



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Diseño Editorial y
maquetación

[GD_2ºDEM_25-26]

Asignatura	Diseño Editorial y Maquetación		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
2º	Semestral	6	6
Tipo de asignatura	Obligatoria de especialidad		
Materia	Proyectos de diseño gráfico		
Otras asignaturas de la materia	Diseño de identidad visual, Ilustración aplicada al diseño, Diseño de la información, Diseño aplicado al envase, Campaña publicitaria, Diseño gráfico en movimiento, Diseño interactivo, Gráfica del espacio, Presentación y retórica del proyecto		
Especialidad/ Departamento	Diseño gráfico		
Requisitos y/o recomendaciones	Habilidades y conocimientos básicos en el manejo de Adobe Illustrator y de Adobe InDesign. Se recomienda tener aprobadas las asignaturas Tipografía I. Composición y Tipografía II. De la caligrafía al graffiti.		
Horario y grupos	2º A martes de 17.00 - 19.30 h jueves de 17.00 - 19.30 h viernes de 19.30 - 21.30 h 2º B lunes de 15.00 - 17.00 h martes de 15.00 - 17.00 h miércoles de 17.00 - 19.30 h		
Aula de referencia	Biblioteca		
Profesor(a)	Nistal Bodelón, Vanessa		
Contacto	vnisbod867@g.educaand.es		





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura se sitúa en el segundo curso de las enseñanzas Artísticas Superiores, en la especialidad de Diseño Gráfico y pertenece a la materia de Proyectos de Diseño Gráfico.

El Diseño editorial comprende el área que se ocupa de la creación de todo tipo de publicaciones, desde diarios, libros o revistas hasta cualquier pieza gráfica que esté compuesta por páginas, como folletos o catálogos. Abarca la realización de la gráfica exterior e interior, las cuales se encuentran unidas por un sistema de comunicación visual ligado al concepto que define a la publicación. La maquetación es la disposición de los elementos que forman parte de la composición en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema de diseño general. Este es un concepto aplicable a diferentes planteamientos de diseño gráfico, pero es especialmente importante en el ámbito del diseño editorial.

NORMATIVA

1. *Decreto 91/2023 del 18 de abril*, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
2. *Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre*, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
3. *Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo*, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
4. *Decreto 111/2014, de 8 de julio*, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
5. *Orden de 19 de octubre de 2020*, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
6. *Ley 1/2024, de 7 de junio*, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

> 2. COMPETENCIAS: TRANSVERSALES, GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.





11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.
6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.





-
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
 10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
 11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
 12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
 15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
-

> 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La importancia de la investigación y la planificación. conceptos de maquetación. el libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación.

Jerarquía y maquetación. criterios para la definición de los márgenes. reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica. La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial.

Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad. Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Bloque 1. *Introducción al Diseño Editorial* [3 semanas]

Definición. Campos de aplicación. Contextualización del diseño editorial y la maquetación. Metodología de investigación y experimentación en la gestión del proyecto editorial.

Bloque 2. *Conceptos de maquetación* [4 semanas]

Principios de maquetación de textos e imágenes. Diseño y composición con tipografía en Adobe InDesign. El funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad. Jerarquía, composición, ritmo.

Bloque 3. *El libro* [5 semanas]

Tipologías. Arquitectura del libro. Diseño de cubiertas. Estructura de la página.

Bloque 4. *La revista* [5 semanas]

Características del medio. Tipologías. Diseño de portadas: mensaje de marca, señas de identidad. Sistema de retículas. La guía de estilo.





> 4. METODOLOGÍA

Para alcanzar los resultados de aprendizaje de la asignatura y contribuir, desde ésta, al logro de las competencias de los estudios de Grado, la metodología de trabajo será activa, participativa y democrática.

El aprendizaje de los alumnos y alumnas parte de sus conocimientos y experiencias previas y deben tener en cuenta su desarrollo personal. Para ello es necesario conocer la diversidad del alumnado para planificar posibles actuaciones y realizar una adaptación pedagógica de la programación según los intereses del alumnado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se plantearán actividades abiertas, motivadoras para que estimulen el interés de los alumnos, diversas de modo que se adapten al ritmo de aprendizaje del alumno y significativas y en la medida de lo posible abordarán el mayor número posible de temas de forma conjunta con profesores de otras áreas para establecer un aprendizaje más completo.

La metodología planteada se basará en la utilización de la tipografía como instrumento fundamental de la comunicación visual. Potenciaremos esta idea a través tanto de la creación como del conocimiento y el análisis por parte del alumnado.

El desarrollo de los trabajos prácticos se planteará abordando temas de complejidad creciente a lo largo del desarrollo del curso.

Al mismo tiempo, se incentivará tanto el aprendizaje autónomo, el sentido crítico y el conocimiento estético como la cooperación en el trabajo en el aula, prestando especial atención a dar empuje a las destrezas, motivaciones, aptitudes y capacidades de cada estudiante.

> 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

La Escuela de Arte Mateo Inurria recoge como uno de sus objetivos generales en su Plan de Centro el incentivar el trabajo del Departamento de Extensión Cultural y Promoción Artística, confiriéndole un gran protagonismo dentro del proceso educativo.

Dicho departamento tiene como objetivos:

- Procurar que todas las actividades desplegadas favorezcan claramente la formación cultural y humana de nuestros alumnos.
- Facilitar y potenciar la colaboración de los alumnos/as en cuantas actividades de índole cultural organice tanto nuestro centro como otras entidades ciudadanas.
- Promover una actitud abierta y participativa de nuestro centro en su entorno.

En la medida de lo posible trataremos de realizar visitas a exposiciones y conferencias relacionadas con el diseño editorial. Se realizarán visitas a una imprenta tradicional, a bibliotecas especializadas y a estudios de diseño y/o agencias de publicidad, con el fin de acercar al alumnado la realidad del sector profesional del diseño gráfico.





> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Ordenadores, escáner, fotocopidora, impresora. Software de edición de imágenes bitmap (Adobe Photoshop), vectorial (Adobe Illustrator), edición (Adobe InDesign) y gestión de fuentes. Proyector, pantalla de proyección, conexión a Internet, mesas de dibujo, tableros de corte tamaño A3, pizarra.

Muestras de papel, maquetas y publicaciones editoriales impresas (libros, revistas, catálogos, folletos...)

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

Bibliografía

- . AICHER, O. (2004). *Tipografía*. Campgráfic Editors.
- . CHENG, K. (2006). *Diseñar tipografía*. Editorial Gustavo Gili.
- . HOCHULI, J. (2008). *El detalle en la tipografía*. Campgráfic.
- . JARDÍ, E. (2012). *Veintidós consejos sobre tipografía*. Editorial Actar.
- . KANE, J. (2005). *Manual de tipografía*. Editorial Gustavo Gili.
- . MARTÍN, J. L. y MAS, M. (2001). *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. Campgráfic.
- . LUIDLI, P. (2004). *Tipografía básica*. Campgráfic Editors.
- . LUPTON, E. (2011). *Pensar con tipos*. Editorial Gustavo Gili.
- . AMBROSE, G. y HARRIS, P. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. Parramón arquitectura y diseño.
- . NOVARESE, A. (2009). *El signo alfabético*. Campgráfic Editors.
- . MARTÍNEZ, C. (2014). *Manual de Recursos tipográficos*. Campgráfic Editors.
- . GARFIELD, S. (2011). *Es mi tipo. Un libro sobre fuentes tipográficas*. Taurus.
- . MARÍN, R. (2017). *Ortotipografía para diseñadores*. Editorial Gustavo Gili.
- . AMBROSE, G. Y HARRIS, P. (2005). *Layout*. Parramón Ediciones.
- . HOCHULI, J. y KINROSS, R. (2005). *El diseño de libros: práctica y teoría*. Campgráfic.
- . JEREMY, L. (2003). *Nuevo diseño de revistas*. Editorial Gustavo Gili.
- . MARTÍNEZ DE SOUSA, J. (2005). *Manual de edición y autoedición*. Ediciones Pirámide.
- . MULLER-BROCKMANN, J. *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. GG.
- . SAMARA, T. (2008). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili.
- . ZAPPATERRA, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Editorial Gustavo Gili.
- . HELLER, S. y GODFREY, J. (2014). *100 revistas clásicas de diseño gráfico*. Blume.
- . LEWIS, A. (2016). *¿Quieres publicar una revista?. Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes*. Gustavo Gili.
- . LLOP, R. (2016). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. GG.
- . WHITE, J. (2019) *Diseño para la edición*. Ed: Jardín de monos.
- . YEHUA, Q. (2018). *Layout Design. Diseño rompedor y de Vanguardia*. Parramon.





. FERNÁNDEZ, L. y HERRERA, E. (2016). *Diseño de cubiertas de libros. Recursos de retórica visual*. Editorial Síntesis.

. WANG, S. (2019). *Page Design. New Layout & Editorial Design*. Promopress.

Webgrafía

<http://www.quintatinta.com/>
<http://www.magazinedesigning.com/>
<http://www.elportadista.com/>
<http://bookcoverarchive.com>
<http://magazinecoverarchive.tumblr.com>
<http://www.spd.org>
<http://www.encajabaja.com/>
<http://www.buszmeni.pl>
<http://www.unostiposduros.com>
<http://www.monografica.org>
<http://typographica.org>

> 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que ningún alumno es igual a otro y que sus intereses, capacidades y necesidades son muy distintos, debemos prestar atención a la diversidad atendiendo siempre que podamos a cada uno de ellos como individuo.

El Plan de Centro recoge la heterogeneidad del alumnado que convive en la Escuela, así como la necesidad de desarrollar programaciones en las que se ofrezcan las adaptaciones necesarias en caso de detectarse en nuestro Centro alumnado con necesidades específicas. En este caso, se realizarían adaptaciones curriculares no significativas, no implicando, por tanto, la modificación de los objetivos ni los contenidos establecidos para el desarrollo del currículo.

Atendiendo a las características del alumnado se adoptarán las siguientes medidas y adaptaciones curriculares:

- 1- Al comienzo del curso se efectuará la evaluación inicial del alumnado, determinando el tipo de necesidad específica para poder ajustar a ésta la acción educativa.
- 2- Se enfocará el proceso de aprendizaje del alumno partiendo de su nivel de desarrollo inicial. Se emplearán materiales didácticos variados y se propondrán actividades de refuerzo, recuperación y ampliación que se adapten a los diferentes grados de aprendizaje.

> 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

Los criterios de evaluación serán acordes al Real Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para dichas enseñanzas.





CE TRANSVERSALES

1. Demostrar la capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CE GENERALES

1. Demostrar la capacidad de concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar poseer una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
17. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.





19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CE ESPECÍFICOS

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. Dicha evaluación se regirá por el principio de evaluación continua y secuencial, de modo que se valorarán los conocimientos adquiridos por el alumnado de forma progresiva a lo largo de todo el curso.

Se llevará a cabo una evaluación inicial al comienzo del curso, con el fin de conocer la situación del grupo y contextualizar la Guía Docente según las necesidades y capacidades del alumnado.

La evaluación se desarrollará a lo largo de todo el período lectivo (evaluación continua), valorando el proceso de aprendizaje de los estudiantes en su totalidad, con el fin de cumplimentar una evaluación integrada. Será necesario considerar tanto la evaluación del resultado, como la evaluación del proceso, permitiendo que los estudiantes desarrollen la capacidad de valorar su propio aprendizaje.





EVALUACIÓN ORDINARIA (1º convocatoria ordinaria de junio y 2º convocatoria ordinaria de septiembre)

El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y las competencias desarrollados en la Guía Docente. Para ello se evaluarán las actividades y los trabajos que se determinen siendo indispensable para superarlos:

- Aplicación y adaptación de los conocimientos teóricos-prácticos.
- Exposición y argumentación visual y conceptual
- Presentación completa, pulcritud y organización.
- Capacidad de redacción sin faltas de ortografía, ni errores de expresión.
- Cumplimiento de los requisitos/características de entrega solicitados.
- Puntualidad en la entrega.

Los alumnos acogidos al proceso de evaluación continua podrán recuperar los exámenes y las actividades suspensas ajustándose a las fechas que indique el profesor a lo largo del curso.

Para la evaluación continua es obligatoria la asistencia de al menos el 80% de las clases. Si, al estimarse que no hay posibilidad de superar los contenidos teórico-prácticos por falta de asistencia a clase, o en casos en que no pueda garantizarse la autoría de los trabajos presentados por el estudiante, el docente podrá considerar la realización de una prueba teórica (examen) y una práctica –que se sumará a la entrega obligatoria de trabajos–, para comprobar que el estudiante ha alcanzado los objetivos previstos y superado las competencias.

A los alumnos que no superen la evaluación ordinaria 1ª (de junio), se les entregará un Plan de Recuperación personalizado para la evaluación ordinaria 2ª (de septiembre) que será entregado al alumno/a por mensajería oficial (Séneca). En la 2º convocatoria ordinaria de septiembre se mantendrán los dos sistemas diferenciados de evaluación indicados para la evaluación ordinaria en función del tipo de alumno (acogido o no al proceso de evaluación continua).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (convocatoria extraordinaria de noviembre para asignaturas del primer semestre y convocatoria extraordinaria de febrero para asignaturas del segundo semestre o anuales).

Sólo podrá participar en la convocatoria extraordinaria el alumnado que no haya superado la asignatura en las convocatorias anteriores (1º y 2º ordinaria).

El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y competencias desarrollados en la Guía docente a través de diferentes pruebas: examen teórico-práctico; entrega de todos los trabajos prácticos; dossier que incluya memoria de toda la parte práctica de la asignatura con reflexiones y/o comentarios.

El alumnado que haga uso de la convocatoria extraordinaria y no la supere, habrá agotado su primera convocatoria en el curso académico matriculado, pudiendo optar para superar la asignatura en segunda convocatoria entre las ordinarias

CONVOCATORIAS

Como indica la normativa, el alumnado tendrá derecho con su matrícula a dos convocatorias de pruebas de evaluación ordinarias por curso académico (1º Ordinaria de junio y 2ª Ordinaria de septiembre) y el número máximo de convocatorias para la superación de las diferentes asignaturas será de cuatro (con excepción del TFG y las prácticas de empresa que sólo cuentan con dos convocatorias).





Por tanto cuando el alumno cursa por segundo año la asignatura tiene aún dos convocatorias más y puede solicitar la convocatoria extraordinaria. Para ello la persona interesada deberá cursar la solicitud de esa convocatoria ante la secretaría del centro.

Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria el alumnado que, estando matriculado en la misma durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente, o que teniendo aprobadas todas las asignaturas tengan pendiente únicamente el TFG.

El alumnado que haya hecho uso de la convocatoria extraordinaria y no haya superado la asignatura, puede optar para superarla en segunda convocatoria (sería la última) entre las ordinarias de junio o septiembre.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Registro/observación por parte del docente de la asistencia y participación tanto en clase como en actividades complementarias.
2. Asistencia y participación en charlas, seminarios y otro tipo de actividades complementarias.
3. Actividades, ejercicios y trabajos teórico-prácticos con escalas de valoración visibles en cada enunciado (para aprobar la asignatura, será imprescindible entregar todos los trabajos realizados a lo largo del semestre, así como obtener una valoración positiva en cada uno de ellos).

> 9. CALIFICACIÓN

Para aprobar la asignatura, será imprescindible entregar todos los trabajos realizados a lo largo del curso, así como obtener una valoración positiva en cada uno de ellos. Todas las actividades y exámenes deberán obtener una calificación de al menos 5 puntos en una escala de 0 a 10, para proceder a realizar la nota media ponderada.

Los resultados obtenidos por el/la estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se expresarán en una escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN

La calificación final para alumnado que se presenta en 1º o 2º convocatoria ordinaria, vendrá dada por la suma de los porcentajes que se detallan a continuación:

- Trabajos y proyectos de carácter teórico-práctico: 90%
(trabajos prácticos 30% / proyectos 60%)
- Actitud y participación activa: 10%

Recuperación

En el caso de las prácticas, su recuperación se establecerá después de estudiar cada caso particular, e informar al alumno/a en sesión de tutoría.

Para presentarse a las pruebas de recuperación de la parte teórica, será imprescindible la entrega previa de todos y cada uno de los trabajos, en las condiciones requeridas y las cuales serán informadas convenientemente al alumno o la alumna.





> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

1. Autoevaluación a través de rúbricas (permitirá al alumno realizar una evaluación objetiva de una serie de ítems, reflejando el nivel de desempeño de los mismos).
2. Autoevaluación a través de cuestionarios (documento que permite a los estudiantes evaluar sus propias habilidades, capacidades y progreso de aprendizaje).
3. Coevaluación: El alumnado evaluará a sus compañeros durante las prácticas grupales.
4. Heteroevaluación: a través de diversos cuestionarios, el alumnado valorará el desempeño, habilidades y conocimientos del docente.

> 11. INFORMACIÓN ADICIONAL

Esta programación podrá verse modificada a lo largo del curso por razones didácticas. Cualquier cambio o actualización será debidamente comunicada al alumnado.

