



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Nombre completo de la
asignatura

[GD_4ºDINT_25-26]

Asignatura		Diseño Interactivo	
Grado		DISEÑO GRÁFICO	
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
4º	Semestral	5	6

Tipo de asignatura	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de Diseño Gráfico
Otras asignaturas de la materia	Diseño editorial y maquetación, Diseño de identidad visual, Ilustración aplicada al diseño, Diseño de la información, Diseño aplicado al envase, Campaña publicitaria, Diseño gráfico en movimiento, Diseño interactivo, Gráfica del espacio
Especialidad/ Departamento	Medios Informáticos
Requisitos y/o recomendaciones	Sí. Manejo de software de edición de imagen vectorial. Recomendación de tener aprobadas Representación Vectorial (1º) y Diseño y Desarrollo Web (3º)

Horario y grupos	4º A [M(19:30-21:30), X(20:30-21:30), V(15:00-17:00)] 4º B [L(17:00-19:30), M(15:00-26:00), X(15:00-17:00)]
Aula de referencia	205, 307, 314, 315
Profesor(a)	Peláez Beato, Rocío
Contacto	rpelbea695@g.educaand.es





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura se enmarca en el cuarto curso de las enseñanzas Artísticas Superiores, en la especialidad de Diseño Gráfico.

Es una asignatura semestral que busca completar así, los conocimientos sobre procesos Web y Multimedia que ya se iniciaron el curso previo en otras asignaturas enfocadas al campo del Diseño y Desarrollo Web.

Implementa los conocimientos adquiridos aportando una metodología conceptual y proyectual, todo ello enfocado desde una perspectiva investigadora y experimental, propiciando así, una visión especializada y que pueda abrir camino hacia diferentes y posibles vías de negocio.

Diseño Interactivo es una asignatura que forma a los estudiantes para convertirse en diseñadores de la interacción entre persona y máquina, así como de la visualización y navegación a través de los espacios de información.

Si nos centramos en el soporte de la pantalla del ordenador personal como único medio para consumir información, corremos el riesgo de quedarnos atrás con respecto al ritmo frenético que marcan los procesos e innovaciones que van surgiendo. Se pretende que el alumnado se inicie en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos, incluyendo la Web, dispositivos móviles, tablets, entornos y dispositivos táctiles y debe prepararse para afrontar los retos actuales y venideros de este mundo vertiginoso.

Les dotaremos de recursos para el conocimiento de los estándares, lenguajes y demás disciplinas con las que construir un producto interactivo capaz de proporcionar una buena experiencia de usuario.

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 correspondan 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.
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.

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
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.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
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

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 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.

> 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos. Recolección y especificación de requisitos de interacción. Modelado conceptual del sistema interactivo. Usabilidad, accesibilidad e internacionalización. Diseño de prototipos. Documentación del diseño. Desarrollo y evaluación del sistema interactivo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Un semestre (17 semanas)

Bloque 1: Introducción al Diseño Interactivo (4 semanas) .Horas presenciales: 20 - Horas no presenciales: 4.

Prácticas iniciales.
Qué es el Diseño Interactivo.
Hacia una definición del Diseño Interactivo.
Tipos y características.
Fundamentos del Diseño interactivo.
Interfaz y experiencia de usuario.
Principios de Interacción para diseños interactivos. Canva.
Usabilidad y accesibilidad. Infografía UI/UX.





Bloque 2: Análisis: El Diseño Interactivo Aplicado a la Presentación Proyectual (4 semanas). Horas presenciales: 20 - Horas no presenciales: 4.

Diseño interactivo aplicado a la elaboración de diferentes ejercicios con Figma y otras herramientas (Figjam, ChatGPT Apps, etc.)
Creación de una memoria interactiva.
Análisis heurístico. Técnicas de análisis cuantitativo y cualitativo aplicadas al Diseño Interactivo.
Creación de presentaciones interactivas con botones, acciones, transiciones, efectos y presentación de diapositivas.

Bloque 3: Diseño y Desarrollo de un Proyecto. Prototipado (6 semanas). Horas presenciales: 30 - Horas no presenciales: 5.

Diseño Conceptual, Diseño de Contenidos y Diseño Visual. Prototipado y edición de un escenario interactivo con software de creación en Figma.
Prototipado Lo-Fi y Hi-Fi en el proceso del diseño.
Arquitectura de la información y Design Systems.
Proceso de diseño y desarrollo de Apps.
Trabajaremos con la aplicación Figma y/o XD del paquete Adobe. Elaboración de un proyecto.

Bloque 4: Diseño y Desarrollo de un Proyecto. Evaluación (1 semana). Horas presenciales: 5 - Horas no presenciales: 1.

Evaluación heurística final. Test de usuarios: test AB, test de grabación, mapas de calor y métodos mixtos.

> 4. METODOLOGÍA

En todo momento se buscará una actitud activa, crítica y reflexiva por parte del alumnado, potenciando la interacción entre alumnado y profesorado y entre los propios estudiantes. Se incentivará tanto el aprendizaje autónomo, el sentido crítico y el conocimiento estético como la cooperación en el trabajo en el aula, prestando especial atención a dar empuje a las destrezas, motivaciones, aptitudes y capacidades de cada estudiante. La metodología buscará ser activa y participativa, promoviendo tanto el trabajo en equipo como la propia autonomía del alumnado en la búsqueda de soluciones a los problemas que se les plantea en los trabajos.

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

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, Jornadas Factor Wow de la Escuela, Jornadas de otras escuelas de Diseño, visitas a empresas relacionadas con el sector de estudio, museos, 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.

Para facilitar las clases el alumno debe traer su propio equipo portátil con el software específico requerido instalado (Adobe CC, Figma, Visual Studio, Canva, entre otros). También se requiere un cuaderno de clase y agenda (física o digital).

Como recursos se utilizarán presentaciones didácticas, soporte para la proyección y documentación visual en formato vídeo. Equipos informáticos y soportes de almacenamiento digital. Material de dibujo básico para bocetos.

Plataforma virtual: Google Classroom, Google Meet y correo electrónico corporativo.

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

Cañas, J.J. Granollers, T. Lorés, J. (2005). UOC.

https://www.researchgate.net/publication/272962496_Diseño_de_Sistemas_Interactivos_Centrados_en_el_Usuario

Desarrollo de un Proyecto Gráfico. VV.AA. Ed. Index Book

Descripción general de la compatibilidad de pantalla

https://developer.android.com/guide/practices/screens_support?hl=es_419

Design - Material Design <https://material.io/design/>

Design Toolkit <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/>

Diseñando apps para móviles

<http://appdesignbook.com/es/contenidos/diseño-visual-apps-nativas/>





Donoso Araujo, JF. (2021). Disponible en línea en:
https://issuu.com/espacioidiseno/docs/espacio_dise_o_282-283_dise_o_interactivo_y_videoj/s/12018699

EQUIPO ESCAT (2019).
<https://blogs.uninter.edu.mx/ESCAT/index.php/que-es-el-diseno-interactivo-disenosuninter/>

Frost, B. (2016). Atomic Design. Brad Frost. <https://atomicdesign.bradfrost.com/>

Hassan, M. (2002). "Elementos de navegación y orientación del usuario".

"InDesign serie Diseño y Creatividad" VVAA. Ed. Anaya

Kuniavsky, M. (2003). Observing the user experience: A practitioner's guide to user research.

Meritxell, Minguell (2013). "Interactividad e interacción". Revista latinoamericana de tecnología educativa 1

Morgan Kaufmann.

Lockwood, T., & Walton, T. (1999). Building design strategy: Using design to achieve key business objectives. Allworth Press.

Muestras | Android Developers <https://developer.android.com/samples>

La regla de los 3 clics. <http://verescreeer.es/ley-de-hick-regla-3-clics-diseno-web/>

Osuna, Sara (2007). "Configuración y gestión de plataformas digitales" Programa modular en tecnologías digitales y sociedad del conocimiento. UNED

Osuna, Sara y Busón, Carlos (2006). "Plataformas digitales y convergencia de medios" Programa modular en tecnologías digitales y sociedad del conocimiento. UNED

Patrones de interacción
<http://appdesignbook.com/es/contenidos/patrones-interaccion-moviles/>

Preparando los archivos.
<http://appdesignbook.com/es/contenidos/preparandolosarchivos/>

Principios de diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
<http://galinus.com/es/articulos/principios-diseno-de-interaccion.html#objetos-humanos>

Salmond, M. y Ambrose, G. "Los fundamentos del diseño interactivo". Ed. Blume

Test de usabilidad <http://appdesignbook.com/es/contenidos/test-de-usabilidad-apps/>

WCAG 1.0 (1997): <http://www.w3.org/TR/WCAG10/>

WCAE 2.0 (2008): <http://www.w3.org/TR/WCAG20/> Resumen en:
<http://olgacarreras.blogspot.com.es/2007/02/wcag-20.html>





> 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

Para la superación de la unidad, tema o proyecto presentado, además de estar completo acorde a los criterios de evaluación, deberá cumplir los siguientes criterios generales de calificación: Correcta presentación, exposición y argumentación visual y conceptual del ejercicio.

Asistencia y admisión de trabajos:

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia de forma regular a las clases y a las actividades programadas durante el curso ya que estas forman parte del proceso de evaluación formativa no pudiendo realizarse por otro medio.

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 al realizarse actividad lectiva evaluable en el aula, no siendo posible la evaluación por otro medio.

Se respetarán los plazos de entrega previstos. 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. La entrega fuera de plazo tendrá impacto en la calificación.

Recuperación:

Las pruebas de recuperación se establecerán después de estudiar cada caso particular, pero, en cualquier caso, implicarán la presentación de todos los trabajos realizados en clase con una nota mínima de 5 y la realización de una prueba específica (teórica o teórico-práctica) en cada caso.

CE 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.





3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
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.
11. 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.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
16. 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

2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. 13.-- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CE ESPECÍFICOS

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos en el diseño interactivo.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos a través de los sistemas de diseño.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital específica del módulo para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
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 (septiembre), con el fin de conocer la situación del grupo y contextualizar la Guía Docente según las necesidades y capacidades del alumnado. Esta evaluación inicial de conocimientos teóricos y prácticos se realiza mediante test interactivo gamificado de participación individual. También se realiza como evaluación inicial una dinámica de grupo de identificación de interfaces y experiencia de usuario.

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*)

Esta evaluación tendrá lugar a finales de enero, al ser una asignatura semestral, o principios de febrero o en septiembre si el alumno no hubiera superado la evaluación continua.

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. Registro/observación por parte del docente de la asistencia y participación tanto en clase como en actividades complementarias.
2. Actividades, ejercicios y proyectos teórico-prácticos con rúbricas o escalas de valoración visibles en cada enunciado.
3. Prueba teórica con preguntas tipo test y de desarrollo.

> 9. CALIFICACIÓN

Para la superación de la unidad, tema o proyecto presentado, además de estar completo acorde a los criterios de evaluación, deberá cumplir los siguientes criterios generales de calificación: Correcta presentación, exposición y argumentación visual y conceptual del ejercicio.

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia de forma regular a las clases y a las actividades programadas durante el curso ya que estas forman parte del proceso de evaluación formativa no pudiendo realizarse por otro medio.





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**, con una asistencia superior al 80% y evaluación continua, se obtendrá de la ponderación de:

- Ejercicios prácticos 70 % (CT1, CT3, CT5, CT6, CT7, CT11, CT13 y CT16, CG2, CG5, CG10, CG13, CG15, CG18 y CE1, CE4, CE12, CE15)
- Pruebas teóricas y teórico-prácticas 20% (CT7, CT13, CG2, CG13, CG15, CE15, CE12)
- Capacidad de trabajo en equipo, habilidad comunicativa, capacidad crítica en el aula y en análisis grupal 10 % (CT1, CT5, CT6 y CT7)

Se estima conveniente distinguir las estrategias de evaluación previstas para trabajos en grupo y trabajos individuales enunciadas en esta misma página.

Para el alumnado cuya nota media final resultante sea mayor o igual a 3 y menor de 5, tendrán que volver a entregar los trabajos que correspondan a los criterios de evaluación no superados y para superar el curso la nueva nota debe ser igual o mayor de 5.

Para el alumnado cuya nota media sea menor de 3 y no hayan asistido regularmente a clase, realizarán un examen teórico-práctico de aquellos contenidos de la asignatura no superados y la nota obtenida debe ser igual o mayor de 5.

Evaluación de trabajos en grupo:

- Adecuación técnica, artística y conceptual a lo exigido en la rúbrica según criterios de evaluación desglosados para cada instrumento.
- Contribución individual al trabajo desarrollado.
- Exposición y presentación correcta del resultado del trabajo en el aula.

Evaluación de trabajos individuales:

- Adecuación técnica, artística y conceptual a lo exigido en la rúbrica según criterios de evaluación desglosados para cada instrumento.
- Aplicación correcta de la documentación buscada.
- Exposición comunicativa correcta. Originalidad.

Actividades de recuperación:

Si el alumno/a ha tenido evaluación negativa después de realizarse la media aritmética entre los trabajos entregados y siendo esta inferior a 5, se podrá recuperar mediante la realización de un examen de tipo práctico en febrero antes de las notas finales.

Si no ha conseguido recuperar, el alumnado dispondrá de la convocatoria siguiente, en la que tendrá que volver a realizar un examen de iguales características al de febrero.

Para alumnado que se presenta en **convocatoria extraordinaria**, se obtendrá de la ponderación





entre trabajos prácticos (40% de la calificación), dossier teórico (10% de la calificación) y examen teórico práctico (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.

