



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Teoría y Cultura del Diseño

[GD_3ºTEORÍA_25-26]

Asignatura	Teoría y Cultura del Diseño		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
[3º]	[Anual]	3	6
Tipo de asignatura	Formación básica		
Materia	[Teoría y Cultura del Diseño]		
Otras asignaturas de la materia	[Historia del Arte]		
Especialidad/ Departamento	[Historia del Arte]		
Requisitos y/o recomendaciones	[Sí] [Se requieren competencias básicas en lectura y análisis de textos, exposición de ideas y digitalización] [Recomendación de tener aprobadas las asignaturas de Historia del Arte del 1º y 2º curso]		
Horario y grupos	[Martes 16:00, Jueves 15:00 y 16:00] [Martes 19:30 y 20:30, Miércoles 19:30]		
Aula de referencia	[204] [205] (206)		
Profesor(a)	Soret Paz, José Carlos		
Contacto	jsorpaz166@g.educaand.es		





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El **objetivo principal** de la asignatura es proporcionar al alumno un **conocimiento profundo y una comprensión crítica del significado y la relevancia del diseño** en diferentes culturas y sociedades, especialmente la contemporánea.

La materia adopta una **perspectiva multidisciplinar**, analizando el diseño no solo como comunicación, sino también desde el contexto actual. Las principales **herramientas teóricas** provienen de: **La semiología, La estética, La teoría de la forma, la función y la estructura, La sociología y la antropología.**

El contenido se organiza en torno a tres ejes principales: **Contexto Histórico y Cultural, Procesos y Manifestaciones y Relaciones y Fenómenos Contemporáneos.**

Se espera que el diseñador adquiera un **dominio de los lenguajes comunicativos visuales** de su época. Esto le permitirá tomar **decisiones fundamentadas** sobre *qué, cómo y por qué* diseña, comprendiendo su impacto social.

En esencia, la asignatura se centra en las complejas relaciones entre los objetos de diseño, los diseñadores, la producción, el marketing, la publicidad y el consumo.

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 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.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
 - 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 - 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.
 - 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.
 - 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 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.
- 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.
- 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

El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.

- Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.
- Teoría de la forma y la estética.
- Función práctica y función estética.
- Simbiosis y transversalidad entre arte-diseño-artesanía.
- Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.
- Teoría y crítica del diseño.
- Fundamentos de sociología y cultura del consumo.
- Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.
- Ética y responsabilidad social del diseñador.
- Métodos de investigación propios de la materia.]

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Bloque temático 1. El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.

Temporalización. Septiembre.

Bloque temático 2. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.

Temporalización. Octubre.

Bloque temático 3. Teoría de la forma y la estética.

Temporalización. Noviembre.

Bloque temático 4. Función práctica y función estética.

Temporalización. Diciembre.

Bloque temático 5. Simbiosis y transversalidad entre arte-diseño-artesanía.

Temporalización. Enero.

Bloque temático 6. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.

Temporalización. Febrero.

Bloque temático 7. Teoría y crítica del diseño.

Temporalización. Marzo.

Bloque temático 8. Fundamentos de sociología y cultura del consumo.

Temporalización. Abril.

Bloque temático 9. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.

Temporalización. Mayo.

Bloque temático 10. Ética y responsabilidad social del diseñador.

Temporalización. Junio.





> 4. METODOLOGÍA

La metodología didáctica será **activa, participativa, crítica y reflexiva**, buscando en todo momento un aprendizaje significativo y potenciando la **interacción** entre alumnado y profesorado y entre los propios estudiantes.

Aunque la asignatura posee una importante carga teórica, se le dota de un **carácter instrumental fundamental**. Para lograrlo, cada bloque teórico irá acompañado del desarrollo de Proyectos y Trabajos prácticos, con el objetivo de que el alumnado no sólo reciba información, sino que gestione y asimile los conocimientos a través de la propia experiencia y la aplicación directa.

El proceso se construirá sobre los siguientes pilares:

1. **Punto de Partida:** Se tomarán en cuenta los **conocimientos y experiencias previas** de los alumnos como base para la construcción de nuevo saber.
2. **Aprendizaje Autónomo:** Se potenciará la capacidad del alumnado para "aprender por sí mismos", el sentido crítico, el conocimiento estético y la autonomía en la búsqueda de soluciones a los problemas planteados.
3. **Aprendizaje Colaborativo:** Se incentiva la cooperación y el trabajo en equipo, favoreciendo la confrontación constructiva de puntos de vista y la toma de decisiones consensuada.

Se prestará especial atención a dar empuje a las destrezas, motivaciones, aptitudes y capacidades de cada estudiante, promoviendo el pensamiento reflexivo, la elaboración de juicios personales fundamentados, la creatividad y la capacidad de investigación.

Para la consecución de estos objetivos se planificará una serie de actividades (presenciales y no presenciales) y proyectos (individuales y en grupo), haciendo partícipe al alumnado de su proceso de aprendizaje.

Las sesiones podrán ser:

- **TEÓRICAS:** Exposición de contenidos por parte del profesor. Para facilitar el estudio y el análisis crítico, se incluirán demostraciones y ejemplos audiovisuales (proyección de imágenes y vídeos), así como el estudio y debate de esquemas y textos relevantes, siempre con la participación del alumnado.
- **PRÁCTICAS:** Actividades, ejercicios de iniciación y desarrollo supervisados por el profesorado (tanto individual como colectivamente). Incluirán la realización de guiones y esquemas para sintetizar los contenidos y buscarán la participación y la autoevaluación del alumnado.
- **ACTIVIDADES AUTÓNOMAS:** El trabajo no presencial incluirá lecturas, investigación y análisis de material relevante para la asignatura.
- **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, Jornadas de otras escuelas de Diseño como “Efecto Wow”, visitas a empresas relacionadas con el sector de estudio como Zoom creativos, museos como el C3A y la Fundación Rafael Botí, etc.)

> 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.

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

Augé, Marc. *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona, 2001.

Bourdieu, Pierre. *La distinción*. Taurus. Madrid, 2012.

Erner, Guillaume. *Sociología de las tendencias*. GG. Barcelona, 2010.

Harris, Marvin. *Antropología cultural*. Alianza. Madrid, 1993.

Heskett, John. *El diseño de la vida cotidiana*.

Julier, Guy. *La cultura del diseño*. Gustavo Gili. Barcelona, 2010.

Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. McGraw-Hill. México, 2000.

Müller-Brockmann, Josef. *Historia de la comunicación visual*. Gustavo Gili. Barcelona.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili. Barcelona, 1985.

Press, Mike y Cooper, Raquel. *El diseño como experiencia*.

Ricard, André. *Conversando con estudiantes de diseño*.

Satué, Enric. *El diseño gráfico en España*. Alianza. Madrid, 1997.

Satué, Enric. *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza (Colección Alianza Forma). Madrid, 1999.

Sparke, Penny. *Diseño y cultura: Una introducción*. Gustavo Gili Diseño. Barcelona, 2010.

> 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el fin de hacer efectivos los principios de equidad y atención a la diversidad, la **EASD Mateo Inurria** ha considerado la necesidad de implementar las medidas necesarias para que el alumnado con discapacidad tenga acceso al currículo y pueda alcanzar los objetivos de la





asignatura.

Para ello, se implementarán **adaptaciones no significativas** que podrán ser de carácter metodológico, de recursos, de acceso a la información, temporales y/o espaciales. Si fuese necesario, se solicitarán también los recursos humanos y materiales que permitan el acceso de este alumnado al currículo.

Expresamente se incluye el compromiso de:

- Entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y actividades **por escrito** al alumnado con discapacidad auditiva.
- Adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual, de forma que puedan ser accesibles (mediante convenio con entidades especializadas).
- Garantizar la **accesibilidad física** para personas con discapacidades motoras.

Es fundamental destacar que, dado que se trata de enseñanzas postobligatorias y post-secundarias, estas adaptaciones **no afectarán ni modificarán los objetivos, competencias o criterios de evaluación** de las asignaturas, y no tendrán lugar las adaptaciones significativas del currículo.

En línea con esto, se adaptarán todos 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

- 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

- 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.
- 13) Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- 14) Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 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 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, valorando el proceso de aprendizaje en su totalidad (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.

- **Septiembre:** Prueba inicial.
- **Octubre:** Prueba y presentación de proyectos.
- **Noviembre:** Investigación y prueba escrita.
- **Diciembre:** Examen final de trimestre.
- **Enero:** Prueba y presentación de proyectos.
- **Febrero:** Investigación y prueba escrita.
- **Marzo:** Examen final de trimestre.
- **Abril:** Prueba y presentación de proyectos.
- **Mayo:** Investigación y prueba escrita.
- **Junio:** Examen final de la materia.





Los instrumentos que se utilizarán para la evaluación serán:

- Registro y observación por parte del docente de la **asistencia y participación**, tanto en clase como en actividades complementarias.
- **Actividades, ejercicios y trabajos teórico-prácticos**, que contarán con rúbricas o escalas de valoración visibles en cada enunciado.

Para asegurar la transparencia del proceso, **la calificación de los distintos criterios será publicada mensualmente en la plataforma Google Classroom** que proporciona la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. De este modo, el alumnado podrá conocer su nota final en tiempo real.

Para la evaluación continua es obligatoria la **asistencia de al menos el 80%** de las clases. Si se estima que no hay posibilidad de superar los contenidos teórico-prácticos por falta de asistencia, o en casos en que no pueda garantizarse la autoría de los trabajos presentados, 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.

El alumnado acogido al proceso de evaluación continua podrá **recuperar los exámenes y las actividades suspensas** ajustándose a las fechas que indique el profesor a lo largo del curso.

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.
- **Evaluación Ordinaria (1ª de junio y 2ª de septiembre):** 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 por mensajería oficial (Séneca). En la 2ª convocatoria ordinaria se mantendrán los dos sistemas diferenciados de evaluación (acogido o no al proceso de evaluación continua).
- **Evaluación Extraordinaria (Noviembre o Febrero):** Sólo podrá participar el alumnado que no haya superado la asignatura en las convocatorias ordinarias. El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y competencias a través de diferentes pruebas: examen teórico-práctico; entrega de todos los trabajos prácticos; y un dossier que incluya la memoria de toda la parte práctica con reflexiones.
- **Número de Convocatorias:** El alumnado tendrá derecho a **dos convocatorias ordinarias** por curso académico (junio y septiembre). El número máximo de convocatorias para la superación de las asignaturas será de **cuatro** (excepto TFG y prácticas). Si el alumno cursa por segundo año la asignatura, tiene aún dos convocatorias más y puede solicitar la extraordinaria (siempre que la hubiera cursado anteriormente o tenga todo aprobado excepto el TFG). El alumnado que agote la extraordinaria y no supere la asignatura, puede optar a la segunda convocatoria (la última) entre las ordinarias de junio o septiembre.





> 9. CALIFICACIÓN

La calificación de la asignatura se registrará por un modelo de **evaluación continua y criterial**, donde se valora el progreso y el rendimiento del alumnado a lo largo de todo el curso.

El principio fundamental de este sistema es que la calificación final se construye a partir de la **valoración equitativa** del total de los criterios de evaluación marcados por la normativa. Por lo tanto, **todos los criterios de evaluación tienen el mismo peso**, ya que todos se evalúan el mismo número de veces en función de las distintas actividades evaluables.

Los resultados obtenidos por el/la estudiante se expresarán en la **escala numérica de 0 a 10**, con expresión de un decimal. La **nota final será el resultado de la media aritmética** de las calificaciones obtenidas en cada uno de los criterios.

Para poder calcular dicha nota media y aprobar la asignatura, será imprescindible cumplir dos condiciones:

1. **Entregar todos los trabajos** realizados a lo largo del curso.
2. Obtener una **calificación mínima de 5 puntos** (sobre 10) en cada una de las actividades, exámenes y trabajos evaluables.

> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el funcionamiento de la asignatura y la propia práctica docente, se establecerá un sistema de valoración dual que recogerá dos perspectivas:

1. **Evaluación del profesorado:** Se establecerá una serie de aspectos o indicadores que serán valorados por el/la profesor(a) para corroborar durante el curso el cumplimiento de la guía docente y la eficacia de su método.
2. **Participación del alumnado:** Se implementará un sistema para que el alumnado valore, también mediante indicadores específicos, la práctica docente, con el objetivo de mejorarla en cursos posteriores.

Para hacer efectiva esta evaluación, **se realizará al final del curso una encuesta anónima**. Esta encuesta permitirá tener una percepción real de la situación en el aula, determinar qué metodologías funcionaron mejor y cuáles necesitan ajustes para futuras implementaciones.

> 11. INFORMACIÓN ADICIONAL

La materia es eminentemente teórica, pero está abierta a favorecer la interdisciplinariedad con el resto de materias del curso, para dar un sustento teórico a las actividades prácticas que se realizan en el mismo.

