

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA			ASIGNATURA		
			Producción Profesional <i>[en 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			(PRELACIÓN DE ASIGNATURAS/SIN REQUISITOS PREVIOS)		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Optativa	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	3 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ETCS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	90 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	10 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

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 secuencia y normaliza en las bases de la creación, producción y difusión de un proyecto de manera profesional y adecuada a los estándares, prestando especial atención a la parte técnica de la producción gráfica y la adecuada finalización y comunicación del mismo. Se describirán las bases para la ideación, concreción y presentación de un proyecto atendiendo a criterios de calidad y profesionalidad. Se trabajarán contenidos relacionados con la realización de artes finales adecuados, la creación de prototipos físicos del resultado, la documentación del proceso de trabajo y la realización de maquetas y *mockups* personalizados. Asimismo, se trabajarán los conceptos de dirección de arte y puesta en escena, ampliando conocimientos en preparación de sets apropiados. El objetivo final es dotar al alumnado del conocimiento necesario para preparar y comunicar un proyecto de forma adecuada, que pueda formularse y ejecutarse de manera profesional y con identidad propia y que pueda formar parte de un portfolio.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Proceso de producción gráfica. Procesos de impresión: sistemas, soportes, tinta y preimpresión. Preparación de AA.FF: acabados especiales, cuatricromía, serigrafía, digital. Dirección de arte. Retoque de imagen. Mockups personalizados en Photoshop.

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.
CT6 realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
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.

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.
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.
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.
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.
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.
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.
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

UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS
1	El proceso de producción gráfica	2/6
2	Artes finales	10/30
3	Puesta en escena y dirección de arte	8/24
4	Retoque fotográfico y mockups	10/30
Metodología	COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)

para la adquisición de competencias								
Estr. metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Proyectos individuales (rúbrica)	Ejercicios de clase (Observación directa)	Cuaderno de clase	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total	COMP.				
Clases teóricas	5		5				x	
Clases prácticas	30		30			x	x	
Estudios y lecturas	5	10	15				x	
Trabajos indiv.	20	30	50		x		x	
	60	40	100					

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

El siguiente planteamiento metodológico se apoya en el marco general de las Enseñanzas Artísticas Superiores. En Producción Profesional se destacan las siguientes directrices:

- ABP Aprendizaje Basado en Proyectos
- Uso del método inductivo, extrayendo el conocimiento de la práctica
- Flexibilidad y adaptación de la programación a las inquietudes fundadas del grupo, así como al nivel general detectado en la evaluación inicial
- Aprendizaje por descubrimiento
- Aprendizaje significativo
- Aprendizaje activo y entre iguales

A partir de estos principios metodológicos se concretan algunos métodos y estrategias:

- Sesiones teórico-prácticas en las que se presentarán los principios generales, las herramientas y estudios de caso para ilustrar los contenidos
- Sesiones de trabajo en el aula, fomentando el intercambio de pareceres y el aprendizaje cooperativo
- Actividades abiertas con diversas opciones y diferentes niveles de logro
- Exposiciones públicas que detallarán proceso y resultados
- Bibliografía, webgrafía y otras fuentes para posible ampliación, a partir de los intereses despertados en el aula

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Dada la naturaleza optativa de la asignatura, no se contemplan en principio la realización de actividades complementarias y extraescolares. No obstante, si a lo largo del curso surgen eventos, actividades u otras oportunidades adecuadas, se tendrán en cuenta.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

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)

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 un ejercicio de clase para observar y evaluar los conocimientos previos sobre las bases de la asignatura.

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

El alumnado realizará un cuestionario de autoevaluación de su desempeño en cada uno de los proyectos realizados a la finalización de los mismos.

El alumnado realizará, asimismo, un cuestionario de evaluación del desempeño docente al final del cuatrimestre.

6.2. Instrumentos de evaluación

De la participación, compromiso y búsqueda de la excelencia:

- Registro y observación de la profesora
- Cuaderno de clase
- Participación activa en sesiones expositivas
- Seguimiento y participación en tutorías de proyecto

De los conocimientos teóricos

- Exposiciones públicas
- Cuaderno de clase

De los conocimientos prácticos

- Ejecución de proyectos individuales
- Cuaderno de clase
- Presentación de proyectos
- Ejercicios prácticos

Otras condiciones

El retraso en las entregas sobre los plazos marcados supondrá una penalización de 0,5 puntos por día de retraso en la calificación final.

El retraso en la entrega sobre los plazos marcados de los proyectos que impliquen una presentación pública supondrá que dicho proyecto no pueda ser valorado, siendo calificado con un 0. En dichos casos, el alumnado tendrá la opción de recuperar dichos trabajos, siguiendo indicaciones de la profesora.

Los proyectos que reciban una calificación de menos de 5 puntos se considerarán suspensos. El alumnado podrá recuperar dichos proyectos a lo largo del curso. La profesora indicará los plazos de entrega de dichos ejercicios de recuperación en tiempo y forma.

Las faltas de ortografía en los proyectos y ejercicios tendrán una penalización en la calificación final de 0,05 por falta.

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	
Actividades y proyectos	Participación y compromiso
90%	10%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA
Proyectos
100%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Proyectos
100%

[Posibles especificaciones para añadir en este apartado:

- 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:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA
Proyectos
100%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA
Proyectos
100%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Proyectos
100%

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

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Ordenador, conexión a Internet, proyector, altavoces, pizarra, rotulador para pizarra, programas de diseño, equipos informáticos y soportes de almacenamiento digital

b. Materiales.

Bibliografía específica, muestrarios de papel y de acabados

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Material de escritura y bocetaje, equipo informático, conexión a Internet

7.3. Instrumentos de autoformación

Moodle, páginas web y blogs específicos, vídeos educativos, revista Graffica, muestrarios de materiales y acabados

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. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

El alumnado realizará un cuestionario de evaluación del desempeño docente.

10. BIBLIOGRAFÍA

- BANN, D. *Actualidad en la producción de artes gráficas*. Ed. Blume. 2010.
- CLAZIE, IAN (2011). *Cómo crear un portfolio digital*. Guía práctica para mostrar tu trabajo online. Barcelona: Gustavo Gili.
- CLEAVER, P. (2016). *Lo que no te enseñaron en la escuela de diseño*. Barcelona: Promopress.
- FISHEL, C. *El arte de la producción creativa*. Index Book, 2007.
- *Graffica*. Número 37 El trabajo de diseñar. Palaugéa. ISSN 2387052416
- *Graffica*. Número 21 Artes gráficas. Palaugéa. ISSN 2387052416
- *Graffica*. Número 12 No clients. Palaugéa. ISSN 2387052416
- Pedrosa, S. *Mucho diseñito pero de arte final poquito*.
- POZO PUERTOLAS, R. *Diseño e industria gráfica*. Ed. Elisava. Barcelona, 2000.
- VV.AA. *Manual de producción gráfica. Recetas*. Ed. GG. Barcelona, 2004.
- VV.AA. *Impresión y Edición de archivos PDF. La nueva revolución después de Gutenberg*. Ed. M