utilizará *Photoshop* (principalmente), Dibujo manual, *Illustrator* e *Indesign* (en menor medida).

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas: 1, 2, 3, 4, 5

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su 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.
- 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.
- 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para comprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales: 1, 2, 7

- CG1: Conocer la historia y las teorías de la arquitectura, así como de las artes, tecnologías y ciencias humanas relacionadas con esta.
- CG2: Conocer el papel de las bellas artes como factor que puede influir en la calidad de la concepción arquitectónica.
- CG7: Comprender las relaciones entre las personas y los edificios, y entre éstos y su entorno, así como la necesidad de relacionar los edificios y los espacios situados entre ellos en función de las necesidades y de la escala humana.

Competencias transversales: 2, 4, 5, 6, 9, 10

- CT2: Responsabilidad: Aptitud o capacidad para hacer frente a la responsabilidad que concierne de la función que la profesión de arquitecto tiene en la sociedad, en particular elaborando proyectos que tengan en cuenta factores sociales y ambientales.
- CT4: Habilidades comunicativas en lengua nativa (ya sea por medios orales o escritos) y en la lengua inglesa, de acuerdo al ideario de la Universidad Europea de Madrid, cualquier concepto o especificación propio al desarrollo de la profesión regulada de Arquitecto. Esto incluirá en aprendizaje del vocabulario específico de la titulación. Esta aptitud incluye la capacidad de gestión de la información.
- CT5: Comprensión interpersonal.
- CT6: Flexibilidad.
- CT9: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para planificar el trabajo en la necesidad de satisfacer plazos de entrega y respetar los límites impuestos por los factores presupuestarios y la normativa de aplicación de construcción.
- CT10: Innovación y creatividad: Creatividad, imaginación y sensibilidad estética encaminadas al diseño, satisfaciendo a la vez las exigencias estéticas y técnicas. Esta competencia incluye el razonamiento crítico y la cultura histórica.

Competencias específicas: 2 y 4

- CE2: Aptitud para concebir y representar los atributos visuales de los objetos y dominar la proporción y las técnicas del dibujo, incluidas las informáticas.

- CE4: Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo del análisis y teoría de la forma y las leyes de la percepción visual.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante desarrollará los siguientes resultados de aprendizaje:

- RA1: creará, representará y analizará formas e imágenes representadas en tres y dos dimensiones, estableciendo relaciones biunívocas entre entidades tridimensionales y representaciones planas.
- RA2: organizará e integrará los conceptos fundamentales aprendidos en las restantes materias del semestre para su correcta integración y puesta en común para un único fin: la representación de la arquitectura.
- RA3: valorará, comprenderá y aplicará las leyes de percepción visual y la teoría de la forma, en la práctica de la representación expresiva de la forma arquitectónica.
- RA4: reaccionará y resolverá los conflictos que planteen los trabajos solicitados, mediante la reflexión y la aplicación de los saberes adquiridos sobre el tema propuesto.
- RA5: reaccionará a la hora de cumplir con las entregas de los trabajos propuestos.
- RA6: comprenderá la importancia de participar en debates dirigidos sobre temas propuesto en la asignatura y/o relacionados con la misma y con las restantes materias del semestre.
- RA7: Organizará y planificará a la hora de abordar el trabajo, tanto de manera individual como en grupo
- RA8: analizará y profundizará en la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la arquitectura.
- RA9: aplicará creatividad a la hora de afrontar los trabajos desde una perspectiva propia.
- RA10: demostrará capacidad de comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

| Competencias | Resultados de aprendizaje |
|---------------|--|
| CG1, CG2, CG7 | RA1. Creará, representará y analizará formas e imágenes representadas en tres y dos dimensiones, estableciendo |

| | |
|------------------------------|---|
| CE2 | relaciones biunívocas entre entidades tridimensionales y representaciones planas. |
| CG1, CG2, CG7 CT10 CE4 | RA2. Organizará e integrará los conceptos fundamentales aprendidos en las restantes materias del semestre para su correcta integración y puesta en común para un único fin: la representación de la arquitectura. |
| CG1, CG2, CG7 CE2 | RA3. Valorará, comprenderá y aplicará las leyes de percepción visual y la teoría de la forma, en la práctica de la representación expresiva de la forma arquitectónica. |
| CT2, CT4, CT5, CT6 | RA4. Reaccionará y resolverá los conflictos que planteen los trabajos solicitados, mediante la reflexión y la aplicación de los saberes adquiridos sobre el tema propuesto. |
| CT2, CT4, CT9 | RA5. Reaccionará a la hora de cumplir con las entregas de los trabajos propuestos. |
| CB2 CT4 | RA6. Comprenderá la importancia de participar en debates dirigidos sobre temas propuesto en la asignatura y/o relacionados con la misma y con las restantes materias del semestre. |
| CB5 CT9 | RA7. Organizará y planificará a la hora de abordar el trabajo, tanto de manera individual como en grupo. |
| CB1 CB3 | RA8. Analizará y profundizará en la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la arquitectura. |
| CT10 | RA9. Aplicará creatividad a la hora de afrontar los trabajos desde una perspectiva propia. |
| CB2, CB4 CE2, CE4 | RA10. Demostrará capacidad de comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo. |

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

| Tipo de actividad formativa | Número de horas |
|-----------------------------|-----------------|
| Sesiones magistrales | 12.5 h |

| | |
|--|--------------|
| Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas | 50 h |
| Exposición de los trabajos | 12.5 h |
| Trabajo en grupo | 12.5 h |
| Trabajo autónomo | 37.5 h |
| Tutorías, seguimiento académico y evaluación | 25 h |
| Prácticas de laboratorio | 0 |
| Prácticas profesionales | 0 |
| TOTAL | 150 h |

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

| Resultados de aprendizaje | Actividad de aprendizaje | Tipo de actividad | Contenidos |
|---|----------------------------|---|--|
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 5 Actividad 9 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA1. Metodología y gestión de la información previa a un proyecto. Organización del trabajo y búsqueda de referencias.</u></p> <p>Tema 1. Planificación Tema 2. Búsqueda de referencias: casos a estudio</p> |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 5 Actividad 9 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Trabajo en grupo · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA2. Desarrollo y gestión de la información técnica y conceptual propia de un diseño.</u></p> <p>Tema 3. Técnicas y objetivos expresivos</p> |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 5 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Trabajo en grupo | <p><u>UA3. Análisis y teoría de la forma. Magnitudes abstractas.</u></p> <p>Tema 4. Forma y textura Tema 5. Percepción. Conocimiento real y apariencia.</p> |

| | | | |
|---|-------------|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | Tema 6. Patrones, texturas, motivos y formas homeomorfas. |
| | Actividad 9 | | Tema 7. Forma y percepción visual. Tema 8. Técnicas de ilustración vectorial II. Tema 9. Gestalt, espacio y volumen en la forma. |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 6 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <u>UA4. Aplicación y comprensión de las leyes de la percepción visual y la composición.</u> Tema 10. Marcas gráficas/ Iconos símbolos marcas y señales. Tema 11. Retorica visual y semiótica de la forma. compositivo. |
| | Actividad 4 | | Tema 12. Narración gráfica y composición. Percepción visual y ajuste |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 1 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <u>UA5. Aplicación y comprensión de los principios básicos del lenguaje visual, gráfico y compositivo.</u> Tema 13. Forma y Color Tema 14. Teoría e interacción del color |
| | Actividad 2 | | Tema 15. Forma y Composición/ Introducción a la narración gráfica y composición |
| | Actividad 7 | | Tema 16. Tipografía e interacción en la composición. |

| | | | |
|---|-------------|---|---|
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 3 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA6. Metodología los elementos que intervienen en el proceso de diseño</u></p> <p>Tema 17. Boceto de conceptos abstractos, esquemas de trabajo, líneas directoras del diseño) Tema 18. Del sketch expresivo al dibujo al conceptual. Tema 19. Introducción en el dibujo de elementos como profundidad, sombras y texturas digitales. Tema 20. Técnicas mixtas de dibujo (analógico y digital)</p> |
| | Actividad 9 | | Tema 21. Del dibujo de ideación al de comunicación |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 1 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA7. Aprendizaje de las herramientas instrumentales de gestión de imagen: Imagen digital y fotografía.</u></p> <p>Tema 22. Herramientas analógicas y digitales Tema 23. Introducción al retoque fotográfico</p> |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 8 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA8. Aprendizaje de las herramientas complementarias a la ilustración: Ilustración digital, trazados y desarrollo de herramientas graficas híbridas (intercambio bidireccional entre soportes).</u></p> <p>Tema 23. El Dibujo de Ilustración. Tema 24. Intercambio de archivos vectoriales y técnicas de dibujo digitales.</p> |

| | | | |
|--|--------------|---|---|
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA 5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 10 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA9. Documentación y contenidos básicos del dibujo de acuerdo con el nivel adquirido al término del semestre.</u></p> <p>Tema 25. La impresión digital. Tema 26. Portfolio/Poster final de semestre</p> |
| RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10 | Actividad 10 | <ul style="list-style-type: none"> · Sesiones magistrales. · Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas. · Exposición de los trabajos. · Trabajo autónomo. · Tutorías, seguimiento académico y evaluación. | <p><u>UA10. Integración de los conocimientos adquiridos</u></p> <p>Tema: todos</p> |

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura. El peso de la calificación de los procedimientos de evaluación se distribuye en las actividades del siguiente modo:

- Actividades (todas): Entrega de y/o presentación de trabajos (100% peso de evaluación)

| Actividad evaluable | Criterios de evaluación | Peso (%) |
|---------------------|--|----------|
| Actividad 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende la diferencia entre tono, saturación, brillo y oscuridad relativa del color, así como sus posibilidades expresivas, teoría e interacción. • Aplica técnicas de dibujo manual y digital. | 5 % |
| Actividad 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el tanteo compositivo, trabajo e interacción con elementos de la narración gráfica • Aplica técnicas de dibujo digital | 5 % |

| | | |
|--------------|---|------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Relación entre imagen, texto y dibujo dentro de la composición. | |
| Actividad 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el abocetado de concepto • Aplica técnicas de dibujo para boceto, croquis y posterior procesado digital. • Relaciona las técnicas de trabajo analógicas y digitales • Comprende el uso de sombras, texturas, profundidad, énfasis | 5 % |
| Actividad 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Articula la relación entre las leyes perceptivas Gestalt y las estrategias de composición. • Aplica conceptos teóricos de forma, color, tipografía y composición en el desarrollo de estrategias narrativas. • Comprende técnicas de abocetado con técnicas digitales con programas específicos de composición. | 5 % |
| Actividad 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Articula y relaciona el estudio y aproximación a los conceptos de forma, textura, patrón y motivo mediante herramientas analógicas y digitales. • Aplica herramientas digitales para la el diseño e impresión. | 5 % |
| Actividad 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Aplica el lenguaje de las Marcas Gráficas para el conocimiento y distinción entre sus diferentes tipos: Icono, Símbolo, Marca y Señal • Integra las técnicas de dibujo digital, y los conocimientos teóricos aprendidas en el curso, para el diseño de marcas gráficas que conceptualicen los enunciados ya realizados. | 5 % |
| Actividad 7 | <ul style="list-style-type: none"> • Integra conocimientos básicos del uso y funcionamiento de la tipografía, legibilidad, color tipográfico y connotaciones semióticas, para su uso de forma específico dentro de las memorias, textos, títulos... | 5 % |
| Actividad 8 | <ul style="list-style-type: none"> • Integra las técnicas de dibujo vectorial y analógico para potenciar el dibujo | 5 % |
| Actividad 9 | <ul style="list-style-type: none"> • Integra las técnicas de ilustración digital con los conocimientos de percepción Gestalt para el diseño de modelos bidimensionales y tridimensionales abstractos. | 5% |
| Actividad 10 | <ul style="list-style-type: none"> • Crea un documento resumen de curso en soporte papel, en el que aplica conocimientos transversales y se incorporan las versiones corregidas de los diferentes trabajos de curso | 55 % |

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. 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.

- Asistir y participar de modo activo durante las clases presenciales del curso (se especifica en anexo de asignatura el porcentaje mínimo de asistencia y participación).
- La calificación del curso será la media ponderada de las calificaciones de las actividades del curso.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

Adicionalmente se realizará una prueba en los casos de estudiantes con una asistencia inferior al 70% de las clases y que hayan realizado menos de un 70% de las entregas del curso.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Tusquets editores, S.A., 1ª Ed. Barcelona 2004.
- PEVSNER, Nicolaus. *Pioneros del diseño*. Ediciones infinito, Buenos Aires, 2000 (*Pioneers of Modern Design*. Yale University Press, 2011).
- MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili S.L., Barcelona 1983.
- LOEWY, Raymond. *Lo feo no se vende*. Ediciones Plaza, Barcelona 1995 (*Uglyness does n't sell*).
- JULIER, Guy. *La cultura del diseño*. Gustavo Gili S.L., Barcelona 2008 (*The Culture of Design*. 3RD Edition, 2013).
- FIELL, Charlotte & Peter. *Desing Now!* Edición Taschen, Madrid 2009.
- FIELL, Charlotte. *Diseño del siglo XX*. Edición Taschen, Madrid 1997.
- FIELL, Charlotte. *Diseño escandinavo*. Edición Taschen, Madrid 2002.
- FLUSSER, Villém. *La filosofía del diseño*. Editorial Síntesis, Madrid 1999.
- E. BÚRDEK, Bernhard. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial GG S.A., Barcelona 1994.

- CAMPI, Isabel. *La idea y la materia. Vol 1: El diseño de producto desde sus orígenes*. Editorial GG S.L., Barcelona 2007.
- CAMPI, Isabel. *Diseño y nostalgia. El consumo de la historia*. Ediciones de Belloch S.L., Barcelona 2007.
- AA. VV. *Diseño del siglo XX*. Ediciones TASCHEN, 1ª Ed. Hohenzollernring 2000.
- BOIS, Yves-Alain. "Metamorphoses of axonometry" en AAVV, *De Stijl. Neo Plasticism in Architecture*. Delft University Press, Delft, 1983.
- CHING, Frank. *Manual de dibujo arquitectónico*. Gustavo Gili, México, 1982.
- CORTÉS, Juan Antonio, y MONEO, José Rafael. *Comentarios de dibujos de 20 arquitectos actuales*. E.T.S. de Arquitectura de Barcelona, 1976.
- SAINZ, Jorge. *El dibujo de arquitectura : teoría e historia de un lenguaje gráfico* Barcelona : Reverté, cop. 2005.
- SATUÉ, Enric. *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza, Madrid, 1988.
- SEGUÍ, Javier. *El dibujo de ideación*. Madrid, 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Eudeba, Buenos Aires, 1971.
- BENEVOLO, Leonardo. *Diseño de la ciudad*. Gustavo Gili, México, 1979, 5 tomos.
- CHING, Frank. *Arquitectura: forma, espacio y orden*. Gustavo Gili, Barcelona.
- GIBSON, James J. *La percepción del mundo visual*. Infinito, Buenos Aires, 1974.
- MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona. GG 1979

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un correo electrónico. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.