

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO			ASIGNATURA		
			Lenguaje Visual		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Gráfico		
CURSO			1º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Ninguno		
TIPO	Asignatura teórica teórico-práctica		CARÁCTER	Formación Básica	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	8 ETCS
HORAS TOTALES	200 horas	HORAS PRESENCIALES	134 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	62 horas

1 INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- 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.
- 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

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.

Cada sistema de comunicación tiene un código, un procedimiento clave que conocen tanto el receptor como el emisor y que hace posible tanto el intercambio de información entre ellos como la creación de conocimiento a partir de dicho código. En ese contexto, el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista.

Dentro del lenguaje visual, el fenómeno de la imagen es uno de los hechos culturales más complejos y apasionantes de nuestro tiempo. En ocasiones resulta difícil el análisis de la imagen, más allá de la constatación de su presencia cotidiana y su variedad, pero se establecerán mecanismos para que el estudiante pueda analizar con criterio la amplia variedad de imágenes a las que está expuesto.

Lenguaje visual es una asignatura que se imparte durante el primer curso de los Estudios Superiores de Diseño. Se trata de una asignatura de carácter básico que pretende introducir a los/as alumnos/as en los conceptos básicos del lenguaje visual, tales como el espacio gráfico, la percepción visual, la sintaxis de la imagen y todos los signos visuales que la componen, la composición y su semántica. De esta manera se pretende que el alumnado puede enriquecer sus diseños a través de un lenguaje propio conociendo todos los recursos que el lenguaje visual pone a su alcance.

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, participación, curiosidad, dinamismo, fomento de la creatividad, autonomía, comprensión de los procesos y momentos del diseño y del aprendizaje colaborativo.

La asignatura comprende una serie de contenidos básicos recogidos por ley además de otros de ampliación que se consideren necesarios y enriquecedores para completar la formación del alumnado. Dichos contenidos comprenden los siguientes descriptores generales:

Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

2. COMPETENCIAS

Esta asignatura pretende que el alumnado alcance una serie de competencias generales, transversales y específicas de entre las que se recogen en el Decreto y que a continuación se detallan según las que se adaptan a los contenidos y objetivos de esta asignatura en concreto.

2.1. Competencias generales 1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	CEG8 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	CEG11 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG20 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.	CEG20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

2.2. Competencias transversales 1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	CET16 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
CT17 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.	CET17 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

2.3. Competencias específicas de Diseño de Gráfico 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	CEE2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
CE3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	CEE3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	CEE4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
CE5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	CEE5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
CE6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	CEE6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
CE10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.	CEE10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	Nº DE SESIONES*
-----------------	--------	------------	-----------------

LA COMUNICACIÓN VISUAL. LENGUAJE VISUAL Y DISEÑO.	1	<input type="checkbox"/> Introducción al concepto de lenguaje. El lenguaje visual. <input type="checkbox"/> ¿Qué es la imagen? El mensaje visual. Las imágenes. <input type="checkbox"/> Definición de comunicación. La comunicación visual. Características y tipos. <input type="checkbox"/> El lenguaje visual propio del Diseño Gráfico. Diseño Gráfico y comunicación visual. <input type="checkbox"/> Interacción entre arte y diseño.			5					
LA PERCEPCIÓN VISUAL	2	<input type="checkbox"/> ¿Cómo percibimos las imágenes? Fisiología de la visión: aparato ocular: estructura y funciones básicas. La percepción visual. Principios de constancia y percepción. <input type="checkbox"/> La percepción cognitiva. Teoría de la Gestalt. <input type="checkbox"/> Efectos e ilusiones ópticas.			8					
HERRAMIENTAS DEL LENGUAJE DEL DISEÑO. LA SINTAXIS VISUAL.	3	<input type="checkbox"/> ¿Cómo representamos las imágenes? La representación de las imágenes. Alfabeto gráfico. <ul style="list-style-type: none"> o Elementos morfológicos: punto, línea, plano, textura y color. o Elementos escalares: dimensión, escala, formato, proporción. o Elementos dinámicos: equilibrio/tensión, ritmo. <input type="checkbox"/> La sintaxis visual: forma y estructura, espacio gráfico y composición.			23					
LA IMAGEN	4	<input type="checkbox"/> ¿Qué significado le damos? El signo: expresión y contenido. <input type="checkbox"/> La imagen como modelo. La modelización de la realidad. La escala de Iconicidad de las imágenes. Mimesis y abstracción.			10					
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS	5	<input type="checkbox"/> ¿Cómo nos llegan las imágenes? <input type="checkbox"/> La semántica de la imagen: connotación y denotación. <input type="checkbox"/> Relaciones e interacciones bimeda: texto e imagen <input type="checkbox"/> Funciones de la imagen. <input type="checkbox"/> Medios y estrategias de comunicación. Retórica visual.			22					
Metodología para la adquisición de competencias				Instrumentos de evaluación						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			COMPETENCIAS	Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos, proyectos	Actividades de aula	Participación e implicación	Salidas, visitas y participación en actividades Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total							
Clases teóricas	20	0	20	G: 3,4,15,20 T:4,16,14,17 E:6,7,8,15					X	
Clases prácticas	20	4	24	G:1,2,3,8,11,17,18,20 T:1,2,4,16,14,17 E:6,7,8,15				X	X	
Estudio y lecturas	9	10	19	G:15,20 T:2,1,4,16,14,17 E:6,7,8,15			X	X		
Trabajos	60	20	80	G:1,2,3,8,11,17,18,20 T:1,2,4,14,16,17 E:6,7,8,15			X	X		X
Trabajo en grupo	20	5	25	G:1,2,3,8,11,15,17,18,20 T:1,2,4,7,16,14,17 E:6,7,8,15				X	X	
Actividades complementarias	5	4	9	G:1,2,3,8,11,17,18,20 T:1,2,4,16,14,17 E:6,15,7,8					X	X
Actividades extraescolares	NO	NO	0	-	Las actividades extraescolares no son evaluables					
TOTAL HORAS	134	62	196							

- El número de sesiones (clases de 2h), puede variar a criterio del docente, pudiendo variar la carga horaria que se le otorga a cada unidad; lo que aparece en el cuadrante es un número aproximado.

La consecución de los objetivos específicos y adquisición de los contenidos planteados en las unidades didácticas de esta asignatura se logrará mediante las siguientes actividades:

- Exposición de los contenidos teóricos: se exponen en el aula a través de presentaciones que mostrarán imágenes que ilustren cada unidad didáctica, siendo la parte visual de gran importancia para que los/as alumnos/as adquieran un amplio abanico de referentes visuales. Para ello se emplearán imágenes no solo en relación a la especialidad, sino también de otros ámbitos artísticos y culturales, tanto fijas como en movimiento. Dichas clases teóricas serán participativas y activas, fomentando el debate y la crítica por parte del alumnado, y su intervención durante las clases teóricas.
- Actividades cortas relacionadas con las clases teóricas (individuales/grupales): siguiendo con la implicación que se busca por parte del alumnado en la comprensión y asimilación de los contenidos teóricos de la asignatura, se realizarán actividades y ejercicios cortos, en clase, que acompañen a la explicación de los mismos para que estos sean asimilados con mayor facilidad y de manera práctica, resultando más significativos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos ejercicios fomentarán la creatividad y la capacidad del alumno/a para aplicar elementos del lenguaje visual en diferentes ámbitos del diseño de moda.
- Proyectos (individuales/grupales): se trata de trabajos más complejos y estructurados que recojan de manera práctica aspectos teóricos determinados, recopilando de manera progresiva nuevos conceptos teóricos con los vistos anteriormente. Con este tipo de trabajos se pretende que los alumnos/as desarrollen con más profundidad los conceptos vistos en una o varias unidades, aplicando los conocimientos que van adquiriendo en trabajos que requieran un mayor desarrollo tanto práctico como conceptual, y que serán expuestos en clase. El formato de proyecto, además, les hará ir tomando contacto desde el primer curso con la metodología proyectual. Estos trabajos contarán para su realización con parte de dedicación horaria en clase y parte como trabajo autónomo del alumno/a.
- Trabajos de investigación: que profundicen en el conocimiento de autores, artistas, diseñadores o alguna temática concreta.
- Comentario y análisis de imágenes: este tipo de actividad está enfocada a que el alumnado aprenda a analizar y comentar imágenes en todos sus aspectos semánticos y sintácticos; se trata de una actividad imprescindible dentro de la asignatura ya que estos comentarios irán siendo más complejos a medida que se avance con los contenidos, recopilando al final toda la teoría estudiada. De nuevo esta es una forma de comprobar que el alumnado asimila y comprende lo que se le está enseñando.
- Lectura de artículos/ capítulos de libros: se trata de una actividad para que los/las alumnos/as refuercen su capacidad lecto-escritora y de comprensión y análisis con textos relacionados con la materia. Para ellos se les proporcionarán artículos de actualidad o de autores relevantes dentro del estudio del lenguaje visual, así como otros textos extraídos de libros u otras fuentes que se consideren interesantes por parte de cada profesor/a.
- Salidas y visitas: a lo largo del curso podrán realizarse salidas o visitas a museos, exposiciones o actividades que se consideren de interés para complementar y completar la formación del alumnado, así como para poner en práctica el análisis de imágenes.

En cuanto a las actividades completarias, como se ha dicho podrán ser visitas o salidas puntuales, pero también se incluyen en este apartado las actividades relacionadas con la Semana del Diseño o Vivir y Sentir el Patrimonio, cuyas fechas de realización están por determinar.

El número, duración o tipo de actividades que se realicen durante el curso se fijarán por el profesor o profesora que imparta la materia. Dichas actividades tendrán en algunos casos carácter interdisciplinar pudiendo realizarse en colaboración con el profesorado de otras materias, evitando la duplicidad de contenidos, a la vez que se completa y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La metodología se adaptará a la dinámica del aula, y ha de partir del nivel de desarrollo de los/as alumnos/as asegurando la construcción de aprendizajes significativos por sí solos. La metodología debe ser, por tanto, activa y flexible, y conectar con las necesidades que puedan ir surgiendo durante el desarrollo de la materia a lo largo del curso.

Al ser esta una asignatura teórico-práctica se pretende que el alumnado adquiera una serie de conocimientos teóricos que se consideran fundamentales, pero también se considera igualmente relevante que el alumnado conozca la utilidad práctica y las posibles aplicaciones de dichos conocimientos en sus los procesos de diseño; por lo tanto, se empleará una metodología que fomente la asimilación de los contenidos teóricos mediante una variedad de actividades de diferente complejidad y duración, teniendo en cuenta el progreso del alumnado, y adaptando dicha metodología a las necesidades que se vayan detectando a lo largo del curso tanto entre el alumnado, como las que se detecten en las puestas en las reuniones periódicas de los Equipos educativos del primer curso.

A *Aprendizaje significativo*: consiste en la conexión de los conocimientos previos que posee el alumnado con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. En este sentido se toma como referencia la zona de desarrollo próximo, (ZDP) buscando la distancia adecuada entre lo que el alumnado sabe y lo que debe o quiere aprender.

- Se parte de los conocimientos previos que posee el alumnado: Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso y de cada unidad didáctica. Esta primera fase es clave para detectar los intereses y los conocimientos previos que serán el punto de partida.
- Se procura planificar los contenidos según su grado de utilidad, interés y dificultad: comenzando con los contenidos más motivadores, continuando con los contenidos más técnicos y acabando el curso con los más creativos.
- Se busca conectar con la realidad del alumnado fuera del aula.
- Se procuran realizar continuos repasos/resumen de los contenidos vistos con anterioridad.

- B *Aprendizaje activo y participativo*: Promueve la participación activa de todo el alumnado partiendo de sus intereses.
- Se favorece que los alumnos tomen el protagonismo de la asignatura, dentro de lo posible, se acordarán conjuntamente aspectos importantes de cada práctica. Además de realizarán diagnósticos colectivos continuados para medir el ritmo de aprendizaje que implican la participación de todo el grupo clase.
 - Se busca un aprendizaje autorregulado por el propio alumnado, para potenciar el compromiso con el propio aprendizaje a lo largo de la vida. Con este fin se incide especialmente en que el alumnado desarrolle su capacidad de autoaprendizaje y que aprenda a aprender, mediante herramientas de evaluación formativa (autoevaluaciones).
- C *Aprendizaje digital*: Gracias a espacios digitales (Classroom, blog y redes sociales) se amplía el espacio de aprendizaje con información, refuerzo y ampliación de contenidos.
- En algunas unidades se personaliza la educación a través de la Clase Invertida. Esta metodología combina la instrucción directa en casa, mediante vídeos cortos, junto con metodologías constructivistas, que realiza en el aula. Se implementa, sobre todo, en las actividades de introducción.
- D *Aprendizaje cooperativo*: Aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hayan vinculado de tal manera que solo se pueden alcanzar los objetivos individuales mientras los demás también alcancen los suyos. Además, permite que los alumnos se sientan “parte de”, estimulando su sentido de pertenencia y motivación, lo que incidirá directamente en su responsabilidad y autoestima.

5. PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

5.1. Planes y Programas Educativos del Centro

Durante el presente curso se participará a través de esta asignatura en diferentes Planes y Programas educativos planteados por el centro que cada docente podrá elegir e integrar en la misma. De esta manera se realizarán actividades en clase para que los alumnos pongan en prácticas conceptos tratados en los contenidos de la guía docente relacionándolos con dichos Planes y Programas.

5.2. Contexto internacional

En el sector del Diseño Gráfico, dotar a nuestro alumnado de las competencias que les permita desarrollar su labor profesional en un entorno internacional, debe ser nuestra prioridad. Al tratarse de una asignatura teórico-práctica de primero, el alumnado está adquiriendo conocimientos básicos para el desarrollo de sus diseños, por lo que el docente intentará poner ejemplos de trabajos realizados en otras Escuelas, así como ejemplos de diseñadores y jóvenes diseñadores internacionales con los que se puedan identificar. Se buscarán además metodologías innovadoras y que conecten con lo que se está realizando a nuestro alrededor en el ámbito del diseño y las artes plásticas.

Esta orientación hacia un perfil que se desenvuelva internacionalmente, también facilita la integración en el grupo de alumnado visitante del programa Erasmus. El proceso de integración en el aula se beneficia de la gran carga práctica de la asignatura, y la adaptación curricular en base a los precedentes académicos del alumnado visitante

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a Descripción general del proceso de evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias establecidas de acuerdo con el perfil definido para las asignaturas de estos estudios y que se recogen, en el caso de esta materia, en el apartado 2. Los criterios de evaluación, que aparecen en el punto anterior, serán objetivables y mensurables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto en el apartado 6.3 que recoge los instrumentos de evaluación. La obtención de los créditos correspondientes a una asignatura requerirá haber superado las correspondientes pruebas de evaluación, así como la entrega de todos los trabajos propuestos, obteniendo para ello una calificación superior o igual a 5.

Como punto de partida para el proceso de evaluación, se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo de los/as alumnos/as. La evaluación será continua en cuanto que estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, y adoptar así las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje. Será además formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. En la evaluación se incluyen las pruebas escritas, los trabajos prácticos y las demás actividades que se recogen en la metodología.

Con la puesta en común de los trabajos y los debates, y comentarios de la teoría e imágenes en clase, se fomenta la autoevaluación, que potencia el juicio crítico de los alumnos/as así como su capacidad de atención. La evaluación será decisiva para marcar la metodología de recuperación de aquellos objetivos no superados por los alumnos/as.

En el proceso de evaluación se realizarán las siguientes convocatorias:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Una convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero.
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

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.

b Evaluación inicial.

Al comienzo del curso se realizará una evaluación inicial que servirá al docente para determinar el punto de partida del alumnado respecto a los contenidos de la asignatura, pudiendo referirse la misma a conceptos relacionados con el contenido teórico, la capacidad reflexiva y lecto-escritora, recoger alguna práctica o comentario de imágenes, etc. De este modo el docente podrá modificar los aspectos que considere necesarios respecto a los contenidos, el orden de impartición de los mismos, el tipo de actividades, adaptando así la guía docente al nivel o niveles de los alumnos y alumnas mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVOS	INSTRUMENTOS	INSTRUMENTOS
Explorar el nivel de conocimientos previos del alumnado a nivel teórico	Prueba escrita	1 sesión
Explorar el nivel de conocimientos previos del alumnado a nivel práctico	Pruebas prácticas	2 sesiones

Observar la capacidad de argumentar y defender un proyecto gráfico.	Observación directa	1 sesión
Valorar las habilidades técnicas del alumnado	Observación directa.	

C Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

Durante el curso, y sobre todo al finalizar el mismo, el docente realizará un proceso de autoevaluación que le ayude a mejorar aquellos aspectos relativos al proceso de enseñanza de cara a la mejora de la propia guía, metodología, instrumentos de evaluación, temporalización, interdisciplinariedad, etc. Dicha autoevaluación puede realizarse mediante cuestionarios en clase, apartados relativos al aprendizaje y la reflexión crítica en algunas actividades, cuestionarios en Google Forms, etc. En algunos trabajos o actividades también se podrá pedir al alumnado que se autoevalúe.

INSTRUMENTOS DE AUTOEVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN	PROCESO DE PARTICIPACIÓN
Rúbricas de autoevaluación Formularios de Google Classroom	1 vez al trimestre	Previo a la devolución de la rúbrica cumplimentada por parte de el/la profesora

6.2. Instrumentos de evaluación

Se utilizarán los instrumentos y técnicas de evaluación expuestos a continuación, pero cuando esta asignatura sea impartida por varios profesores a la vez, dichas técnicas, instrumentos y ponderación de los mismos podrán variar en función de la estrategia metodológica empleada por cada docente, que se especificará a los/as alumnos/as a principio del curso. Los instrumentos de evaluación que se van a emplear para calificar cada tipo de actividad se detallan a continuación:

- Proyectos, trabajos de investigación y comentarios de texto o imágenes: se evaluarán mediante rúbricas que recojan los diferentes criterios de evaluación que se tendrán en cuenta en cada actividad. Dichas rúbricas serán de conocimiento por parte del alumnado de tal modo que sepan qué se les está calificando en cada trabajo. La nota será del 0 al 10. Los trabajos serán generalmente individuales, pero en el caso de ser grupales, la nota individual dependerá del trabajo realizado por cada alumno o alumna.
- Actividades de aula: se evaluarán mediante la recopilación de las mismas, elaboradas en horario de clase, en una carpeta o cuaderno, o si el profesor lo considera necesario, a través de Classroom, que se irá revisando por parte del profesor o profesora periódicamente.

- Estudio y lecturas: se calificará a través de comentarios escritos o debates en clase o grupales o se integrarán dentro de las rúbricas de las actividades; se puntuarán del 0 al 10.

ENTREGA DE TRABAJOS

Para superar la asignatura, los alumnos y alumnas han de realizar todos los ejercicios que se programen a lo largo del curso y entregarlos en el plazo y forma establecidos, que se fijará de antemano. Una vez pasada la fecha de entrega de cada trabajo, el alumno o alumna tendrá un máximo de 10 días para entregarlo de nuevo, restándole de la nota* 0,5 puntos cada día.

Los trabajos no presentados tras este periodo de 10 días puntuarán con un 0 y harán media con el resto de los trabajos.

*La nota se refiere a la calificación del trabajo según la rúbrica. La presentación de los trabajos no implica que estén aprobados.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN ESCRITA Y ORAL

Asimismo se tendrá muy en cuenta el uso correcto de la ortografía y la fluidez y corrección en la expresión escrita y oral en las presentaciones y uso del vocabulario específico de la materia.. En las actividades que por su naturaleza lo requieran, esta casuística formará parte de los criterios de evaluación y quedará especificado a través de un % dentro de la rúbrica de evaluación, siempre a disposición del alumnado cuando lo solicite.

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a 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 trabajos no entregados computan como 0 y harán media con la nota correspondiente a ese porcentaje.

- Las calificaciones parciales de trabajos y exámenes, si los hubiera, estarán a disposición del alumnado a través de las plataformas de trabajo del docente y autoaprendizaje que se indican en el apartado 7.3 de esta guía. Será deber del

alumno o alumna comprobar sus calificaciones y si todas las actividades han sido calificadas.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA DE JUNIO		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
40%	60%	0%

CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
20%	50%	30%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
0%	50%	50%

b 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 proyectos, con una calificación igual o superior a 5 y realizar la prueba teórica correspondiente.

En este apartado se incluye además al alumnado que debe recuperar la asignatura por haberla suspendido el curso anterior. En este caso, el alumnado repetidor deberá ponerse en contacto con el profesor o profesora al principio de curso para establecer el desarrollo del plan de recuperación, y podrán establecerse una serie de tutorías en el caso de que dicho alumnado no pueda asistir a clase por incompatibilidad horaria.

Los alumnos y alumnas deberán realizar las actividades que se les planteen en dicho Plan de Recuperación, no pudiendo entregar las actividades realizadas con otros profesores o profesoras. La entrega de las mismas podrá realizarse al mismo tiempo que el resto de

alumnado matriculado en curso a través de la plataforma online que utilice el docente y que le será facilitada, pudiendo acceder asimismo a los contenidos teóricos u otros materiales necesarios para superar la materia. Del mismo modo tendrá que realizar la prueba teórica pertinente. Los criterios de calificación del alumnado no asistente o alumnado repetidor serán los siguientes:

CONVOCATORIA DE JUNIO		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
0%	50%	50%

CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
0%	50%	50%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Actividades de aula, comentarios de texto e imágenes y trabajos de investigación	Proyectos	Examen teórico/práctico final
0%	50%	50%

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a Recursos de aula.

Para la correcta impartición de esta asignatura será necesario contar con un aula con ordenador y proyector, conexión a internet, altavoces, pizarra, y si es posible que cuente con el espacio necesario y el tipo de distribución de mesas que permita la flexibilización de los agrupamientos para diferentes actividades.

b Materiales.

En relación con las actividades que se van a realizar durante el curso, el/la docente se apoyará en el uso de revistas especializadas en la materia, así como libros de la biblioteca o de la biblioteca personal del profesor/a que puedan ser de interés para el alumnado. En cuanto a materiales digitales de interés para el desarrollo de la asignatura, se emplearán recursos como el *Kahoot*, tableros de *Pinterest* que apoyen el desarrollo de actividades o la teoría, así como otros recursos de *Instagram*; plataformas de video como *Youtube* o *Vimeo*, o de streaming como *Netflix*, *Filmin*, etc, para la posible visualización de documentales o películas.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado.

Para que el alumnado pueda realizar las actividades correspondientes, deberá cuando sea necesario traer a clase su propio ordenador, contar con conexión a internet, tener un cuaderno para las actividades que se especifiquen, traer revistas, papeles, material de dibujo, etc o materiales específicos para ciertos ejercicios, así como otros materiales por especificar que puedan ser necesitados en el desarrollo del curso y que se pedirá con antelación por parte del profesor/a.

7.3. Instrumentos de autoformación.

Para el desarrollo de las clases y la entrega de ciertos trabajos, se trabajará con las plataformas *Classroom*, *Moodle* o *Google Drive*, a elección del docente que imparta clase en cada grupo. A través de estas plataformas el alumnado dispondrá del material teórico expuesto en clase, actividades a desarrollar, enlaces a material de interés, enlaces a otras plataformas, lecturas recomendadas, etc, de tal forma que pueda seguir el desarrollo de la asignatura de manera activa y participativa.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En 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.

La estructura de la guía facilita la adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje, dando respuesta a aquellos alumnos que no presentan dificultades significativas para alcanzar los objetivos, a los que demandan incansablemente mayores niveles de dificultad y, por último, aquellos que necesitan una atención más específica en un momento determinado.

- Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales.**

a) Entrevistas con el alumnado (iniciales y al inicio de cada bloque o unidad).

b) Evaluación inicial de conocimientos previos en cada unidad.

- Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales.**

A Actividades de ampliación y refuerzo para los alumnos que las precise: adaptaciones de las actividades en su realización o presentación, sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo, métodos alternativos a pruebas escritas, segmentación de sesiones teóricas.

B Agrupaciones flexibles: de manera que se ayuden unos a otros en el proceso.

C Materiales didácticos accesibles: Classroom, Blog de aula, Pinterest e Instagram de aula y posibles Cuadernillos pedagógicos en el caso de dificultades de acceso a internet.

Siempre teniendo en cuenta que esta circunstancia no supondrá nunca la disminución del currículo a desarrollar por el alumnado de la titulación, se atenderán las necesidades que aparezcan en cada caso.

Para un supuesto de alumnado con dificultades leves de comprensión (por ejemplo idiomáticas) realizaremos las siguientes adaptaciones no significativas de acceso al currículo:

- Potenciar al máximo el apoyo visual de nuestras explicaciones mediante láminas, imágenes, carteles bilingües...
- Nos apoyaremos en lenguaje corporal y gestual para las explicaciones.
- Asignamos tutores/as pares entre alumnos/as para que se expliquen aquellos
- conceptos o cuestiones que no comprendan.

9. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Lenguaje visual y diseño. La comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Acaso, M. <i>El lenguaje visual</i>. Barcelona, Ed. Paidós, 2006 <input type="checkbox"/> MUNARI, Bruno <i>Diseño y Comunicación Visual</i>, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
UNIDAD 2 La percepción visual	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ARNHEIM, R. <i>Arte y percepción visual</i>. Madrid: Alianza Forma, 1979. <input type="checkbox"/> BERGER, J. <i>Modos de ver</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2019.

<p>UNIDAD 3 Herramientas del lenguaje del diseño. La sintaxis visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ALBERS, J. <i>La interacción del color</i>. Madrid: Alianza Editorial, 1989. <input type="checkbox"/> DONDIS A.D. <i>La sintaxis de la imagen</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1973. <input type="checkbox"/> HELLER, E. <i>Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A, 2019. <input type="checkbox"/> ITTEN, J. <i>El arte del color</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 2020. <input type="checkbox"/> KANDISNSKY, W. <i>Punto y línea sobre el plano</i>. Barcelona: Editorial Paidós, 1996. <input type="checkbox"/> LUPTHON, Phillips. <i>Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos</i>. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2009 <input type="checkbox"/> WONG, W. <i>Fundamentos del diseño</i>. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001 (4ª edición). <input type="checkbox"/> WONG, W. <i>Principios del diseño en color</i>, Barcelona: GG, Editorial Gustavo Gili, 1988.
<p>UNIDAD 4 La imagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> VILLAFANE, J. <i>Aproximación a la teoría de la imagen</i>. Madrid: Ediciones Pirámide, 2006. <input type="checkbox"/> HOCKNEY, DY GAYFORD, M, <i>Una historia de las imá</i>
<p>UNIDAD 5 Construcción de significados</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> JARDÍ, E. <i>Pensar con imágenes</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A, 2016. <input type="checkbox"/> COSTA, J. <i>Diseñar para los ojos</i>. Barcelona, CPC, 2007.