



GUÍA DOCENTE 2025-26

# Grado en Diseño Gráfico

## Diseño de la información

[GD\_4ºDIS.INFORMACION\_25-26]

|                   |                          |                        |                      |
|-------------------|--------------------------|------------------------|----------------------|
| <b>Asignatura</b> | Diseño de la información |                        |                      |
| <b>Grado</b>      | DISEÑO GRÁFICO           |                        |                      |
| <b>Curso</b>      | <b>Duración</b>          | <b>Horas semanales</b> | <b>Créditos ECTS</b> |
| 4º                | Semestral                | 4                      | 4                    |

|                                        |                                                       |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <b>Tipo de asignatura</b>              | Obligatoria de especialidad                           |
| <b>Materia</b>                         | Proyectos de diseño gráfico.                          |
| <b>Otras asignaturas de la materia</b> |                                                       |
| <b>Especialidad/ Departamento</b>      | Medios informáticos                                   |
| <b>Requisitos y/o recomendaciones</b>  | Deben manejar las herramientas para el diseño gráfico |

|                           |                              |
|---------------------------|------------------------------|
| <b>Horario y grupos</b>   | dos grupos 4ºA y 4ºB         |
| <b>Aula de referencia</b> | Aula grande para informática |
| <b>Profesor(a)</b>        | Remedios Salas Trujillos     |
| <b>Contacto</b>           | msaltru773@g.educaand.es     |





---

## > 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

---

### DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Desde su origen hasta nuestros días, el diseño asistido por ordenador ha ido introduciéndose en múltiples áreas profesionales, desde la creación de una marca corporativa hasta la realización de diseño de interiorismo, pasando por otras vertientes como la prensa editorial, la animación o internet, entre otros. La Asignatura de diseño de la información pretende profundizar en los conocimientos teóricos-prácticos de interpretación de la información escrita en gráficos e imágenes. Es así como a lo largo de la historia, para el uso interpretativo de la humanidad se han empleado imágenes para relatar hechos, datos e historias. En esta asignatura el alumno desarrollará la capacidad de interpretación de esos datos y llevarlos a una forma de representación visual e interpretativa.

### 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

---

Las competencias relacionadas con esta asignatura, según 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.

### 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.





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. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
8. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. 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.
12. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
13. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. 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

Competencias generales del Título de Graduado o Graduada en Diseño

(1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20)

Al finalizar sus estudios los Graduados o Gradudas en Diseño deben poseer las siguientes 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 los clientes, 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

Competencias específicas del Título de Graduado o Graduada en Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico (1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15)

Al finalizar sus estudios los Graduados o Gradudas en Diseño en la especialidad de diseño Gráfico deben poseer las siguientes competencias específicas:

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.





6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
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.

Y según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

Transversales 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 17

Generales 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20

Específicas 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15

### > 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BLOQUE 1 | <p>1.1 Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada.</p> <p>1.2 Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información.</p> <p>1.3 Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento.</p> |
| BLOQUE 2 | <p>2.1 Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones.</p> <p>2.2 Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo.</p> <p>2.3 Bases de Datos y sistema de representación.</p>                                                                                   |





|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BLOQUE 3 | 3.1 Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas.<br>3.2 Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos.<br>3.3 Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| UD | TÍTULO                                                                                                                                                        | SESIONES | T | P |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---|---|
| 0  | PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA                                                                                                                                 | 2        | 2 |   |
| 1  | INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN. DISCIPLINA Y CAMPO DE ESTUDIO. APLICACIONES. CAMPOS DE ACTUACIÓN.<br>(Bloque 1: 1.1, 1.3, 2.1)                      | 2        | 2 |   |
| 2  | INFOGRAFÍAS. FORMATOS INFOGRÁFICOS. Bloque 1.1, 2.3, 3.1<br>TIPOLOGÍAS Y ESQUEMAS GRÁFICOS. Bloque 2.2, 2.3<br>APELACIÓN, COMPRENSIÓN Y RETENCIÓN. Bloque 1.2 | 2        | 2 |   |
| 3  | CÓMO CREAR UNA INFOGRAFÍA. PARTES DE UNA INFOGRAFÍA. CONSEJOS. Bloque: 2.1, 2.2                                                                               | 2        | 2 |   |
| 4  | CREACIÓN DE DIAGRAMAS GRÁFICOS CON ADOBE ILLUSTRATOR. PRIMERA TODA DE CONTACTO CON DATOS. Bloque: 2.1, 2.2                                                    | 4        | 1 | 3 |
| 5  | METODOLOGÍA. CREACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA SENCILLA. Bloque: 2.1, 2.2, 3.2, 3.3                                                                                  | 6        | 1 | 5 |
| 8  | FILTRADO DE DATOS. Bloque: 2.1, 2.2, 2.3                                                                                                                      | 6        | 2 | 4 |

|                 |                                                                                                     |    |    |    |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|
| 7               | CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS PERIODÍSTICAS, EDITORIALES, ETC... Bloque: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3     | 8  | 8  | 8  |
| 8               | TRABAJO DE INVESTIGACIÓN. MEMORIA FINAL. INFOGRAFÍA FINAL. Todos los bloques.                       | 8  | 2  | 12 |
| 9               | EXPOSICIÓN DEL TRABAJO FIN DE ASIGNATURA. Bloques: se demostrará el conocimiento de los contenidos. | 8  | 8  |    |
| TOTAL SECCIONES |                                                                                                     | 38 | 30 | 32 |

Nota: T= Teóricas; P= Prácticas.





---

## > 4. METODOLOGÍA

---

La metodología didáctica va a integrar aspectos artísticos, tecnológicos y organizativos con el fin de que el alumnado adquiera una visión global de los procesos y procedimientos pertenecientes a la actividad profesional. El desarrollo de este módulo y, con el objeto de adquirir estas destrezas, será de contenido teórico-práctico. Toda la teoría aplicable se aplicará posteriormente a la práctica.

La metodología debe ser activa y participativa. Se debe partir del nivel inicial de los alumnos/as, de sus conocimientos previos y de ahí ir construyendo el aprendizaje que debe de ser significativo. El papel de los docentes es de motivadores, orientadores y guías del proceso de enseñanza. El papel del alumno/a es el de protagonista del proceso de aprendizaje.

Por todo ello, la adquisición de contenidos se alcanzará mediante una combinación del aprendizaje por experimentación, por descubrimiento guiado y el aprendizaje de recepción verbal significativo. Es necesario resaltar la flexibilidad en la programación en todos sus aspectos.

Así, la distribución de tiempos y espacios, el tipo de actividades y agrupamientos del alumnado son variables organizativas interrelacionadas, que se entienden como elementos metodológicos dinámicos y flexibles.

Por tanto, la programación debe estar continuamente contrastada con las necesidades reales de la situación educativa concreta de los alumnos/as y del centro educativo, de su infraestructura humana y física.

Se tendrá en cuenta:

- a).- Modificaciones derivadas de acontecimientos culturales, sociales... que sean de interés para el alumnado y determine variaciones de orden y forma en los ejercicios.
- b).- Modificaciones derivadas de cambios propuestos por el alumno/a, que marcará matices y particularidades, tanto de una forma expresa o de una forma latente, siempre que posibiliten la consecución de los objetivos globales propuestos.
- c).- Modificaciones derivadas de las características propias del grupo.
- d).- Modificaciones derivadas del entorno, en cuanto a la disposición material e infraestructura de la escuela y relaciones con los otros módulos.

En cuanto al desarrollo metodológico del curso, se indica:

-El sistema de clases será teórico-práctico. Las clases se distribuyen en sesiones de teoría, tiempo dedicado a la práctica tutorizada individualmente y sesiones de puesta en común, reflexión y valoración de la práctica. Se utilizará, para ello, todo tipo de técnicas y recursos instrumentales, haciendo especial consideración al empleo de los medios que dispongamos.

- Se realizarán pruebas iniciales en los que se analizará la capacidad conceptual y técnica del alumnado, así como sus áreas de interés y líneas estilísticas.

- Los trabajos tendrán un seguimiento personal por parte de los docentes y un asesoramiento técnico y artístico, estableciendo un diálogo a partir de las indicaciones y propuestas planteadas.





- 
- Se fomentará el interés por la investigación y la búsqueda de soluciones creativas propias.
  - Se incentivará al alumno en una metodología creativa ordenada que le permita expresar con claridad sus propios objetivos.
  - Las propuestas estarán siempre abiertas a nuevas interpretaciones derivadas de las propuestas de alumnos/as concretos o de las características del grupo.
  - Las actividades que realizaremos serán individuales y atenderán a los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, y a las necesidades del alumnado.
  - Análisis crítico común de los trabajos desarrollados en el aula y de otros similares en algún término extraídos de la realidad. o Exposiciones magistrales o Proyecciones de presentaciones a través del cañón proyector conectado al ordenador. o Ejercicios de aplicación de los contenidos de la Unidad Didáctica hacia la consecución de supuestos prácticos, ya sean proyectos o ejercicios individuales. o Identificación y puesta en común de conceptos a partir de los aspectos plásticos, artísticos, técnicos, organizativos y económicos, para configurar el proyecto y seleccionar las especificaciones plásticas y técnicas oportunas para conseguir un óptimo resultado en el trabajo profesional.

Para llevar a cabo los ejercicios prácticos, los docentes entregarán al alumnado las especificaciones con los aspectos que definen el trabajo.

Para llevar a cabo esta metodología se tendrá en cuenta el calendario oficial de estas enseñanzas que, según normativa, establece una duración total del curso desde el 25 de septiembre hasta el 14 de junio, con dos semestres que van del 25 de septiembre al 1 de febrero y del 4 de febrero al 14 de junio, con una convocatoria extraordinaria en septiembre, también incluida.

En el caso, que por cualquier circunstancia se procediera a impartir la clase de manera telemática, se adecuará la impartición de las clases a los medios disponibles, tanto del profesorado como las del alumno. Se aprovecharán recursos web para realizar videoconferencias y la entrega de trabajos. La entrega de trabajos, se seguirá con la tónica que se ha seguido en las clases presenciales, siempre de manera telemática. La realización de exámenes, se realizarán telemáticamente y el profesor en cada caso determinará la forma de realización.

---

## > 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

---

La asignatura de diseño de la información colabora con todas las actividades que organice el centro.

---

## > 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

---

Para la impartición de diseño de la información es necesaria un aula dotada con ordenadores que soporten el tratamiento digital de la imagen, así mismo, será relevante que éstos dispongan del software adecuado para ello. Es necesario tener internet en el aula. Sería muy importante que el alumnado disponga de medios técnicos propios para la realización de los proyectos de la asignatura, tales como: ordenador personal, por si tuviera que terminar algún trabajo que no diera tiempo de realizar en clase.





---

## BIBLIOGRAFÍA

- UNA INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN. Paul Mijksenaar. Gustavo Gili, 1 ene. 2001 - 56 pág
- INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INFORMACIÓN. Kathryn Coates, Andy Ellison. Parramón Paidotribo, S.L., 2014 - 208 pág.
- DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN. vicenç fernandez alarcon , ediciones upc, 2006
- EL ARTE FUNCIONAL: INFOGRAFÍA Y VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN. Alberto Cairo. Alamut, 2011 - 256 pág
- LA INFOGRAFÍA PERIODÍSTICA. Carlos Abreu Soto. Fondo editorial de humanidades y educación. Venezuela. 2000 – 206 pág.
- INFOGRAFÍA 2.0: VISUALIZACIÓN INTERACTIVA DE INFORMACIÓN EN PRENSA. Alberto Cairo. Alamut Ediciones, 2008 - 128 páginas
- INFOGRAPHICS: THE POWER OF VISUAL STORYTELLING. Jason Lankow Josh Ritchie Ross Crooks. 2012 John Wiley & Sons
- THE POWER OF INFOGRAPHICS: USING PICTURES TO COMMUNICATE AND CONNECT WITH YOUR AUDIENCES. Mark Smiciklas 2012 Que Publishing
- THE BEST AMERICAN INFOGRAPHICS 2015. Gareth Cook. editado por Maria Popova,
- <https://infogr.am/app/#/library>
- <http://e-aprendizaje.es/2013/02/21/como-hacer-una-infografia/>
- [http://www.huesca.es/\\_archivos/ficheros/2015\\_3936.pdf](http://www.huesca.es/_archivos/ficheros/2015_3936.pdf)
- <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer33-08-otero.pdf>
- <http://www.uclm.es/profesorado/raulmmartin/EstadisticaSPSSLEleccion/NotasClaseyPracticas.pdf>
- <http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/libroinfo/r4el.htm>
- [www.utm.mx/~jaesba/principal/editorial/.../infografia.ppt](http://www.utm.mx/~jaesba/principal/editorial/.../infografia.ppt)
- <http://www.elartefuncional.com/>

---

## > 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

---

Se prevee que la asignatura de diseño de la información, tiene tres grupos diferenciados de alumnos:

1. Alumnos/as que, por sus cualidades, pueden llevar el ritmo de la materia sin dificultades destacables, y que, en determinadas ocasiones solicitan una mayor profundización de los temas: para ellos se les facilitará una serie de actividades complementarias adaptadas a sus necesidades.
2. Alumnos/as que si bien pueden llevar el ritmo marcado, se encuentran dentro de los que podríamos llamar la media generalizada del grupo, la mayoría: éstos seguirán el curso con el ritmo marcado.
3. Alumnos/as con dificultades en al comprensión y posterior representación del espacio y sus elementos, pero que demuestran un interés y esfuerzo

en su trabajo diario: se les facilitará una atención, consistente en:

- Integrarlos en grupos de trabajo, dentro del aula con aquellos alumnos que demuestren un conocimiento más profundo de la materia.
- Facilitarle la oportunidad de acudir al Departamento para se atendidos por la profesora, Habrá también un día y hora a determinar para la resolución de dudas, medida también extensible a cualquiera de los/as y proporcionarles la aclaración de las dudas que puedan tener, así como, la





posibilidad de realizar ejercicios sencillos, que les permitan acomodarse al ritmo medio de la clase.

- Atenderles en cuantas circunstancias personales le impidan el normal aprendizaje de la materia.

Por último, para aquellos alumnos que se sienten desmotivados ante la asignatura, provocar un diálogo constructivo en el que se les anime a valorar su esfuerzo personal, así como, descubrirles sus capacidades.

#### ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS.

|                                                                                                    |                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alumnos con la asignatura de Diseño de la información , que han faltado más del 20% de las clases. | Realizaran examen en la convocatoria ordinaria, y si no aprobasen irían a la convocatoria de septiembre. En caso que no hubiese examen. Se le quitará la de la nota final el 20%. |
| Alumnos que no entregan los trabajos en tiempo y forma:                                            | Cada trabajo tendrá un 20% menos en la nota.                                                                                                                                      |

### > 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

Se ha previsto que el alumno sea capaz de demostrar en su caso, dependiendo de cada una de las competencias, la habilidad, la capacidad, el conocimiento, el uso, la aplicación, la calidad, el dominio y la valoración.

Haciendo especial hincapié en las competencias que el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

Transversales : DEMOSTRAR LA CAPACIDAD, LA HABILIDAD, EL USO, ETC. DE LOS OBJETIVOS: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 17

- Demostrar la capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Demostrar la capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar la capacidad y habilidad de solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar la realización de autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar el uso de las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Demostrar la capacidad de Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.





- Demostrar el liderazgo y la gestión de grupos de trabajo.
- Demostrar la dominación de la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar la capacidad de trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar la contribución 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.

Generales: DEMOSTRAR LA CAPACIDAD, LA HABILIDAD, EL USO, ETC. DE LOS OBJETIVOS: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20

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

Específicas : DEMOSTRAR LA CAPACIDAD, LA HABILIDAD, EL USO, ETC. DE LOS OBJETIVOS: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15

1. Demostrar la habilidad de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar la capacidad de dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación





visual.

3. Demostrar la capacidad de comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el uso y el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar la capacidad de conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
6. Demostrar la capacidad de analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
7. Demostrar el uso y la aplicación de métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
8. Demostrar el uso y el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
9. Demostrar el uso y el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
10. Demostrar la capacidad de conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
11. Demostrar la habilidad de 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 se concibe y practica de la siguiente forma: |                                                                                                                               |
| Individualizada                                            | Centrada en la evolución de cada alumno/a, su situación inicial y particular.                                                 |
| Integradora,                                               | Contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y flexibilizando por tanto, los criterios de evaluación         |
| Cualitativa                                                | Adaptadas a los aspectos y situaciones particulares, pero evaluando de forma equilibrada y no sólo los de carácter cognitivo. |
| Continua                                                   | Atendiendo al aprendizaje como proceso, constatando las diversas fases.                                                       |

|                                                |                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Se contempla tres fases del proceso educativo: |                                                                                                                                      |
| Inicial.                                       | Aporta referencias cognitivas de partida, los conocimientos previos y características personales. Permiten una metodología adecuada. |





---

## > 9. CALIFICACIÓN

---

Para evaluar los criterios definidos se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

Registro de asistencia individualizada, puntualidad y fechas de entrega de trabajos.

Observación de la expresión oral y escrita, del dominio de la terminología específica y del vocabulario.

Consideración de la participación, implicación e iniciativa.

Realización de las actividades programadas.

Realización de pruebas escritas.

Evaluación continua y revisión periódica del proceso enseñanza-aprendizaje.

Elaboración de exámenes finales para valorar el grado de asimilación y utilidad de los contenidos teórico-práctico recibidos.

El retraso en la entrega de trabajos sin justificación acreditada supondrá:

Un decremento en la nota del 20%.

La falta de asistencia reiterada y sin justificación adecuada (pérdida de evaluación continua.):  
Supone una pérdida de entre un 20% de la nota.

Como criterios de calificación se tendrán en cuenta notas expresadas de forma numérica, es decir, del 1 al 10, siendo preciso una calificación igual o superior a 5 para superarlas. De los instrumentos de evaluación señalados se asignan diferentes porcentajes en relación directa con su importancia, divididos en los siguientes apartados:

Exámen ó trabajo final 50% de la nota.

Actividades: 40% de la nota.

Actitudinales: 10% de la nota.

La nota final será la media ponderada entre la nota del examen final 50% y el 40% de la media de los trabajos presentados + el 10 % de contenidos actitudinales.

En el caso que no existiera examen final, la nota media será el 90% de los trabajos presentados y el 10% de actitud.

La recuperación:

Como recuperación se establecen dos posibilidades comunes para los alumnos/as, es decir, que en el caso de que un alumno/a no supere la asignatura en su convocatoria ordinaria, podrá presentarse a una segunda oportunidad o convocatoria extraordinaria de septiembre.

Para los alumnos/as que habiendo asistido, no hayan superado la asignatura:

Deberán presentarse al examen de septiembre y entregar los trabajos correspondientes.





---

> **10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO**

---

