

GUIA DE LA ASIGNATURA: FICCIÓN GRÁFICA NARRATIVA

Datos generales de la Asignatura

Curso	4º	Horas lectivas semanales	3
Materia	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	ECTS totales	4
Tipo de materia	OPTATIVA. TEÓRICO-PRÁCTICA		
Departamento	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR		
Especialidad	EEAASS DE DISEÑO GRÁFICO		
Duración	SEMESTRAL		
Calendario y horario de impartición	A DETERMINAR POR LA JEFATURA DE ESTUDIOS		
Requisitos Previos	NO		

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 optativo. Se plantea como complemento a otras como Ilustración aplicada a Diseño, y pretende definir un campo más preciso, en vinculación directa con una narración compleja, de la naturaleza que sea. En el ámbito del diseño gráfico solemos incidir en la imagen única, significativa, con sus diferentes niveles y soluciones de aplicación.

La imagen narrativa, secuencial, contiene un lenguaje en desarrollo que requiere su propia articulación gráfica. En esta asignatura nos acercamos a las claves de la narrativa gráfica en los distintos campos de aplicación y la multiplicidad de sus recursos y soluciones, con especial atención al arte de contar historias.

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

1.3. Contenidos generales de la asignatura

LA IMAGEN NARRATIVA. ELEMENTOS. Qué es una imagen narrativa. Narración, narrador, partes, personajes.

LA IMAGEN NARRATIVA. CAMPOS Y RECURSOS. Campos de actuación. Construir una narración. Recursos narrativos. Dibujo narrativo.

LA ILUSTRACIÓN LITERARIA. Qué es una ilustración literaria. Comprender un texto. Lenguajes y recursos. Elementos editoriales.

EL CÓMIC. EL STORYBOARD. Qué es el cómic. Tipologías del cómic. Trabajar un guión. El storyboard en el cómic. lenguajes, procesos y recursos. Elementos editoriales.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.	CET5 Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
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.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET9 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	CET11 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT12 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.	CET12 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.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
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
CT15 trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	CET15 Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
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

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

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.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
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.
CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	CEG9 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
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.
CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	CEG12 Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	CEG13 Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.	CEG14 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
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.
CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	CEG16 Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
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.

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

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.
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	CEG22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3 comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	CEE3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	CEE4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.	CEE5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	CEE7 Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	CEE8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	CEE10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.	CEE13 Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
CE14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	CEE14 Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

CE15 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.	CEE15 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
---	--

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS								
I. FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN NARRATIVA ELEMENTOS	Unidad 1.	Imagen Narrativa. Elementos. 1.Imagen Narrativa. 2.Narración, partes, personajes, narrador.	2 semanas (6 horas) 1ªActividad octubre								
II.LA IMAGEN NARRATIVA CAMPOS Y RECURSOS	Unidad 2.	La imagen Narrativa. Campos y recursos. 1.Campos de actuación. 2. Construir una narración. 3. Recursos narrativos 4. Dibujo Narrativo.	3 semanas (9 horas) 2ª actividad octubre								
III.LA ILUSTRACIÓN LITERARIA	Unidad 3.	La ilustración literaria. 1. Qué es una ilustración literaria 2. Comprender un texto	3ªActividad. 2 semanas (6 horas)								
		3. Lenguajes y recursos 4. Elementos editoriales	4ªActividad 3 semanas (9 horas) noviembre								
IV.EL CÓMIC EL STORYBOARD	Unidad 4.	EL Cómic. El Storyboard. 1. Qué es el cómic 1. Tipologías del cómic 2. Trabajar un guión 3. El storyboard en el cómic	5ªActividad 3 semanas (9horas) diciembre								
		4. Lenguajes, procesos y recursos 5. Elementos editoriales	6ªActividad 3 semanas (9 horas) Enero								
Metodología para la adquisición de competencias			Instrumentos de evaluación (marcar X)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			COMPE- TEN- CIAS	Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	12	5	15	G1,2,3,17,18,19, 21 T 1, 2,6, 8 E1,2,3,6,8	X	X					X

con mayor facilidad y de manera práctica, resultando más significativos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

" *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 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

C/ Gracia, 4. 18002-Granada • +34 958 264 462 • escuelavaldelomargranada.es/

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.

La metodología a seguir ha de partir del nivel de desarrollo del alumnado asegurando la construcción de aprendizajes significativos por sí solos. La metodología debe ser, por tanto, activa. La consecución de los objetivos específicos de esta

asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones: se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor/a, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a ejercicios prácticos concretos. Se realizarán análisis de proyectos de diseño y se propondrá una bibliografía (libros y revistas) y una relación de páginas web recomendadas por el profesor/a.

El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el auto-aprendizaje de forma autónoma por parte del alumnado.

Cuando la misma asignatura sea impartida por varios profesores a la vez se podrán seguir estrategias metodológicas diferenciadas, que serán explicadas convenientemente al alumnado al principio del curso.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

A establecer por el profesorado de la asignatura en función del desarrollo de la adecuación de la actividad a las clases presenciales.

Actividades programadas por el Departamento y colaboraciones con otros. Podrán englobar visitas culturales, talleres, seminarios y conferencias relacionados con la asignatura y/o Proyectos interdisciplinares. En cuanto a las actividades complementarias, 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, 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.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

[Asignatura de primer semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

[En todos los casos]

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

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario, y 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 exposiciones orales.

Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso que sirve para fijar un punto de partida a la hora de adaptar la guía didáctica (curricular y metodológicamente) a las peculiaridades de la clase. Esta evaluación inicial también se realizará antes de comenzar nuevos bloques o unidades siempre que se considere adecuado y necesario.

Los objetivos que persigue esta evaluación inicial son:

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

- detectar conocimientos previos de generales (comprensión y expresión oral y escrita, organización y limpieza, así como desarrollo del pensamiento crítico).
- detectar conocimientos previos de generales (léxico específico y conocimiento acerca de los contenidos mínimos).
- detectar conocimientos previos de la próxima unidad.
- detectar intereses y preferencias dentro de los límites de la asignatura.
- Detectar necesidades de ampliación y refuerzo, así como material didáctico para el alumnado que lo requiera. Al tratarse de unos estudios profesionalizantes no se realizan adaptaciones significativas.

Los herramientas utilizadas para esta primera evaluación inicial son:

- Cuestionarios iniciales
- Pruebas orales y escritas
- Entrevistas personales de carácter cualitativo

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

Con la puesta en común de las prácticas y los debates se fomenta la autoevaluación, que potencia el juicio crítico del alumno. La evaluación será decisiva para marcar la metodología de recuperación de aquellos objetivos no superados por el alumnado.

Los instrumentos de autoevaluación son ampliamente reconocidos como herramienta de evaluación formativa, útiles para que el alumnado sea partícipe de su propio aprendizaje, especialmente en el propio proceso de evaluación. Los más utilizados son:

- Cuestionarios de autoevaluación de cada actividad donde se van marcando como completados cada uno de los criterios de evaluación previstos así como la fecha de entrega estipulada vs. fecha de entrega realizada. Apartado de "Sugerencias y mejoras". Apartado de "Otras observaciones".
- Memoria de desarrollo de actividades donde se exponen los pasos seguidos y la adecuación de la actividad final a cada uno de los criterios de evaluación señalados. Además se solicita un comentario o aportación personal.
- Sondeo inicial sobre la voluntad general en relación a los criterios de evaluación: el 50% puede estar dedicado a las Actividades síntesis final o por el contrario a una prueba al final de la asignatura.

En momentos puntuales se utilizarán herramientas de autoevaluación grupal:

- Técnica del semáforo sobre contenidos de la unidad. Esta técnica es útil para medir el clima de la clase. Además permite al alumnado hacer introspección sobre su propio aprendizaje y aprender de los/las compañeros/as.
- Encuestas grupales mediante herramientas de Visual Thinking.
- Cuestionarios para la evaluación de la propia guía didáctica y sus procesos de evaluación y temporalización.

6.2. Instrumentos de evaluación

Proyectos y trabajos 80%

Trabajos prácticos o teórico/ prácticos. A elegir por parte del profesor/a de la materia, que informará debidamente de su estructura y desarrollo.

Conceptos básicos de los contenidos teóricos o contenidos prácticos

Ejercicios prácticos y su presentación.

Ejercicios aplicados de desarrollo sobre la base teórica explicada.

Transmisión y desarrollo de ideas y conceptos a soluciones gráficas.

Adecuación de la comunicación gráfica a la intencionalidad comunicativa de la idea.

Proyectos de Investigación y/o Proyecto Final individual/grupal y exposición oral

Pruebas prácticas realizadas en horas de clase (corta duración). 20%

(*) Control en la definición gráfica de la solución al problema planteado, diversidad de soluciones a un mismo problema, utilización correcta de conceptos explicados previamente.

I. Asistencia, seguimiento y participación

A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación

B. Participación en seminarios y actividades complementarias

II. Conocimientos teóricos/prácticos:

A. Exámenes teóricos, prácticos o teórico/ prácticos

III. Habilidades y conocimientos prácticos:

A. Ejercicios prácticos y su presentación

B. Proyectos/Trabajos en grupo e individuales

C. Pruebas Prácticas puntuales y presenciales

Prueba final: todos los alumnos/as matriculados tendrán derecho a presentarse a la prueba final estipulada para cada una de las convocatorias, en las fechas que para tal efecto se estipulen desde Jefatura de estudios. En caso de no presentarse implicará No presentado y no correrá la convocatoria. La prueba final podrá ser práctica, teórica o teórico-práctica, e incluir la recogida de los trabajos realizados durante el curso. Los Criterios de Evaluación básicos estarán referidos a los siguientes procedimientos, instrumentos y técnicas de evaluación:

Realización presencial y no presencial y exposición oral en clase de trabajos con propuesta propia a partir de un enunciado del profesor.

Transmisión de ideas y conceptos gráficos a los proyectos planteados.

Elaboración de propuestas y desarrollo de la creatividad sobre supuestos de la materia.

Capacidad de concreción y expresión oral en público, mediante el discurso.

() En función del desarrollo del aprendizaje de los/as alumnos/as, si no se realizaran los exámenes prácticos o teóricos, entonces se pasaría a calificar el 100% a la fase de trabajos y proyectos.*

Durante la evaluación de la 1º convocatoria ordinaria de la asignatura, el proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua y la valoración de los resultados del aprendizaje estará en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias, transversales, generales y específicas definidas en la guía docente.

Por lo tanto, las fases de este proceso de evaluación continua del estudiante requieren de su asistencia al horario lectivo completo, así como al resto de las actividades programadas, según las normas vigentes, y le permite estar informado regularmente de su rendimiento académico. Por ello será requisito imprescindible para la superación de la

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

asignatura, mediante el sistema de evaluación continua, la asistencia al menos del 80% de las clases presenciales durante la evaluación de la 1ª convocatoria ordinaria; en caso contrario podrá perder el derecho a la evaluación continua.

Si se ha perdido el derecho a la evaluación continua o si persiste la no superación de alguna actividad o examen, el alumnado dispone de una convocatoria evaluadora a finales del curso (1ª convocatoria ordinaria) y otra en septiembre (2ª convocatoria ordinaria) durante las cuales, y previamente a su realización, se entregarán todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación, especificados por el profesor al alumno de manera individualizada, en función de la correcta adquisición de competencias.

La correcta realización de los mismos es condición imprescindible para poder realizar dicha prueba final de comprobación de conocimientos, habilidades y destrezas, que se sumará a estas calificaciones para poder superar la asignatura en los tantos por ciento especificados en la ponderación de los instrumentos de Evaluación.

Será responsabilidad del alumno/a el cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias. Esto se podrá consultar, previa cita, durante las tutorías lectivas del profesor.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura se seguirán los

parámetros especificados en el Plan de Recuperación de asignaturas/módulos pendientes del Departamento de Dibujo Artístico y se pondrá a disposición del alumnado instrumentos para su formación autónoma, sesiones de tutoría para evaluar su progreso, actividades para consolidar las competencias que debe adquirir el alumnado y que, en definitiva, le permitirán alcanzar las habilidades necesarias para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente.

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 criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
%	100%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
20%	80%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
20%	80%	%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los tra-

bajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación cuando sea preciso según el caso.

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:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
20%	80%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
20%	80%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación [<i>especificar si procede</i>]	Actividades y proyectos [<i>especificar si procede</i>]	Otros [<i>especificar si procede</i>]
20%	80%	%

- *Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.*

Se considerará fundamental la entrega de trabajos en plazo, forma y presentación acordados por el profesor/a. Todos aquellos que no cumplan estos requisitos serán penalizados convenientemente.

Si, una vez entregados en plazo, los trabajos realizados denotaran que el alumno/a no

está adquiriendo las competencias necesarias, se le realizará una tutoría específica y se establecerá un plan de recuperación, que consistirá en un seguimiento más exhaustivo de la labor del alumno/a y que podrá incluir la repetición de los ejercicios no superados, en unos plazos de tiempo marcados de acuerdo con las características de la clase, de manera que no retrasen a los alumnos que se evalúen positivamente.

Se indica en el cronograma de manera precisa el tipo y número de pruebas o exámenes y de los trabajos que, en su caso, deberá realizar los/as alumnos/as, así como del resto de actividades evaluables.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

- Material informático, el ordenador del profesor, programas de diseño; Photoshop, InDesign y Adobe Illustrator. conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector de imágenes, guillotina, caballetes, modelos de dibujo, lavabos, trapos, mesas de dibujo, pizarra del profesor. Mesas de luz, botes de cristal, paletas para mezclas de colores, armarios, estanterías y archivadores para clasificar información, pizarra de tiza, paneles expositores y panel de corcho informativo, tabloncillos de madera, la fotocopiadora y el escaner.

b. Materiales.

Papeles Din A4, libros, revistas como material de consulta. Papeles de diversos tipos y formato; satinados, porosos de grano, papel para técnica seca y para técnica húmeda.;plásticos, acetatos y papel de seda. Cartulinas de variados colores, soportes alternativos, cajas de pinturas; de acuarela, de témperas, acrílicos, tintas. Cinta de carroce-ro para el trabajo con acuarela. Escuadra, cartabón y reglas. Pigmentos, aceite de linaza y resina de ámbar, fijadores, colas, pegamento, cartones, periódicos y revistas. Revistas especializadas, Kahoot, Pinterest, plataformas de vídeo.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

- El alumnado realizará las actividades prácticas en esta asignatura tanto con herramientas digitales como mediante la confección manual. Será necesario que el alumnado asista a clase con el material necesario para trabajar. Dicho material será especificado por el profesor con suficiente tiempo de antelación. En determinadas ocasiones el docente facilitará mediante archivos digitales el material básico de trabajo que será fundamental obtener para la realización del ejercicio.
- El ordenador, conexión a internet, programas de diseño, cuaderno de bocetos din A3,
- Una caja de acuarelas de 12 tonos cromáticos, papel de acuarela y de técnicas al agua, papel de tinta china. Lápices de colores, rotuladores cromáticos y acromáticos,

lápices de grafito de diversa dureza.

7.3. Instrumentos de autoformación

Las plataformas de gestión de contenidos, actividades, rúbricas, etc. utilizados por el profesorado. Classroom, Moodle, blogs, videos, etc.

Se utilizará fundamentalmente la plataformas de gestión de contenidos, actividades, rúbricas, etc. Classroom, donde el alumno verá en todo momento el seguimiento de su proceso educativo, sus calificaciones, así como las presentaciones de cada unidad didáctica, y cualquier información que se considere oportuna. En la plataforma aparecerán las calificaciones, y comentarios sobre las actividades que no se hayan podido decir en el aula.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

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.

El Departamento de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva, así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles.

Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Dado que se trata de enseñanzas post-obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

Para el alumnado que presente brecha digital. Se informará debidamente al Jefe de

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

Coordinación de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de este aspecto, para que, mediante las gestiones oportunas, se le pueda proveer de material informático y/o conexión a internet que permita la enseñanza semi presencial o no presencial en caso de ser ésta necesaria.

- *Medidas tomadas por el profesorado para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado.*

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, segmentación de sesiones.

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 de los objetivos a desarrollar por el alumnado de la titulación, se atenderán las necesidades específicas de apoyo educativo (N.E.A.E.) 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. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Guía docente - Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico

(El concepto de “Evaluación compartida” hace referencia a la participación del alumnado en la evaluación. Este modelo defiende que la evaluación formativa debe facilitar y dar importancia a la participación del alumnado en los procesos de evaluación, a través de diferentes técnicas (López-Pastor, 2009; López-Pastor y Pérez-Pueyo, 2017).

Este concepto hace referencia a los **procesos de diálogo** que mantiene el profesor con su alumnado sobre la evaluación de los aprendizajes y los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar. **Estos diálogos** pueden ser **individuales o grupales**, basados en **procesos previos de autoevaluación o coevaluación**.

Presentación de rúbricas en Classroom al comienzo de los trabajos.

Entrega de cuestionarios o encuestas.

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD

BIBLIOGRAFÍA

U 1

LA IMAGEN NARRATIVA. ELEMENTOS.

BUCHAN, JACK: Secretos de Estudio para el artista gráfico, Ed. Herman Blume. Ed., 1ª ed. - Madrid 1988. - 192 p. : il. col. y n. ; 30 cm, ISBN 84-7214-401-1.

Doermer, Max: Los materiales de pintura y su empleo en el arte. Ed. Alemana. 6ª. ed. , 4ª. imp.(07/2002) Reverté edición, ISBN 9788429114232

U 2

LA IMAGEN NARRATIVA. CAMPOS Y RECURSOS.

JIMENEZ VAREA, Jesús. Narrativa gráfica. Narratología de la historieta. edi. Fragua, Madrid, 2016, ISBN 9788470744143

Günter, Hugo Magnus: Manual para dibujantes e ilustradores, Ed. Gustavo Gili. ISBN, Barcelona, 1982. ISBN: 9788425211157

Hayes, Colin: Guía completa de pintura y dibujo, Técnicas y materiales, Ed. Blume, Madrid, ISBN 13: 9788472141971

U 3

LA ILUSTRACIÓN LITERARIA.

GARCÍA JIMENEZ, Jesús. La imagen narrativa, Edi. Paraninfo, Madrid, ISBN 8428321442

Smith, Stain: Dibujar y abocetar, Ed. H. Blume, Madrid, 1999, ISBN 10: 847214285-XISBN

Gómez Molina, J.J: Las lecciones del dibujo. Ed Cátedra.Madrid, ISBN 978-84-376-1376-5,

U 4

EL CÓMIC. EL STORYBOARD.

Alary, Viviane (ed.). La historieta en España: entre el futuro y el pasado, Cuatro lecciones sobre el cómic / coord. por Antonio Ballesteros González, Claude Duée, 2000, ISBN 84-8427-089-0,

Manuel Barrero (2013): "Catalogando tebeos", en Tebeosfera, segunda época , 10 (12-IV-2013). Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla.

Disponible en línea el 31/X/2022 en: https://www.tebeosfera.com/documentos/catalogando_tebeos.html

Berndt, Jacqueline. (1996). El fenómeno manga. Ediciones Martínez Roca. Barcelona (España), 1996 (Traducción de: Phänomen Manga. Edition Q, Berlín, 1995, ISBN 10: 8427021577