



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Modelado de Personajes 3D

[GD_3ºMODER3D_25-26]

Asignatura	Modelado de Personajes en 3D		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
3º	Anual	4	8

Tipo de asignatura	Obligatoria de especialidad
Materia	Modelado de personajes 3D
Otras asignaturas de la materia	Fotografía Digital y Medios Audiovisuales
Especialidad/ Departamento	Medios Informáticos
Requisitos y/o recomendaciones	Con el fin de ayudar al estudiante a conocer los conceptos y destrezas que debiera poseer para cursar con éxito la asignatura; el equipo docente de Representación 3D recomienda: Requisitos académicos: los necesarios para el acceso a los Grados en Diseño gráfico, de producto y otros. Requisitos recomendables: Conocimiento a nivel de usuario de SS.OO, así como de geometría básica. Asignaturas relacionadas: Modelado de Personajes 3D es una asignatura que se relaciona con Fotografía Digital y Medios Audiovisuales Asignaturas posteriores: Como materia básica, debe facultar para el desarrollo de las asignaturas propias de Tecnología aplicada al diseño gráfico y proyectos de diseño gráfico. Nivel de dificultad: Es una asignatura que representa una dificultad media-alta a los alumnos con los requisitos y conocimientos relacionados con anterioridad.





Horario y grupos	miércoles y viernes
Aula de referencia	314
Profesor(a)	Pardo Ternero, Maria Luisa
Contacto	mparter632@g.educaand.es

> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Es una primera toma de contacto o iniciación a las herramientas software relacionadas con los sistemas de representación 3D.

La asignatura no se centra en el aprendizaje de una herramienta software específica sino que se desarrollan conceptos, procedimientos y técnicas relacionadas con los sistemas de representación 3D aplicados a personajes para animación. Uno de los objetivos de la asignatura es el autoaprendizaje para que el alumno pueda adquirir las capacidades necesarias para desarrollar su trabajo con diferentes herramientas.

La asignatura consistirá en realizar las diferentes fases de diseño, modelado, texturizado, iluminación y renderizado mediante sistemas de representación 3D. El conocimiento de éste flujo de trabajo se convierte en un procedimiento básico e indispensable en la formación de un diseñador gráfico.

Los sistemas de representación 3D permitirán al diseñador crear los elementos gráficos básicos que servirán como punto de partida en sus proyectos de comunicación impresos o audiovisuales.

Así pues, el fin principal de la asignatura es servir al alumno en la adquisición de conocimientos básicos teórico-técnicos de la representación y expresión gráfica mediante tecnología tridimensional. El aprendizaje de herramientas y programas de software de creación de imágenes infográficas.

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, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
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. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
10. Adaptarse, en condiciones de complejidad 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.
11. Buscar la excelencia y la calidad profesional.
12. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
13. 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. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
4. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
5. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
6. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y materiales y canalizar el diálogo.
7. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
9. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
10. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
11. 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, 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. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
8. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
9. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
10. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
11. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

> 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Unidad 01.

Introducción

1. Caracterización de personajes 3D.
 2. Historia de la representación 3D. Campos de aplicación.
 3. Introducción y conceptos básicos relacionados con los sistemas 3D.
 4. La forma bidimensional y tridimensional, su representación sobre el plano.
 5. Sistemas de coordenadas. Proyección isométrica.
 6. Instalación y configuración del software.
- 3 semanas

Unidad 2.

Conceptos básicos. Entornos de trabajo

1. Propiedades y características de los objetos 3D. Formatos.
 2. Entorno y preferencias básicas del software 3D.
 3. Creación y propiedades de los archivos.
 4. Navegación, visualización y configuración del entorno.
 5. Áreas de trabajo y gestión de objetos.
 6. Paneles y propiedades del entorno.
 7. Capas.
- 3 semanas

Unidad 03.

Herramientas básicas

1. Creación de objetos.
 2. Modos de edición y manipulación de objetos.
 3. Transformaciones. Rotación. Translación. Escalado. Extrusión. Subdivisión.
 4. Modificadores básicos. Espejo. Subdivisión de superficie. Solidificar.
 5. Modelado de objetos básicos. Polígonos.
 6. Creación, modificación y aplicación de materiales.
- 6 semanas

Unidad 04

1. Mapas Uvs. Texturas
2. Características de los mapas UV.
3. Elección del tipo de mapa UV.





3. Generación de mapas UV.
 4. Recolocación de puntos UV.
 5. Optimización de la geometría.
 6. Características de las texturas: transparencia, volumen, brillo y color.
 7. Creación de texturas para mapas UV.
 8. Mapas de desplazamiento y bump.
- 6 semanas

Unidad 05.

1. Principios básicos de iluminación y render
 2. Tipología de los motores de render.
 3. Luminarias y fuentes de luz.
 4. HDRI e IES.
 5. Esquemas de iluminación.
 6. Nodos de composición.
 7. Renderizado por capas.
- 3 semanas

Unidad 06.

Retopología

1. Generación de malla.
 2. Retopología de malla.
- 4 semanas

Unidad 07.

Otras técnicas de modelado orgánico

1. Técnicas de Modelado de escultura.
 2. Edición esculpido. Pinceles básicos
 3. Flujo con High poly.
 4. Curvas
 5. Metaballs
- 4 semanas

Unidad 08.

Impresión 3D

1. Formatos de archivos para impresión 3D.
 2. Tipos de materiales y características.
 3. Modelado orientado a impresión 3D.
 4. Escala y Mediciones.
 5. Comprobación de la integridad de la malla.
 6. Comprobación del grosor de la malla.
 7. Caras distorsionadas y bordes afilados.
 8. Aleros y soportes.
 9. Crear un modelo hueco. Evaluación de costes.
 10. Exportación del modelo.
- 3 semanas

> 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 técnico como artístico.

Tratándose de una asignatura práctica, el aprendizaje se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y actividades de trabajo autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover la autonomía del estudiante.

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. (Exposiciones, *visita a la exposición sobre Pixar en Caixa Forum de Sevilla*, Jornadas de otras escuelas de Diseño y animación, visitas a empresas relacionadas con el sector de estudio, museos, etc.)

> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

Recursos del aula

Ordenadores con el software 3D. (libre o registrados)

Cañón proyector.

Impresora 3D.

Conexión a Internet.

Impresora y escáner.

Se utilizará como recurso didáctico una plataforma Moodle, classroom como plataforma de aprendizaje electrónico.

Utilización de vídeos relacionados con cada unidad.

Bibliografía

The Essential Guide to Learning Blender 2.6 (Roland Hess - Focal Press)

Beginning Blender (Lance Flavell - Apress)

Mastering Blender (Tony Mullen - Wiley Publishing)

Blender 2.5 Hotshot (John E. Herreño - Packt Publishing)

Blender 2.5 Materials and Textures Cookbook (Colin Litster - Packt Publishing)

Blender 2.5 Lighting and Rendering (Aaron W. Powell - Packt Publishing)

Aprenda a crear personajes en Blender. Ed. Art Combo.ISBN 97884226735805

Webs

www.blender.org





www.blender.org/support/tutorials
www.blendernation.com

> 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. Éstas 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 éste alumnado al currículo. Si fuese necesario se adaptarán los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades.

> 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS TRANSVERSALES

1. 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.
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.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 7.— Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. 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.
10. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
11. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
12. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
13. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad





hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CRITERIOS GENERALES

1. Demostrar capacidad para 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 visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
4. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
5. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
6. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
7. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
10. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
11. 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.

CRITERIOS 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 el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
4. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
5. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
6. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
7. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
8. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
9. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
10. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

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 registrará 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.

La evaluación se realizará teniendo en cuenta las notas de los trabajos y exámenes prácticos, que se realicen durante el curso.

ASISTENCIA Y ACTITUD

La aplicación del proceso de evaluación continua del estudiante requiere su asistencia de forma regular a las clases y a las actividades programadas durante el curso. La ausencia reiterada a las clases y la no puntualidad sistemática e injustificada del/de la estudiante serán valoradas como falta de interés y podrán ser causa de merma en la calificación.

ADMISIÓN DE TRABAJOS

Los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso son improrrogables, han de ser cumplidos obligatoriamente. Las fechas de entrega se comunicarán con suficiente antelación. Si un alumno/a por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente algún trabajo, podrá enviar a alguien para que realice la entrega, en caso de no ser así, el día que lo entregue ha de presentar un justificante oficial, ya sea médico, de trabajo, etc... Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación no se recogerá y la calificación final será de No Apto.(=0) para el cálculo de la media de trabajos.

La evaluación tiene un carácter continuo por lo que la recuperación de los trabajos no entregados o con nota inferior a 5, se realizará con la entrega de los siguientes trabajos y exámenes que con su calificación compensen la media del cálculo de la nota final.

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.
- Exposición y argumentación visual y conceptual
- Presentación completa, adecuada a lo que se pide.
- 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 (examen) teórica/práctica que se sumará a la entrega obligatoria de trabajos, para comprobar que el estudiante ha alcanzado los objetivos previstos y superado las competencias.

Los alumnos que hubieren perdido la evaluación continua deberán presentarse a una prueba teórica/práctica, además de entregar los trabajos principales del curso, y/o tendría que realizar un trabajo extra indicado por el profesor.

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 febrero*).

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) y la de febrero (para asignaturas del segundo semestre, anuales y TFG). Para solicitar la convocatoria extraordinaria hay un modelo que debe pedir y presentar en Secretaría antes del 30 de septiembre y la dirección del centro resuelve si se le concede. A principio de curso se publicarán las fechas de las convocatorias extraordinarias para el conocimiento del alumnado.

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; se le podría pedir un 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, (su tercera convocatoria si contamos las dos del curso anterior), pudiendo optar para superar la asignatura en segunda convocatoria del curso matriculado entre las ordinarias 1º o 2º. Por tanto sería ésta opción sería ya su última convocatoria por ser la cuarta).

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 secretaria 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

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas.

ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL

CLASES PRESENCIALES

El profesor/a iniciará cada unidad didáctica con un breve resumen sobre la importancia de los contenidos tratados en la misma.

Se desarrollará alguna actividad para identificar los conocimientos previos que sobre el tema o temas a tratar en la unidad tiene el alumnado, y los posibles conceptos erróneos. De esta forma, los propios alumnos participarán en el desarrollo teórico de cada unidad. Se incluirán





demostraciones y ejemplos.

EXPOSICIÓN DE TRABAJOS

Sesiones supervisadas con asistencia y guía del profesor. Asimismo los alumnos expondrán sus ejercicios focalizados sobre un aspecto práctico determinado. Se propiciará el manejo de documentación y bibliografía complementaria para un proceso de autoaprendizaje, junto con el análisis y comentario de imágenes, y de aspectos técnicos de las mismas; se fomentará la participación en discusiones y debates para la formación de una actitud crítica y el empleo de una terminología adecuada al medio.

TUTORÍAS

Periodo de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases.

CLASES PRÁCTICAS

Además de los contenidos teóricos resulta adecuado proponer la realización de actividades prácticas, de modo que los alumnos y alumnas tengan ocasión de verificar los aprendizajes teóricos alcanzados a través de experiencias manipulativas relacionadas con los contenidos desarrollados.

ACTIVIDADES DE TRABAJO NO PRESENCIAL

TRABAJOS TEÓRICOS

Preparación de memorias y trabajos a exponer o entregar.

TRABAJOS PRÁCTICOS

Realización de proyectos de carácter autónomo.

TRABAJOS VIRTUALES EN RED

Trabajo dirigido por el profesorado destinado a compartir documentos, trabajar sobre ellos y debatir en un espacio virtual de acceso restringido.

> 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.

La aplicación del proceso de evaluación continua del/de la estudiante requiere su asistencia de forma regular a las clases y a las actividades programadas durante el curso. La ausencia reiterada a las clases y la no puntualidad sistemática e injustificada del/de la estudiante serán valoradas como falta de interés y podrán ser causa de merma en la calificación.

En caso de perder la evaluación continua, Se deberá realizar un prueba extra, además de presentar todos los trabajos principales del curso y realizar el examen si lo hubiere.





PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN

La calificación final para alumnado que se presenta en 1º o 2º convocatoria ordinaria, se obtendrá de la ponderación entre ejercicios prácticos (50% de la calificación) y las pruebas prácticas (40% de la calificación) y actitud (10%).

Para alumnado que se presenta en convocatoria extraordinaria, se obtendrá de la ponderación entre ejercicios del curso (40% de la calificación), y examen práctico (60% de la calificación). Dichos trabajos deberán tener una nota mínima individual $\geq 3,5$, para obtener una nota final ≥ 5 .

La Nota Final = Media de trabajos prácticos (50%) + Media(Nota_Exámenes)(40%) + Actitudinal(10%)
El alumno superará la asignatura si la nota final es igual o superior a 5.

En caso de no superar el curso en la convocatoria de Junio, se realizará una prueba extraordinaria en Septiembre que consistirá en un examen final práctico de todos los contenidos del curso.

Si se diera el caso de no realizar exámenes prácticos el porcentaje correspondiente se sumará a la entrega de actividades..

> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el funcionamiento de la asignatura y de la práctica docente, se realizará al final del curso una encuesta anónima, que permitirá tener una percepción real de la situación en el aula a lo largo del curso y determinar qué metodologías funcionaron mejor y cuáles necesitan ajustes para mejorarlas.

