



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Historia del Diseño Gráfico

[GD_2ºHISTDISEGRAF_25-26]

Asignatura	Historia del Diseño Gráfico		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
[2º]	[Semestral]	4	4
Tipo de asignatura	Obligatoria de especialidad		
Materia	[Historia del Diseño Gráfico]		
Otras asignaturas de la materia	[Historia del Diseño Gráfico]		
Especialidad/ Departamento	[Historia del Arte y Patrimonio]		
Requisitos y/o recomendaciones	Se requieren competencias básicas en metodología de análisis, interpretación y elementos constitutivos de la obra del arte y diseño, comentario de texto, habilidades lectoras y manejo digital		
Horario y grupos	[Martes 19:30-21:30, Viernes 17:00-18:00 y 18:30-19:30] [Miércoles 15:00-17:00. Jueves 15:00-17:00]		
Aula de referencia	[206] [205]		
Profesor(a)	Penco Valenzuela, María del Rocío		
Contacto	mpenval592 @g.educaand.es		





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La finalidad de esta materia es que el alumnado aprenda cómo se han transmitido comunicaciones, con la mayor eficacia posible, desde el mensaje visual desde la Prehistoria hasta la actualidad. Desde mediados del siglo XV, en los albores del ciclo histórico que en Occidente conocemos como modernidad, el diseño gráfico fue progresando en paralelo a un proceso de evolución tecnológica que permitía la rápida y exacta multiplicación de un determinado original. Desde entonces, y especialmente en la segunda mitad del siglo XIX, el diseño gráfico se desarrolló considerablemente al amparo de la Revolución Industrial, consolidándose en el siglo XXI como auténtico e irreversible fenómeno social.

A partir de un catálogo razonado de obras, fundamentado científicamente sobre datos verificables, el alumnado deberá de ser capaz de analizar y establecer juicios estéticos. La importancia del análisis crítico en esta materia se corresponde con el gran interés que siempre ha existido por el uso de la imagen en los medios de comunicación para penetrar en los códigos con los que el diseño se construye, descifrarlo e interpretar sus resultados. Además, esta asignatura contribuye al perfil profesional del diseñador-a, detectando las expectativas que el producto gráfico genera en el público al que va dirigido.

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.

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.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
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.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
21. 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

9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los





objetivos del proyecto.

13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

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

Del arte gráfico al diseño. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX. *Arts and Crafts* y Art Nouveau. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas. Art Déco. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial. El estilo moderno en Europa. Influencia de las segundas vanguardias. contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

UD 1. El mensaje visual desde la Prehistoria hasta la Edad Media. 1.1 La invención de la escritura y los alfabetos. 1.2 La aportación asiática y los manuscritos iluminados.

Septiembre-Octubre

UD 2. El Renacimiento gráfico: La llegada a Europa de la impresión y el libro ilustrado.

Octubre-Noviembre

UD 3. El diseño gráfico y la Revolución Industrial. Las Artes y Oficios.

Noviembre

UD 4. El Art Nouveau y la génesis del diseño gráfico del siglo XX.

Noviembre

UD 5. El diseño gráfico en la primera mitad del siglo XX. Vanguardia. Plakatstil. Déco. Bauhaus. Propaganda.

Noviembre-Diciembre-Enero

UD 6. El diseño gráfico en la segunda mitad del S. XX: La era de la información: La Escuela de Nueva York. El Estilo Internacional. Feminismo y Posmodernidad. Op Art, Psicodelia y años 80.

Enero-Febrero

UD 7. El diseño gráfico entre los siglos XX y XXI: Hacia la revolución digital.

7.1 Diseñadores y diseñadoras singulares: Jamie Rei, Jan Lenica, Paula Scher, Sagmeister, David Carson, Shigeo Fukuda, Irma Boom, Edel Rodríguez, Ruedi Baur, Kashiwa Sato. Cyan (estudio), Anette Lenz, etc. 7.2: Diseñadores y diseñadoras singulares: Milton Glaser, Erich Brechbühl, Philippe Apeloig, Jonathan Barnbrook, Richard Turley, Mirko Borsche, Christoph Niemann, Reza Abedini, Jasmin Lee, Felix Ptäffi, Francesco Franchi, etc.





> 4. METODOLOGÍA

En todo momento se buscará una actitud activa, crítica y reflexiva por parte del alumnado, potenciando la interacción entre alumnado y profesorado y entre los propios estudiantes. 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. La metodología buscará ser activa y participativa, promoviendo tanto el trabajo en equipo como la propia autonomía del alumnado en la búsqueda de soluciones a los problemas que se les plantea en los trabajos.

Para la consecución de dichos objetivos se planificará una serie de actividades, de tipo presencial y no presencial, así como proyectos de trabajo individuales y en grupo de manera colaborativa, haciendo partícipe al alumnado en todo momento de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre las actividades de enseñanza-aprendizaje, se incluyen actividades iniciales para partir de los conocimientos previos del alumnado y fomentar el aprendizaje sea significativo, siendo necesario tomar como punto de partida el nivel medio del grupo y sus características.

Las sesiones podrán ser:

1. TEÓRICAS: exposición de contenidos, incluyendo demostraciones y ejemplos audiovisuales con la participación del alumnado.
2. PRÁCTICAS: actividades y ejercicios de iniciación e introducción previo al contenido teórico supervisadas y con guía del profesorado tanto de forma individual como colectiva con la participación y la autoevaluación del alumnado, así como actividades de ampliación y de desarrollo.
3. ACTIVIDADES AUTÓNOMAS: Las actividades de trabajo no presencial y autónomas incluirán lecturas, investigación y análisis de material relevante para la asignatura.
4. TUTORÍAS: Las tutorías serán individuales o colectivas según la naturaleza de cada trabajo y fomentarán la autoevaluación entre el grupo de alumnado.

> 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Asistencia a eventos relacionados con nuestro objeto de estudio: Visitas a museos y monumentos de la ciudad, así como a exposiciones o jornadas de artes plásticas y diseño. Asistencia a actividades coordinadas por los departamentos de Vicedirección Cultural y Artística-Departamento de Extraescolares, el Departamento de Coeducación (25 N) y el Departamento de Investigación e Innovación.

> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Proyector, pantalla de proyección, conexión a Internet, pizarra, puntero láser, presentaciones y apuntes de la profesora, recursos TIC, ordenadores, escáner, fotocopidora, impresora, lámpara digital, Software de edición de imágenes bitmap (Adobe Photoshop), vectorial (Adobe Illustrator), edición (Adobe InDesign) y gestión de fuentes., materiales que el alumnado debe aportar





(cuaderno de la alumna-o).

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

- Adams, S. Stone, T.L. (2018), *El color en el Diseño Gráfico*, España, Blume.
- Checa, Antonio y Garrido, Manuel (2017), *Teoría e historia del cartel publicitario*, Madrid, Síntesis.
- Lupton, Ellen et al., (2023), *Extra Bold, un manual feminista, inclusivo, antirracista y no binario para el diseño gráfico*, G.G.
- Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*.
- Montesinos, J. L. M., & Hurtuna, M. M. (2001). *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*. Campgràfic Editors.
- Muller (2022). *The history of graphic design*. Taschen.
- Munari, Bruno. (1996). *Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.
- Pevsner, Nikolaus, *Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius*,
- Pitarch, A., Dalmases, N. de, *El diseño artístico y su influencia en la industria (arte e industria en España desde finales del siglo XVIII hasta los inicios del XX)*, Madrid,
- Raposo, Daniel. (2020). *Comunicar Visualmente. El diseño gráfico de la marca*. Experimenta Libros.
- Rawsthorn, A. (2021). *El diseño como actitud*. Editorial GG.
- Satué Enric, *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Alianza, 2012
- Seddon, Tony (2015), *El diseño gráfico del siglo XX*, promopress, China.

> 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el fin de hacer efectivos los principios de equidad y atención a la diversidad, se implementarán las medidas necesarias para que este alumnado tenga acceso al currículo y pueda alcanzar los objetivos de la asignatura, teniendo en cuenta que se podrán realizar las modificaciones necesarias con adaptaciones no significativas. Estas adaptaciones no afectarán a los objetivos, competencias y criterios de evaluación. Serán adaptaciones metodológicas, de recursos, o acceso a la información, y serán principalmente medidas de carácter general como actividades de refuerzo, adaptaciones temporales y/o espaciales y si fuese necesario se solicitarán recursos humanos y materiales que permitan el acceso de este alumnado al currículo. Si fuese necesario se adaptarán los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades.

Se ha de tomar como referencia las características del alumnado al que se le imparte clase, siguiendo como documento programático el Plan de Centro en su apartado A4.

> 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE TRANSVERSALES

-Demostrar capacidad para 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.





- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 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.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

CE GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.





- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CE ESPECÍFICOS

- Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos, así como el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje





gráfico y el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

-Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información, así como el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

-Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

-Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

-Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

-Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

-Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

- Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

-Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

-Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

-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 febrero 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 y de la metodología de clase.
- 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 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, trabajo de investigación o actividades de clase) que se sumará a la entrega obligatoria de trabajos-, para comprobar que el estudiante ha alcanzado los objetivos previstos y superado las competencias. Se tendrá en cuenta la diferenciación de requisitos entre el alumnado que ha asistido a clase, que ha seguido el proceso de la evaluación continua, y al que no haya asistido pero quiere presentarse a la convocatoria.

Al alumnado que no supere la evaluación ordinaria 1ª (de febrero), 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 2ª 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). Aquí se hace la misma diferencia entre el alumnado que ha asistido regularmente a clase y el que no, al igual que en la 1ª Ordinaria.

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). Por normativa el alumnado tiene derecho a solicitar la convocatoria extraordinaria cuando ya ha estado matriculado en el curso anterior y no haya aprobado en ninguna de las dos convocatorias ordinarias. Podrá solicitar la de noviembre (para asignaturas del primer semestre).

El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y competencias desarrollados en la Guía docente a través de diferentes pruebas: examen y entrega de todos los trabajos teórico-prácticos.

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 febrero 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.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Registro/observación por parte del docente de la asistencia y participación tanto en clase como en actividades complementarias.
2. Actividades, examen, ejercicios y trabajos teórico-prácticos con rúbricas o escalas de valoración.

> 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

En la calificación final de las convocatorias ordinarias, el examen representará un 50% de la calificación, pero será preceptiva para hacer la nota ponderada completa si se ha superado con al menos un 5. Por tanto, hay que aprobar el examen para que se ponderen el resto de apartados (trabajo de investigación y actividades). Las actividades (25% de la calificación) y el trabajo de investigación (25% de la calificación) se valorarán con un 50 % de la nota final. Los mismos han de seguir los criterios de evaluación y la metodología de clase.

> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO





Se establecerán una serie de aspectos o indicadores que serán valorados por el/la profesor(a) para corroborar durante el curso el cumplimiento de la guía y la eficacia de su método docente, teniendo en cuenta criterios como el temporal, al tratarse de una materia semestral u otros.

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el funcionamiento de la asignatura y de la práctica docente, se estimará un sistema de participación del alumnado para establecer una serie de aspectos o indicadores que serán valorados por el alumnado y así mejorar la práctica docente en cursos posteriores.

> 11. INFORMACIÓN ADICIONAL

La presente guía docente es un documento programático flexible, viable y abierto a la reflexión y a la retroalimentación; teniendo en cuenta que se trata de una acción educativa que facilita y articula el proceso de enseñanza-aprendizaje, hacia la formación integral del alumnado.

