

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

<b>GUÍA DOCENTE</b>  <b>ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO</b>			ASIGNATURA		
			<b>Dibujo a mano alzada, croquis y bocetos</b>  <i>[en Decreto 111/2014, de 8 de julio]</i>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Dibujo Artístico y Color			Diseño Gráfico		
<b>CURSO</b>			1º		
<b>REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>			SIN REQUISITOS PREVIOS		
<b>TIPO</b>	Práctica		<b>CARÁCTER</b>	Formación Básica	
<b>DURACIÓN</b>	Semestral	<b>HORAS SEMANALES</b>	4 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	5 ECTS
<b>HORAS TOTALES</b>	64 horas	<b>HORAS PRESENCIALES</b>	60 horas	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	4 horas

### 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

- 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.
- Decreto 91/2023, de 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.
- 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.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## **1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación**

Esta asignatura es de carácter básico, sus contenidos facilitarán el desarrollo de otras asignaturas que traten temas de diseño. El Dibujo es un lenguaje universal transmisor de ideas, descripciones y sentimientos.

A través del dibujo artístico se vehiculan las capacidades para comprender las formas del entorno, y se articula y consolida su lenguaje expresivo. Con esta asignatura potenciamos la capacidad observadora y el dominio de recursos que hacen posible, a través de las técnicas y los instrumentos, la expresión del pensamiento.

La asignatura nos introduce en el uso de códigos gráficos universales y racionales, y también en una serie de métodos, normas y sistemas que permitan interpretar de forma precisa el contenido del mensaje gráfico en cualquier ámbito en que se manifieste.

## **1.3. Contenidos generales de la asignatura**

Se pretende la integración efectiva de los contenidos propios de la asignatura en los contenidos globales de aprendizaje del Diseño, siguiendo los principios de observación, experimentación, curiosidad, dinamismo, fomento de la creatividad, autonomía, comprensión de los procesos y momentos de la creación plástica y del aprendizaje colaborativo.

Dichos contenidos comprenden los siguientes descriptores generales de la asignatura:

1. Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada.
2. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo.
3. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión.
4. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.

## 2. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CET1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CET2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	<b>CET3</b> Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>CT6</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CET6</b> Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	<b>CET7</b> Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	<b>CET8</b> Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
<b>CT9</b> Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	<b>CET9</b> Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
<b>CT10</b> Liderar y gestionar grupos de trabajo.	<b>CET10</b> Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
<b>CT11</b> Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	<b>CET11</b> Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
<b>CT12</b> 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.	<b>CET12</b> 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.
<b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	<b>CET13</b> Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
<b>CT14</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	<b>CET14</b> Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
<b>CT15</b> trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	<b>CET15</b> Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
<b>CT16</b> Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	<b>CET16</b> Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
<b>CT17</b> 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.	<b>CET17</b> 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

<b>COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES</b>
<b>CG1</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	<b>CEG1</b> Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	<b>CEG2</b> Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG3</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	<b>CEG3</b> Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
<b>CG4</b> tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	<b>CEG4</b> Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG6</b> Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	<b>CEG6</b> Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
<b>CG11</b> Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	<b>CEG11</b> Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
<b>CG17</b> Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	<b>CEG17</b> Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
<b>CG18</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	<b>CEG18</b> Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>
<b>CE2</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
<b>CE3</b> comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
<b>CE6</b> Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD		CONTENIDOS								NÚMERO DE SESIONES/HORAS		
		01		1,3								8 sesiones/16 horas		
<b>Metodología para la adquisición de competencias</b>				<b>COMPETENCIAS</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>									
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Documentos del proceso y entregas parciales	Trabajos	Ejercicios prácticos	Técnicas de observación	Participación e implicación	Otros	Total	
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total											
Clases teóricas	1		1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3										
Clases prácticas														
Estudio y lecturas		1	1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3										
Trabajos	14		14	G: 1,2,4,6 T: 2,3,6,8,14,15 E: 2,3				X		X	X			
Trabajo en grupo														
								80%		10%	10%		100%	

UNIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	COMPLEMENTARIA / EXTRAESCOLAR	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	CRITERIO DE CALIFICACIÓN
1 - Comenzando a dibujar	Introducción al dibujo		Introducción teórica a los contenidos y recursos de la UD mediante una presentación digital.	Preguntas/Respuestas			G: 2,4 T: 2 E: 2,3	0%

1 - Comenzando a dibujar	Dibujo de un autor histórico		Elegir un dibujo de un autor histórico e intentar reproducirlo en un formato entre A5 y A3 utilizando los materiales que mejor se adapten.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	30%
1 - Comenzando a dibujar	Dibujo de un objeto		Elegir un objeto y realizar 3 dibujos en un formato entre A5 y A3. Un dibujo basado en la línea, un dibujo basado en la mancha y un dibujo basado en línea y mancha.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	20%
1 - Comenzando a dibujar	Dibujo de un paisaje		Hacer lo mismo que con los dibujos del objeto.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	20%
1 - Comenzando a dibujar	Dossier		Realizar un dossier explicando las decisiones tomadas y las impresiones personales durante la realización de las actividades.	Autoevaluación en Asamblea Proyecto, Trabajo en aula	Rúbrica.	G: 8, 11, 19 T: 3, 5, 7. E: 11, 12, 15.	G: 11,17. T: 1, 2, 6, 8. E: 2, 3.	10%

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS										NÚMERO DE SESIONES/HORAS
	02	1,3										8 sesiones/16 horas
<b>Metodología para la adquisición de competencias</b>			<b>COMPETENCIAS</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Pruebas parciales	Pruebas finales	Documentos del proceso y entregas parciales	Trabajos	Ejercicios prácticos	Técnicas de observación	Participación e implicación	Otros	Total
	Trabajos	Trabajo autónomo	Total									

Clases teóricas	1		1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3									
Clases prácticas													
Estudio y lecturas		1	1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3									
Trabajos	14		14	G: 1,2,4,11,1 7,18			X		X	X			
Trabajo en grupo													
							80%		10%	10%			100%

UNIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	COMPLEMENTARIA / EXTRAESCOLAR	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	CRITERIO DE CALIFICACIÓN
2 - Espacio, objeto y persona	Introducción teórica		Clase teórica de introducción a los contenidos y recursos de la UD mediante una presentación digital.	Preguntas/Respuestas			G: 2,4 T: 2 E: 2,3	0%
2 - Espacio, objeto y persona	Dibujo de vistas múltiples		Elegir un objeto y dibujar 3 vistas en tamaño A3	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	20%
2 - Espacio, objeto y persona	Dibujo perspectiva cónica		Elegir un objeto diferente y dibujarlo dentro de un mismo espacio 3 veces. Un dibujo con un punto de fuga, otro con dos puntos de fuga y otro con 3 puntos de fuga. En formato A3.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	30%

2 - Espacio, objeto y persona	Dibujo de movimiento "Entre bastidores". Pasarela Fortuny		Estudio de Figura humana. Trabajo de campo. Experiencia enriquecedora de Dibujar del movimiento de la figura humana; mode los ensayo de Pasarela Fortuny para los alumnos de primero de Diseño Gráfico.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 1, 2, 4, 8. T: 1, 3, 12,14,15. E: 1, 2, 3, 11	G: 1, 2, 4, 11, 18. T: 2, 3, 6, 8, 14, 15. E: 2, 3.	20%
2 - Espacio, objeto y persona	Dossier		Realizar un dossier explicando las decisiones tomadas y las impresiones personales durante la realización de las actividades.	Autoevalu ación en Asamblea Proyecto, Trabajo en aula	Rúbrica.	G: 8, 11, 19 T: 3, 5, 7. E: 11, 12, 15.	G: 11,17. T: 1, 2, 6, 8. E: 2, 3.	10%

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD		CONTENIDOS								NÚMERO DE SESIONES/HORAS	
		03		1, 2, 3, 4								8 sesiones/16 horas	
<b>Metodología para la adquisición de competencias</b>				<b>COMPETENCIAS</b>		<b>Instrumentos de evaluación</b>							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Documentos del proceso y entregas parciales	Trabajos	Ejercicios prácticos	Técnicas de observación	Participación e implicación	Otros	Total
	Trabajos	Trabajo autónomo	Total										
Clases teóricas	1		1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3,6									

Clases prácticas													
Estudio y lecturas		1	1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3,6									
Trabajos	14		14	G:1,2,3,5,6,11,17,18 T:1,2,3,6,8,11,13,14,15,1			X		X		X		
Trabajo en grupo													
							80%		10%		10%		100%

UNIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	COMPLEMENTARIA / EXTRAESCOLAR	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	CRITERIO DE CALIFICACIÓN
3 - Explicando con el dibujo	Introducción teórica		Introducción teórica a los contenidos y recursos de la UD mediante una presentación digital.	Preguntas/Respuestas				
3 - Explicando con el dibujo	Diagrama sobre el calentamiento global		Dibujar un diagrama en formato A3 que explique, más con imágenes que con texto, el proceso de calentamiento global.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 2, 3, 5, 6, 12, 14, 18, 20 T: 3, 11, 12, 14, 15, 16. E: 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15	G: 1, 2, 3, 5, 6, 18. T: 3, 11, 13, 14, 15, 16, 17. E: 2, 3, 6.	30%
3 - Explicando con el dibujo	Poema visual		Dibujar un poema visual a partir de una metáfora que puedas sacar sobre el proceso de calentamiento global, en tamaño y formato libre.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 2, 3, 5, 6, 12, 14, 18, 20 T: 3, 11, 12, 14, 15, 16. E: 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15	G: 1, 2, 3, 5, 6, 18. T: 3, 11, 13, 14, 15, 16, 17. E: 2, 3, 6.	20%
3 - Explicando con el dibujo	Dibujo sobre una canción		Elegir una canción y realizar un dibujo en tamaño y técnica libre que ilustre el tema sobre el que trata la canción.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 2, 3, 5, 6, 12, 14, 18, 20 T: 3, 11, 12, 14, 15, 16. E: 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15	G: 1, 2, 3, 5, 6, 18. T: 3, 11, 13, 14, 15, 16, 17. E: 2, 3, 6.	20%

3 - Explican do con el dibujo	Dossier	Realizar un dossier explicando las decisiones tomadas y las impresiones personales durante la realización de las actividades.	Autoevalu ación en Asamblea Proyecto, Trabajo en aula	Rúbrica.	G: 1, 8, 9, 11, 17, 19, 22 T: 1, 2, 3, 5, 7. E: 1, 8, 11, 12, 15	G: 11,17. T: 1, 2, 6, 8. E: 2, 3, 6.	10%
--	---------	---	--	----------	--	---	-----

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD		CONTENIDOS							NÚMERO DE SESIONES/HORAS		
		04		1, 2, 3, 4							8 sesiones/16 horas		
<b>Metodología para la adquisición de competencias</b>				<b>COMPETENCIAS</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Documentos del proceso y entregas parciales	Trabajos	Ejercicios prácticos	Técnicas de observación	Participación e implicación	Otros	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total										
Clases teóricas	1		1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3,6									
Clases prácticas													
Estudio y lecturas		1	1	G: 2,4 T: 2 E: 2,3,6									
Trabajos	14		14	G:1,2,3,5,6,11,17,18 T:1,2,3,6,8,11,13,14,15,16,17 E: 2,3,6				X		X	X		
Trabajo en grupo													
								80%		10%	10%		100%

UNIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	COMPLEMENTARIA / EXTRAESCOLAR	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	CRITERIO DE CALIFICACIÓN
4 - Proyecto final	Introducción teórica		Clase teórica de introducción al proceso de creación de un fanzine y ejemplos, mediante presentación digital.	Preguntas/Respuestas			G: 2,4 T: 2 E: 2,3,6	0%
4 - Proyecto final	Fanzine		Realizar un fanzine tamaño A3 con 8 dibujos (plegado en A6), que tenga un carácter reivindicativo y transformador de la sociedad.	Proyecto, Trabajo en aula	Observación Portafolio, Rúbrica.	G: 2, 3, 5, 6, 12, 14, 18, 20 T: 3, 11, 12, 14, 15, 16. E: 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15	G: 1, 2, 3, 5, 6, 18. T: 3, 11, 13, 14, 15, 16, 17. E: 2, 3, 6.	70%
4 - Proyecto final	Dossier		Realizar un dossier explicando las decisiones tomadas y las impresiones personales durante la realización de las actividades.	Autoevaluación en Asamblea Proyecto, Trabajo en aula	Rúbrica.	G: 1, 8, 9, 11, 17, 19, 21, 22 T: 1, 2, 3, 5, 7, 13. E: 1, 8, 11, 12, 15.	G: 11,17. T: 1, 2, 6, 8. E: 2, 3, 6.	10%

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Los principios metodológicos en este módulo, en el marco del Proyecto educativo (Plan de Centro), son los siguientes:

- **Aprendizaje continuo o constructivo y estructurado**, de esta manera, ordenada y secuencialmente en función de su complejidad, se asimilan nuevos conocimientos apoyados en conceptos previos ya trabajados por el alumnado. El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla analizando las distintas partes que componen una realidad gráfico-plástica y las interrelaciones que se establecen entre ellas.
- **Aprendizaje activo y participativo**, por el que se induce al alumno a plantear problemas y aportar soluciones que sean producto de sus propias reflexiones.
- **Aprendizaje de investigación**, en el que se dan pautas de trabajo al alumnado que

suponen la indagación, estructuración y configuración de soluciones propias, producto de su búsqueda personal.

Las estrategias metodológicas utilizadas son:

- **Aprendizaje basado en Problemas/Proyectos:** un método de aprendizaje activo en el que se adquieren los conocimientos y habilidades a partir del planteamiento de un problema propuesto por el docente o por el alumnado. Comienza con la definición del problema o encargo, a partir del cual el alumnado tendrá que abordar las diferentes fases que implica el proceso para la resolución del problema.
- **Portafolio:** una técnica de recopilación y colección de evidencias, como ejercicios, bocetos, paneles de inspiración, proyectos..., que muestran la trayectoria del alumno o alumna durante el curso. Los alumnos y alumnas, durante la elaboración del portafolio, adquieren conocimientos y son conscientes de los logros conseguidos, y de la relación con los objetivos de la materia expuestos por el docente en primer momento.
- **Clase magistral:** estrategia didáctica donde el profesorado suministra al alumnado información esencial y organizada, procedente de diversas fuentes, utilizando para ello, además de la exposición oral, otros recursos didácticos que ofrecen las nuevas tecnologías de la información, que fomenten la participación del alumnado.

## 5. PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

El desarrollo de esta asignatura incluye una actividad relacionada con el programa **Pasarela Fortuny**, que se incluye en la UD2 y cuya metodología y objetivos aparecen especificados en el siguiente documento.

<p>PROPUESTA DE PARTICIPACIÓN EN EL PLAN, PROGRAMA O PROYECTO PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PROGRAMAS CULTURALES.</b></li> <li>• <b>ALDEA.</b></li> <li>• <b>HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE.</b></li> <li>• <b>EMPRENDIMIENTO EDUCATIVO.</b></li> <li>• <b>COMUNICA 2025.</b></li> <li>• <b>PASARELA FORTUNY</b></li> </ul>
--	--

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:	<i>“Dibujo en la Fortuny”</i>	
TEMPORALIZACIÓN:	Fecha de inicio: primera semana de octubre	Fecha de finalización: primera semana de octubre
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Estudio de la figura humana. Trabajo de campo. Dibujo de movimiento de la figura humana de los /as modelos el día de ensayo de la pasarela Fortuny. Alumnos de 1º de Diseño Gráfico DMA.	
ACCIONES:	Mirar y analizar la figura humana en acción al caminar y expresar gráficamente lo contemplado. Registrar secuencias en vídeo.	
SEGUIMIENTO:	Estudios en el aula, elaborar el material, determinar nuevas interpretaciones, nuevos soportes y expresarlo en el terreno del Diseño Gráfico	
DOCENTE RESPONSABLE:	Alfonso Luque	
MÓDULO/ASIGNATURA:	Dibujo a mano alzada	
DEPARTAMENTO:	Dibujo Artístico y Color	
ALUMNADO:	1ºEAS Diseño Gráfico	

<b>OBJETIVOS:</b>	<p>Con el desarrollo de un trabajo constructivo, generar el respeto por las opiniones propias y ajenas. Aprovechar las distintas oportunidades de creación.</p> <p>Que los alumnos/as desarrollen sensibilidad y sean capaces de cooperar y establecer sinergias entre distintas disciplinas.</p> <p>A través del lenguaje del dibujo y su universalidad se busca fomentar la integración de nuevas realidades en la formación del alumnado de Diseño Gráfico</p> <p>Participar y observar un acontecimiento como es la acción de una pasarela en sus ensayos, pero desde otra mirada. La mirada contemplativa que culmina en el acto de dibujar.</p> <p>Toma de apuntes de los modelos de la pasarela en los ensayos. Secuencias de video.</p>
<b>CONEXIÓN CON OTROS PROGRAMAS/PLANES EDUCATIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PASARELA FORTUNY</li> <li>• INICIA. CULTURA EMPRENDEDORA</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	<p>Evaluación continua del trabajo y autoevaluación en asamblea</p>
<b>MATERIALES:</b>	<p>Los propios de la asignatura</p>
<b>INDICA SI REQUIERE PRESUPUESTO Y SU ESTIMACIÓN:</b>	<p>No</p>
<b>RESULTADO FINAL (Documentación Gráfica):</b>	<p>Producción artística y documentación gráfica</p>
<b>PUBLICACIÓN EN MEDIOS O REDES SOCIALES:</b>	<p>Se publica en Programa Aula de Cine en blogs Averroes</p>

VALORACIÓN GLOBAL DE LA PROPUESTA:		
LOGROS	DIFICULTADES	ESTADO
Esperamos lograr los objetivos propuestos	Las propias de la asignatura	En proyecto



## 6. EVALUACIÓN

### 6.1 Proceso de evaluación

#### 6.1.1 Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de febrero y septiembre.
- **Una convocatoria extraordinaria** de pruebas de evaluación durante el mes de noviembre.

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

### a. Evaluación inicial

La evaluación inicial sirve para conocer los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre la materia general del módulo y sobre las unidades didácticas que se van a trabajar. De esta manera, se pueden adaptar los contenidos y unidades didácticas a las necesidades del alumnado y a las temáticas que más les interesan. Como instrumento de evaluación inicial se utiliza:

- **Cuestionario KPSI**, un cuestionario de autoevaluación que permite efectuar de manera rápida y fácil una evaluación inicial sobre algún contenido que se tiene previsto enseñar, normalmente dentro de una unidad didáctica o tema. Gracias al KPSI se obtiene información de la percepción que el alumnado tiene de su grado de conocimiento previo sobre los contenidos que se proponen para trabajar.

### b. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación

A través de la autoevaluación, el alumnado reflexiona y toma conciencia de su propio aprendizaje, comparando el nivel de aprendizaje con los objetivos especificado en el currículo del módulo y de las unidades didácticas

Tras realizar cada unidad didáctica, se le proporciona al alumnado un **cuestionario de autoevaluación** con el que podrá evaluar su proceso de aprendizaje en forma de rúbrica. Se le pregunta también sobre las dificultades encontradas en la resolución de las actividades y sobre el grado de satisfacción con lo aprendido, con la finalidad de adaptar y mejorar las unidades didácticas y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6.2 Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación vienen descritos en la presentación de cada unidad didáctica, y son los siguientes:

- **Trabajos en el aula**: cada unidad didáctica supone una serie de actividades y trabajos de carácter práctico en el aula, con los que se evaluará el grado de consecución de los objetivos de acuerdo a una rúbrica.
- **Portafolio**: el portafolio recoge todos los trabajos realizados por el alumno/a durante el módulo, a través del cual el profesorado puede valorar el grado y proceso de aprendizaje durante el curso, o de una unidad didáctica en particular. Durante el proceso de elaboración del portafolio, el alumnado es consciente de su propio aprendizaje y de los logros conseguidos.
- **Técnicas de observación/Registro anecdótico**: por medio de la observación directa durante desarrollo de las actividades prácticas en el aula, el registro anecdótico sirve para anotar información relevante sobre la actitud y grado de implicación del alumnado con las actividades, así como de tener una buena comunicación con el

resto de la clase, el respeto a las opiniones ajenas y la disposición de ayudar a sus compañeros y compañeras.

### 6.2.1 Evaluación del alumnado asistente

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA (FEBRERO)</b>		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Participación e implicación en el desarrollo de las actividades</i>
0%	80%	20%

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA (SEPTIEMBRE)</b>		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Participación e implicación en el desarrollo de las actividades</i>
30%	60%	10%

<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Participación e implicación en el desarrollo de las actividades</i>
50%	50%	0%

## 6.2.2 Evaluación del alumnado no asistente

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA (FEBRERO)</b>		
Pruebas de evaluación Control en la definición gráfica del espacio a mano alzada. Destreza y habilidad gráfica a mano alzada	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Implicación y comunicación continua con el profesorado</i>
50%	50%	0%

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA (SEPTIEMBRE)</b>		
Pruebas de evaluación Control en la definición gráfica del espacio a mano alzada. Destreza y habilidad gráfica a mano alzada	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Implicación y comunicación continua con el profesorado</i>
50%	50%	0%

<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>		
Pruebas de evaluación Control en la definición gráfica del espacio a mano alzada. Destreza y habilidad gráfica a mano alzada	Actividades y proyectos <i>Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados</i>	Otros <i>Implicación y comunicación continua con el profesorado</i>
50%	50%	0%

## 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

### 7.1 Recursos de aula y materiales.

#### 7.1.1 Recursos de aula

- Ordenador
- Proyector
- Conexión a internet
- Mesas de dibujo y taburetes
- Focos para iluminación, modelos y figuras para dibujo

### **7.1.2 Materiales**

- Google Drive
- Pinterest
- Youtube
- Wordpress

## **7.2 Recursos necesarios para el alumnado**

- Cuaderno de dibujo
- Técnicas húmedas
- Técnicas secas
- Ordenador
- Conexión a internet

## **7.3 Instrumentos de autoformación**

- Portal Séneca.

# **8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Por medio de la observación diaria, y del seguimiento continuo del aprendizaje, el profesorado podrá detectar las necesidades específicas de un alumno o alumno en particular y de las necesidades que enfrenta, poniéndolo conocimiento con la coordinación de Enseñanzas y la Jefatura de Estudios.

# **9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.**

Atendiendo a lo dispuesto en el Plan de Calidad se realizarán encuestas para conocer la satisfacción del alumnado, como herramienta de evaluación y mejora. De este modo se detectarán fortalezas y debilidades y se fomentará la participación del alumnado en la construcción de una enseñanza más efectiva y significativa.

Las rúbricas que el/la docente realice cuando estime necesarias serán comunicadas al alumnado con el fin de evaluarlo de forma justa, clara y formativa.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

<p>UNIDAD 1 Comenzando a dibujar</p>	<p><i>Bocetos para diseño</i> <a href="https://youtu.be/PI-Ow-f3YBM">https://youtu.be/PI-Ow-f3YBM</a>  <a href="https://youtu.be/vzyjLRq8n9s">https://youtu.be/vzyjLRq8n9s</a></p> <p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. <i>Dibujo y Proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. ISBN 978-84-252-2507-9</p> <p><i>Conceptos y referentes de dibujo</i>. [en línea] [consulta: octubre de 2022] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/</a></p> <p><i>Un viaje por el dibujo</i> [en línea] [consulta: octubre de 2022 ] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/</a></p>
--	---

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 2 Espacio, objeto y persona	<p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. <i>Dibujo y Proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. ISBN 978-84-252-2507-9</p> <p>Circle Line Art School, 2014. How to Draw a Room in One Point Perspective: A Bird 's Eye View. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 16 de agosto de 2013 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bsE1iA48Wis">https://www.youtube.com/watch?v=bsE1iA48Wis</a></p> <p>Circle Line Art School, 2013. How to Draw a City with Dramatic Perspective: Step by Step. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 29 de noviembre de 2013 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xplwjW2ynH4&amp;t=5s">https://www.youtube.com/watch?v=xplwjW2ynH4&amp;t=5s</a></p> <p>Circle Line Art School, 2016. Duo-Point: Ite in coquina, in quam volutpat Perspective: nec longa Tempus. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 19 de marzo de 2016 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vqqOJq8I-hw">https://www.youtube.com/watch?v=vqqOJq8I-hw</a></p> <p>Circle Line Art School, 2016. Cómo dibujar con perspectiva de 1 punto. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 7 de mayo de 2016 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XRrKohWdpeQ">https://www.youtube.com/watch?v=XRrKohWdpeQ</a></p> <p>Circle Line Art School, 2016. How to Draw a House in 2-Point Perspective: Step by Step. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 16 de julio de 2016 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M7L6VrGbQww">https://www.youtube.com/watch?v=M7L6VrGbQww</a></p> <p>Circle Line Art School, 2016. How to Draw a Room in 1-Point Perspective: Narrated Drawing. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 31 de julio de 2016 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XuqvIOuWAPU">https://www.youtube.com/watch?v=XuqvIOuWAPU</a></p> <p>Circle Line Art School, 2016. Perspectiva. En: <i>Youtube</i> [vídeo en línea]. Publicado el 1 de octubre de 2016 [consulta: octubre de 2022]. Disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a></p>



UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 3 Explicando con el dibujo	<p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. <i>Dibujo y Proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. ISBN 978-84-252-2507-9</p> <p><i>Conceptos y referentes de dibujo</i>. [en línea] [consulta: octubre de 2022] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/</a></p> <p><i>Iconoclasistas</i> [en línea] [fecha de consulta: octubre de 2022 ]. Disponible en: <a href="https://www.iconoclasistas.net/">https://www.iconoclasistas.net/</a></p> <p><i>María Calvet</i> [en línea] [fecha de consulta: octubre de 2022 ]. Disponible en: <a href="https://www.mariacalvet.com/">https://www.mariacalvet.com/</a></p> <p><i>Un viaje por el dibujo</i> [en línea] [consulta: octubre de 2022 ] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/</a></p>
UNIDAD 4 Proyecto Final. Fanzine	<p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. <i>Dibujo y Proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. ISBN 978-84-252-2507-9</p> <p><i>¿Cómo hacer un fanzine?</i> [en línea] [consulta: octubre de 2022 ] Disponible en: <a href="https://sites.google.com/site/comicnicationevm/fan">https://sites.google.com/site/comicnicationevm/fan</a></p> <p><i>Conceptos y referentes de dibujo</i>. [en línea] [consulta: octubre de 2022] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/</a></p> <p><i>La Fanzinoteca</i> [en línea] [fecha de consulta: octubre de 2022 ] Disponible en: <a href="http://fondo.fanzinoteca.net/">http://fondo.fanzinoteca.net/</a></p> <p><i>M-Arte y Cultura Visual. Fanzines hechos por mujeres</i> [en línea] [fecha de consulta: octubre de 2022] Disponible en: <a href="http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-hechos-por-mujeres/">http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-hechos-por-mujeres/</a></p> <p><i>Un viaje por el dibujo</i> [en línea] [consulta: octubre de 2022 ] Disponible en: <a href="http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/">http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/</a></p> <p><i>Tumblr</i> [en línea] [fecha de consulta: octubre de 2022] Disponible en: <a href="https://fanzines.tumblr.com/archive">https://fanzines.tumblr.com/archive</a></p>



EASD  
**VAL DEL OMAR**