

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA			ASIGNATURA		
			Diseño de la Información <i>Decreto 111/2014, de 8 de julio</i>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			4º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			SIN REQUISITOS PREVIOS		
TIPO	Teórico Práctica		CARÁCTER	Obligatoria especialidad	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ETCS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	64 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	36 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

Esta asignatura permitirá al alumnado iniciarse en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico de la información. Con este fin se presentará una sólida teoría del diseño de esquemas y la visualización de datos dentro de un marco utilitario, científico y tecnológico que le ha permitido convertirse en el lenguaje más adecuado a la sociedad de la información. La asignatura se centra en situar esta nueva frontera de la comunicación visual, contextualizándola en la importancia del estudio de datos y los fenómenos abstractos. En la parte final de la asignatura se introducirán conceptos como infografía audiovisual, interactiva y narrativa, para comprender aquellos usos del diseño de la información ajenos a la ciencia y a la técnica e insertos en la narrativa y la creación contemporánea.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Descriptores:

- Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada.
- Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información.
- Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento.
- Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones.
- Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo.
- Bases de Datos y sistema de representación.
- Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas.
- Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS

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

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

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

2.1. 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.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

2.2. Competencias transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

2.3. Competencias específicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

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.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD	CONTENIDOS		NÚMERO DE SEMANAS/ HORAS						
INTRODUCCIÓN		UD 0	Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos. Ámbitos de trabajo del diseño de la información		1 / 4h.						
TEORÍA		UD 1	Tipologías de esquemas y objetivo comunicativo.		1 / 4h						
HISTORIA		UD 2	Grandes hallazgos y evolución histórica.		1 / 4h						
VISUALIZACIÓN DE DATOS		UD 3	Análisis y descubrimiento a través de los datos. Herramientas digitales. Metodología de trabajo con datos. Filtrado Experimentación audiovisual y/o interactiva. Trabajando con bases de datos. Procesos perceptivos y cognitivos.		4 / 16h						
PROYECTOS DE INFOGRAFÍA		UD 4	La divulgación informativa y visual: comunicando fenómenos. Estructuras de relación, espaciales, temporales o híbridas. Multidimensión. Métodos de investigación y documentación. Proyección en el Diseño de la Información.		5 / 20h						
NUEVOS DISCURSOS		UD 5	Usos creativos del diseño de la información: nuevos soportes, interacción, espacios y narrativas. Investigaciones sobre la disciplina. Disciplinas blandas.		4 / 16h						
Estrategias para la adquisición de competencias			COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total	
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
1. Clases teóricas	20		22	G3, G8, G9, G17, E,3 E11, E15.		1		x	x		1
2. Clases prácticas	18	20	62	G1, G3, G4, G18, T1, T2, T8, T13, E1, E3, E4, E9, E11, E12, E13, E15.		1		x	x		1
3. Estudio y lecturas		6	6	G8, G9, G17, G18, G19, G20, T4, T5, T8, T13, T17, E10, E13, E15.				2			2
4. Trabajos	10		10	G1, G2, G4, G8, G9, G18, G19, G20, T1, T2, T3, T4, T6, T8, T14, T16, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10.			4				4
5. Trabajo en grupo	6	10	16	G1, G2, G3, G4, G5, G7, T1, T2, T3, T4, T6, T7, T9, T16, T17, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10				2	x		2
6. Actividades complementarias											
7. Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables.						
TOTAL HORAS	64	36	100								

ACTIVIDADES				
TÍTULO	TIPOLOGÍA	CRITERIOS EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	CONTENIDOS
1. Investigación sobre el ámbito profesional	Individual y teórica (Análisis y presentación)	G8, G9, G17, G18, G19, G20, T4, T5, T8, T13, T17, E10, E13, E15.	10%	UD 1
2. Publicación: Hitos del DDLI	Grupal y teórica (Investigación y diseño)	G1, G2, G3, G4, G5, G7, T1, T2, T3, T4, T6, T7, T9, T16, T17, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10 - G8, G9, G17, G18, G19, G20, T4, T5, T8, T13, T17, E10, E13, E15.	15%	UD 2
3. Batería de Visualización de datos	Individual y práctica (Resolución de problemas y diseño)	G1, G2, G4, G8, G9, G18, G19, G20, T1, T2, T3, T4, T6, T8, T14, T16, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10.	25%	UD 3
4. Diario de datos	Individual y práctica (diseño y creatividad)	G1, G2, G4, G8, G9, G18, G19, G20, T1, T2, T3, T4, T6, T8, T14, T16, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10.	10%	UD 3
5. Safari fotográfico	Individual y práctica (creatividad)	G1, G2, G4, G8, G9, G18, G19, G20, T1, T2, T3, T4, T6, T8, T14, T16, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10.	5%	UD 3
6. Proyecto Infografía	Proyecto (Investigación, análisis y diseño)	G1, G2, G4, G8, G9, G18, G19, G20, T1, T2, T3, T4, T6, T8, T14, T16, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10.	25%	UD 1 / UD 3 / UD 4
7. Experiencias en el DDLI	Grupal y práctica (Investigación, creatividad, evaluación)	G1, G2, G3, G4, G5, G7, T1, T2, T3, T4, T6, T7, T9, T16, T17, E1, E2, E3, E4, E8, E9, E10	10%	UD 1 / UD 3 / UD 5

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

1. Aprendizaje Activo y Participativo:

Fomenta la participación activa de los estudiantes a través de discusiones, debates, presentaciones y actividades prácticas. Proporcionando proyectos reales que involucren a los estudiantes y los animen a aplicar los conceptos aprendidos.

2. Enfoque Práctico y Proyectos Basados en Problemas:

Diseñando la enseñanza en torno a proyectos reales que reflejen desafíos del mundo real en diseño de información. Permitiendo que los estudiantes aborden problemas reales y propongan soluciones a través del diseño.

3. Interdisciplinariedad:

Integraremos múltiples disciplinas relevantes al diseño de información, como la psicología cognitiva, la comunicación, la semiótica, y la tecnología. Ayudando a los estudiantes a comprender cómo diferentes áreas contribuyen al diseño efectivo de la información.

4. Aprendizaje Colaborativo y Trabajo en Equipo:

Fomentaremos el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Diseñando proyectos que requieran la cooperación y el aporte de cada miembro del equipo, simulando así el entorno profesional.

5. Personalización y Flexibilidad:

Adaptaremos la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo que exploren áreas de interés dentro del diseño de información. Brindando opciones y variedad en las actividades para fomentar la autonomía y la motivación.

6. Evaluación Formativa y Retroalimentación Constructiva:

Proporcionaremos retroalimentación continua y constructiva sobre el desempeño de los estudiantes. Utilizaremos la evaluación formativa para identificar áreas de mejora y ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de diseño de información de manera progresiva.

7. Uso de Tecnología y Herramientas Digitales:

Integraremos herramientas y tecnologías relevantes para el diseño de información en las actividades y proyectos. Familiarizaremos a los estudiantes con software y plataformas esenciales para su futura práctica profesional.

8. Experiencias Prácticas en el Mundo Real:

Organizaremos visitas a estudios de diseño, conferencias de profesionales y exhibiciones relacionadas con el diseño de información. Esto permitirá a los estudiantes conectar con la realidad profesional y obtener una perspectiva más amplia de la industria.

9. Reflexión y Metacognición:

Fomentaremos la reflexión sobre el proceso de diseño y la toma de decisiones. Animaremos a los estudiantes a analizar su propio trabajo, identificar desafíos y aprender de sus experiencias para mejorar en futuros proyectos.

10. Conexión con la Cultura y la Sociedad:

Relaciona el diseño de información con la cultura, la sociedad y los aspectos éticos. Ayuda a los estudiantes a comprender cómo el diseño de información influye en la percepción y comprensión de la información en diferentes contextos culturales.

5. PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

5.1. Planes y Programas Educativos del Centro

Esta asignatura no participa de los planes y programas educativos del centro a excepción de estar abierta a la matriculación de alumnado Erasmus. Para este fin se describen algunas características en favor de esta internacionalización.

5.2. Contexto internacional

Sobre el contexto:

- Introducción al ámbito profesional internacional del diseño de información y estudio de casos internacionales destacados y sus enfoques de diseño. Integración de ejemplos y proyectos de diseño de información con enfoque internacional en el temario.
- Metodologías de trabajo utilizadas en contextos internacionales (por ejemplo, Design Thinking, Agile).
- La disciplina del Diseño de la Información está presente en grandes agencias, corporaciones internacionales y consultorías bajo la etiqueta de Consultores de Datos, Visual Analytics, Data Stories, DataViz o Data Scientist.
- Las decisiones estrategias se fundamentan en analítica de datos en todos los ámbitos especializados, además de servir de registro para la catalogación anual de industrias, mercados e instituciones nacionales y/o internacionales.

Para el alumnado:

- Procesos de integración en el aula y en proyectos grupales y apoyo adicional para la adaptación académica y cultural.
- La integración de contenidos se realiza a través de recursos digitales en Inglés. Bibliografía en inglés, con especial atención al marco teórico general. Se pueden consultar estos recursos en la bibliografía anexa.

Sobre el programa:

- Se incentivará la participación en programas de movilidad académica a través de charlas, testimonios de alumnos que han participado y promoción de las ventajas profesionales y personales de la movilidad internacional.
- Orientación personalizada para estudiantes interesados en experiencias internacionales.

Esta adaptación a un contexto internacional y la inclusión de medidas para estudiantes Erasmus fomentarán la diversidad y enriquecerán la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para una carrera global en diseño gráfico.

6. EVALUACIÓN

6.1. Criterios de evaluación

a. Criterios generales.

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. ~~Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.~~
12. ~~Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.~~
13. ~~Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.~~
14. ~~Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.~~
15. ~~Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.~~
16. ~~Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.~~
17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. 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.
21. ~~Demostrar dominio de la metodología de investigación.~~
22. ~~Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.~~

b. Criterios 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.

2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
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.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. ~~Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.~~
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.~~
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. ~~Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.~~
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.

c. Criterios específicos.

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. ~~Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.~~
6. ~~Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.~~
7. ~~Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.~~
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Una convocatoria extraordinaria** 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 podrá participar en la convocatoria extraordinaria el 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

Objetivos:

1. Evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre los principios básicos del diseño gráfico de la información.
2. Identificar las habilidades técnicas y el nivel de familiarización con herramientas de diseño gráfico específicas de la materia.
3. Analizar las actitudes y motivaciones de los estudiantes hacia la asignatura y el campo del diseño de información.

Instrumentos y Actividades:

- Los estudiantes presentan sus portafolios, proyectos anteriores o trabajos relacionados con diseño gráfico para evaluar sus habilidades y experiencia previa.
- Una discusión grupal sobre las expectativas de los estudiantes, sus intereses en el diseño de información y lo que esperan aprender en el curso.

- Entrevistas cortas y estructuradas con cada estudiante para explorar sus metas, experiencias previas y expectativas personales sobre el curso.
-

Posibles Adaptaciones:

- Para estudiantes Erasmus o internacionales, desde la herramienta Classroom se pueden realizar entrevistas en línea para facilitar la participación.
- Brindar orientación adicional para aquellos estudiantes que puedan tener menos experiencia en diseño gráfico, antes de la prueba práctica.
- Ajustar la escala y complejidad de la prueba práctica según el nivel de habilidades demostrado en la revisión de portafolios.

Esta evaluación inicial permitirá comprender las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes, adaptando la enseñanza de acuerdo con sus necesidades individuales y garantizando una experiencia educativa efectiva y enriquecedora en el diseño de la información.

Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

Instrumentos de Autoevaluación y Temporalización:

Rúbricas para Proyectos y Trabajos:

Creación de rúbricas claras y detalladas que describan los criterios de evaluación y calificación para cada proyecto. Los estudiantes utilizarán estas rúbricas para evaluar sus propios proyectos en cada etapa del proceso de diseño.

Diario de Trabajo:

Los estudiantes mantendrán un diario de contenidos donde tomarán nota sobre los contenidos, tareas, desafíos, logros y metas en relación con el diseño de información. Diariamente, dedicarán un tiempo para autoevaluar su desempeño y ajustar sus estrategias de trabajo.

Evaluación del Profesor:

Un cuestionario para que los estudiantes evalúen la mejora de la práctica docente. Se proporcionará a los estudiantes la oportunidad de ofrecer comentarios y sugerencias sobre la estructura del curso, la metodología y cualquier aspecto que consideren que podría mejorarse para futuras ediciones.

6.3. Instrumentos de evaluación

- Cada proyecto y actividad (individual-grupal, práctica o teórica) se presentará al alumnado de forma pública y accesible a través del soporte digital (Classroom), donde se especificará los objetivos de la actividad, la descripción de la misma, con especial énfasis a la forma y los plazos de entrega, así misma llevará aparejada una rúbrica de evaluación y calificación.
 - Actividades teórica de investigación y comunicación: Grado de adecuación a los contenidos (2pt.) Corrección del análisis (4pt.) Diseño de la presentación (2pt.) Exposición (2pt.)

- Actividades prácticas y creativas: Originalidad de la propuesta (2pt.) Diseño y composición (2pt.) Complejidad de la propuesta (2pt.) Adecuación de los esquemas a la propuesta (2pt). Interacción y descubrimiento (2pt).
- Proyectos: Grado de adecuación a los contenidos (1pt.) Adecuación esquemática (tipologías-originalidad) (3pt.) Diseño de información (color, macro y microtipografía, retícula, ritmo...) (3pt.) Inclusión de citas a fuentes (1pt) Seguimiento de objetivos en las tutorías (2pt)

Las entregas que se realicen fuera de plazo (sin justificación) serán penalizadas con 3 puntos en la calificación.

- En cuanto a las pruebas finales de evaluación, una vez iniciado el ejercicio se podrá permitir durante 15 minutos la entrada de personas aspirantes al aula donde se realice el examen y no se autorizará la salida de persona alguna. El aula se podrá abandonar transcurridos 30 minutos, siendo obligatoria, en cualquier caso, la entrega del ejercicio.
- Se prestará especial atención a la ortografía pudiendo ser penalizados los trabajos hasta con 2 puntos por un abuso continuado de las mismas.
- Se tomará nota de la asistencia a las clases teórica con el objetivo de establecer quién debe asistir a una prueba escrita que ofrezca garantías sobre la adquisición de los contenidos teóricos.

6.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para la 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:

CONVOCATORIA DE ENERO / JUNIO	
Actividades y proyectos <i>(cada tarea va prorrateada en virtud de su complejidad)</i>	Pruebas teóricas <i>(solo para aquellos que no asisten a las exposiciones teóricas)</i>
80%	20%
CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE / EXTRAORDINARIA	
Actividades y proyectos <i>(cada tarea va prorrateada en virtud de su complejidad)</i>	Pruebas de evaluación <i>(Teórica y práctica)</i>
55%	45%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

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 ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

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

TODAS LAS CONVOCATORIAS	
Actividades y proyectos (cada tarea va prorrateada en virtud de su complejidad)	Pruebas de evaluación (Teórica y práctica)
55%	45%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

c. Requisitos mínimos para la superación de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector, etc.

b. Materiales.

Bibliografía, revistas especializadas, publicaciones digitales o analógicas.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Material que aporta el alumnado:

Ordenador portátil (Illustrator e Indesign, Tableau Public), ratón o tableta gráfica, cámara fotográfica (Móvil o Reflex), libreta de clase (preferible cuadrículas) y material de dibujo (lápiz, goma y regla pequeña) e impresora.

7.3. Instrumentos de autoformación

Plataforma digital de aprendizaje (Classroom)

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.

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Bender, John B. y Michael Marrinan. 2010. The culture of diagram. Stanford, Calif. [EE.UU.]: Stanford University Press.

Cairo, Alberto. 2011. El Arte Funcional. Madrid: Alamut.

Costa, Joan. 1998. La esquemática: visualizar la información. Barcelona: Paidós.

Costa, Joan y Abraham Moles. 1991. Imagen didáctica. Barcelona: Ediciones Ceac.

Harmon, Katharine A. 2004. You are here: personal geographies and other maps of the imagination. 1st ed. New York [EE.UU.]: Princeton Architectural Press.

Klanten, Robert. 2011. Visual Storytelling: Inspiring a New Visual Language. Berlin [Alemania]: Gestalten.

Roam, Dan. 2009. La clave es la servilleta: resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Traducido por Ana del Corral Londono. Bogotá [Colombia]: Grupo Editorial Norma.

Tufte, Edward. 1995. Envisioning Information. Cheshire, Conn. [EE.UU.]: Graphics Press.

———. 2001. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire, Conn. [EE.UU.]: Graphics Press.

———. 2002. Visual Explanations : Images and Quantities, Evidence and Narrative. Cheshire, Conn. [EE.UU.]: Graphics Press.

Valero Sancho, José Luis. 2001. La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos. 1. Valencia: Publicaciones de La Universitat de València.

CAPÍTULO DE UN LIBRO

Cates, Isaac. 2010. «Comics and the Grammar of Diagrams». En The comics of Chris Ware: drawing is a way of thinking, editado por David M Ball, 90-102. Jackson [EE.UU.]: University Press of Mississippi.

Franchi, Francesco. 2011. «Literatura gráfica». En Malofiej, n.18, 50-57. Pamplona: SND-E; Universidad Pública de Navarra.

Janiszewski, Luc. 1991. «Los esbozos, primeros recursos de la esquematización didáctica». En Imagen Didáctica, coord. Joan Costa y Abraham Moles. Barcelona: Ediciones Ceac.

Lamosca. 2011. «125 semanas de Data». En Malofiej, n.18, 58-61. Pamplona: SND-E; Universidad Pública de Navarra.

Lupi, Giogia. 2014. «Bellas razones». En Malofiej, n.21, 24-45. Pamplona: SND-E; Universidad Pública de Navarra.