



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

PrintLab, Laboratorio
de autoedición impresa

[GD_3ºPRINTLAB_25-26]

Asignatura		Print Lab. Laboratorio de autoedición impresa.	
Grado		DISEÑO GRÁFICO	
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
3º	Anual	4	5
Tipo de asignatura	Optativa de especialidad		
Materia			
Otras asignaturas de la materia			
Especialidad/ Departamento	Diseño gráfico		
Requisitos y/o recomendaciones	Sí Se recomienda tener aprobada la asignatura Materiales, tecnología y producción gráfica de segundo curso.		
Horario y grupos	Miércoles 15:00-17:00, viernes 15:00-17:00.		
Aula de referencia	203 + 107 (taller de grabado)		
Profesor(a)	Vera Gil, Juan Cristóbal		
Contacto	jvergil539@g.educaand.es		





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Print Lab, laboratorio de autoedición impresa, es el espacio donde facilitaremos las pautas y los medios para crear, desarrollar y lanzar un proyecto de autoedición, ya sea un portfolio impreso, una revista, un fanzine o una publicación tan única como lo es el/la alumno/a.

En un momento en el que la saturación digital comienza a hacer estragos (en nuestras bandejas de entrada, en nuestras redes sociales y en nuestras irritadas retinas), muchas voces dentro del sector del diseño gráfico, han vuelto la mirada hacia el medio impreso como una oportunidad para dar un valor objetual al trabajo y diferenciarse.

Siempre bajo el paraguas de la metodología proyectual, el/la alumno/a podrá aplicar a su proyecto de autoedición, los conocimientos adquiridos en otras materias de tus estudios: identidad visual, producción gráfica, diseño editorial, ilustración aplicada al diseño, packaging, artefinalización, etc.

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.

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.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

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.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
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.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
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.
21. Dominar la metodología de investigación, los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

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.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.





6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
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.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
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 proyecto personal. DIY. Diseño distintivo. Metodología proyectual. Fases de trabajo. Briefing editorial. Dirección de arte editorial. Del concepto creativo al objeto impreso. Estructura del proyecto editorial. El trabajo con “planillo”. Preimpresión. Preparación de artes finales para impresión y troquelado. Técnicas de impresión DIY. Acabados de impresión DIY. Troquelado, relieve, estampación foil. Encuadernación DIY. Tipos de plegados en papel y métodos de encuadernación manuales. Control de calidad. Sistematización y verificación de los procesos de producción. El lanzamiento y más allá. Modelos de distribución, difusión y comercialización de un producto.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

- Ud. 01 El proyecto personal. DIY. Diseño distintivo. 4 semanas.
- Ud. 02 Metodología proyectual. Fases de trabajo. Briefing editorial. 4 semanas.
- Ud. 03 Dirección de arte editorial. Del concepto creativo al objeto impreso. 6 semanas.
- Ud. 04 Estructura del proyecto editorial. El trabajo con “planillo”. 3 semanas.
- Ud. 05 Preimpresión. Preparación de artes finales para impresión y troquelado. 3 semanas.
- Ud. 06 Técnicas de impresión DIY. 6 semanas.
- Ud. 07 Acabados de impresión DIY. Troquelado, relieve, estampación foil. 3 semanas.
- Ud. 08 Encuadernación DIY. Tipos de plegados en papel y métodos de encuadernación manuales. 3 semanas.
- Ud. 09 Control de calidad. Sistematización y verificación de los procesos de producción 3 semanas
- Ud. 10 El lanzamiento y más allá. Modelos de distribución, difusión y comercialización de un producto. 2 semanas

> 4. METODOLOGÍA





Metodología basada en proyectos. Creación, desarrollo y producción gráfica de un proyecto transversal, en el que el/la alumno/a conjugará materias como el diseño editorial, el diseño de packaging, la identidad visual, la producción gráfica, la ilustración y la fotografía aplicadas diseño. Todo ello enfocado a la realización de un proyecto de autoedición. Principios, no recetas. Promoviendo la autonomía del alumno/a en la búsqueda de soluciones a problemas creativos, técnicos y materiales. Enfoque proyectual. Aplicando conocimientos en actividades 100% prácticas dirigidas a la realización del proyecto personal. Fomentando una visión global y específica (de lo general a lo concreto) de los procedimientos y procesos de impresión y acabados, implicados en el proyecto de autoedición. Para la consecución de dichos objetivos se planificarán una serie de actividades, de tipo presencial y no presencial.

Actividades de trabajo presencial:

- Clase presencial teórica: exposición de contenidos, incluyendo demostraciones y ejemplos audiovisuales. Seminario: aprendizaje en grupos reducidos a partir de las contribuciones de los estudiantes. Trabajo en grupo: sesión supervisada con asistencia y guía del profesorado. Proyectos individuales: exploración de un problema práctico aplicando conocimientos. Presentación de trabajos individuales y en grupo. Tutorías

Actividades de trabajo no presencial:

Trabajos teóricos: lecturas, investigación, análisis, memorias y trabajos a exponer o entregar. Trabajos prácticos: realización de proyectos de carácter autónomo. Trabajo virtual en red: trabajo dirigido por el profesorado destinado a compartir documentos, trabajar sobre ellos y debatir en un espacio virtual de acceso restringido. Visitas y asistencias a eventos relacionados con nuestro objeto de estudio.

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.

> 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Asistencia a eventos relacionados con nuestro objeto de estudio. (Exposiciones, Jornadas de otras escuelas de Diseño, visitas a empresas relacionadas con el sector de estudio, museos, etc.)

> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

Ordenadores, escáner, impresora (láser, inkjet), duplicadora Riso, plotter de corte, cortadora láser, espectrofotómetro, cámara digital, catálogos de papeles de impresión offset. cartas Pantone, carta de color para fotografía, guillotina. Software de edición de imágenes bitmap (Adobe Photoshop), vectorial (Adobe Illustrator), edición (Adobe InDesign) y exportación de documentos





preparados para impresión (Adobe Acrobat), calibración. Proyector, pantalla de proyección, conexión a Internet, mesas de dibujo, tableros de corte tamaño A3, pizarra.

Bibliografía

JARDÍ, ENRIC. Así se hace un libro. Editorial Arpa, Barcelona, 2019. GENERALITAT DE CATALUNYA. Arts Libris. Raiña Lupa Produccions, Barcelona, 2011.
KLANTEN, ROBERT. MOLLARD, ADELINE. HÜBNER, MATTIAS. Behind the Zines. Self-Publishing Culture. Gestalten, Berlin, 2011.
EL TINTER SAL. Manual de la bona ecoedició. Greening Books, Barcelona, 2013.
ESTRADA, SYLVIE. Encuadernación DIY. The Handy Books, 2014.
HARRIS, PAUL. AMBROSE, GAVIN. Formato. Parramón, Barcelona, 2004.
ESTRADA, SYLVIE. Encuadernación DIY. The Handy Books, 2014.

> 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

CE TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
4. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
12. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
13. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.
14. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el





patrimonio cultural y medioambiental.

CE 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 que domina los lenguajes y los 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 que tiene 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.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Demostrar que domina la metodología de investigación en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
14. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
15. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
16. Valorar en el alumnado la capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
18. 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, adaptándose a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
19. 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

1. Demostrar conocimiento necesario 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 y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
4. Demostrar el conocimiento y 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.
8. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional y aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa en función de los objetivos del proyecto.
9. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual para el





tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

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

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.

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, 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. Prueba/entrevista diagnóstico inicial.
2. Registro/observación por parte del docente de la asistencia y participación tanto en clase como en actividades complementarias.
3. Actividades, ejercicios y trabajos teórico-prácticos de carácter individual y colectivo, con rúbricas o escalas de valoración visibles en cada enunciado.
4. Seguimiento de entregas para los trabajos prácticos-teóricos.
5. Autoevaluación del estudiante.
6. Valoración final de informes, trabajos y proyectos.
7. Presentaciones orales.

> 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**, se obtendrá de la ponderación entre trabajos teórico-prácticos (85% de la calificación) y el compromiso con la asignatura (participación, asistencia, actitud: 15% de la calificación). Para alumnado que se presenta en **convocatoria extraordinaria**, se obtendrá de la ponderación entre trabajos prácticos (50% de la calificación) y dossier teórico (50% de la calificación).

> 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.

