

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO			ASIGNATURA		
			REPRESENTACIÓN VECTORIAL <i>[en Decreto 111/2014, de 8 de julio]</i>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			1º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Sin requisitos previos		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Formación básica	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	7 ETCS
HORAS TOTALES	175 horas	HORAS PRESENCIALES	145 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	30 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.
- 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

Es la primera toma de contacto con las herramientas informáticas aplicadas al diseño. Se trata por tanto de una asignatura instrumental, básica y extremadamente necesaria para una gran parte de los procesos creativos. Es una asignatura que inicia al alumnado en los procesos básicos de representación gráfica. Aunque es una asignatura de carácter práctico, serán necesarios contenidos teóricos que fundamenten las actividades. No se trata en ningún caso de un curso dedicado a un programa comercial específico, sino que se abordarán los conceptos, procedimientos e instrumentos claves con independencia de que se concrete en una o varias soluciones de software.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación. Anexo II del Decreto 111/2014, de 8 de julio

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.

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.

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.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
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.
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.
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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
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.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	HORAS
Sistemas Informáticos y Aplicaciones Informáticas aplicados al Diseño	U1	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos de informática gráfica. Hardware, software. Ergonomía del puesto de trabajo. Representación digital de la imagen gráfica: Diseño vectorial vs. imágenes de mapa de bits. Presentación de las distintas soluciones del mercado. Comparación y análisis de las mismas. Tipos de formatos. Diferentes lenguajes gráficos. Análisis de distintas interfaces. Entornos personales de aprendizaje (PLE) 	10
El color digital	U2	<ul style="list-style-type: none"> Conceptos básicos de Teoría del color digital. Métrica y representación digital del color. Paletas y muestras: creación y edición. Importación y exportación de paletas y muestras. 	6
Edición Raster. Pintura digital.	U3	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo de pintura digital completo simulando técnicas gráfico-plásticas convencionales, así como la correcta gestión de los archivos necesarios. 	8
Edición Raster. Fotomontaje.	U4	<ul style="list-style-type: none"> Conocer, comprender y realizar procesos avanzados de creación y manipulación de imágenes mapa de bits utilizando Capas, máscaras, canales, filtros y efectos, así como modos de fusión y ajustes, para la consecución de un fotomontaje hiperrealista, concluyendo con los procesos de importación, exportación e impresión. 	8
Conceptos y Procesos básicos de maquetación. Especificaciones de elementos.	U5	<ul style="list-style-type: none"> Espacio de trabajo, documentos, propiedades, elementos de una página, retículas, guías, desplazamientos, ubicación y flujo de textos y gráficos, caracteres y párrafos, estilos, procesos simples de salida. 	16

Procesos avanzados en maquetación.	U6	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos, páginas y pliegos, páginas maestras. • Estructura y numeración. • Corrección de documentos. • Gráficos externos. • Flujos de trabajo. • Procesos de impresión. 	16
Procesos y Herramientas básicas de Diseño Vectorial: Aplicaciones a proyectos sencillos.	U7	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo: concepto, personalización y adaptación a distintas tareas. • Herramientas de visualización, selección, de texto y de edición. • Creación de formas, líneas, etc. • Transformación de elementos. • Selecciones de objetos, nodos y elementos. • Edición y creación de rellenos y contornos. <p>Propiedades y tipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiedades de texto. • Selección de objetos por atributos. • Cambio de propiedades de conjuntos de objetos, creación de versiones. • Procesos de salida. 	22
Procesos de vectorización y trazado.	U8	<ul style="list-style-type: none"> • Trazado manual. • Vectorización. • Parametrización de vectorizaciones. • Pintura interactiva. 	16
Procesos y Herramientas avanzadas de Diseño Vectorial: Aplicaciones en proyectos de mayor complejidad.	U9	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de la información gráfica: Grupos, Capas, herramientas de organización. • Sistematización de trabajo en capas. • Procesos por lotes de objetos. • Máscaras vectoriales. • Fusiones, filtros, envolventes, mallas de degradado, etc. • Filtros y efectos. • Símbolos. • Relaciones entre aplicaciones vectoriales y aplicaciones de animación 2D. • Intercambio de formatos, compatibilidades. • Archivos de autor y archivos de arte final. • Salidas gráficas a pantalla. • Salidas orientadas al diseño web. • Salidas gráficas a soporte opaco. Paginado. • Creación de PDF. 	20
Gestión de proyectos de comunicación e información en Diseño Gráfico. Integración de aplicaciones.	U10	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Suite Gráfica. • La Gestión de Proyectos Gráficos desde el punto de vista informático. • Soluciones posibles. • Publicación, presentación, especificaciones. 	18

Compaginación, exportación e impresión.		U11		<ul style="list-style-type: none"> Exportación a formatos mapa de bits. Preparación de los ficheros para impresión. 		8			
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
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total						
Clases teórico prácticas	145	30	175	T: 1, 2, 3, 4, 14 G: 5, 8, 18 E: 10, 11		X	X	X	
Estudio y lecturas			3			X	X	X	
Trabajos	12	-	12			X	X	X	
Trabajo en grupo	-	-	-						
						60%	30%	10%	

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Basamos nuestra metodología en los siguientes principios: dinamismo, fomento de la autonomía, la informática como objeto de estudio y como instrumento de aprendizaje, uso de plataforma electrónica, aprendizaje colaborativo, importancia de espacios y tiempos de expresión para el alumnado, claridad expositiva, oportunidades para diversificar las dificultades.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Aula de Cine. Los alumnos y las alumnas de primer curso colaborarán en la medida de lo posible en la elaboración de material gráfico relacionado con el programa educativo y las posibles proyecciones que se hagan en ese contexto.

6. EVALUACIÓN


6.1. Proceso de evaluación


a. Descripción general del proceso de evaluación.

La evaluación se realizará teniendo en cuenta el progreso individual de las alumnas y alumnos, teniendo en cuenta su progreso y la calificación obtenida a través de prácticas o

entregas de ejercicios prácticos de clase diseñados específicamente con el objetivo de cumplir con los objetivos y competencias propias de esta asignatura.

Se realizarán:

 **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.

 **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. (el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)

 **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

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

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

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

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

a. Evaluación inicial

La prueba o evaluación inicial se articula, tanto como prueba de conocimiento previa, y/o como entrevistas con las alumnas y alumnos, que servirán al profesor para establecer y determinar el grado de conocimiento previo de las aptitudes y capacidades de las alumnas y alumnos ante las capacidades, habilidades y competencias que se desarrollarán a lo largo de la impartición de la materia.

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

La autoevaluación aparece reflejada en la participación de clase y con la realización de un blog de trabajos realizados por las alumnas y alumnos en el aula, mediante la publicación en internet de estos y las prácticas de clase específicas propuestas por el profesor.

6.2. Instrumentos de evaluación

Como instrumento principal de evaluación, se establece la valoración de trabajos y prácticas de clase, que se referirá a criterios objetivos establecidos por el profesor en el descriptor de cada práctica.

En dichos descriptores aparecerán los aspectos técnicos y descriptivos principales a los que los alumnos tendrán que responder y completar tanto para alcanzar las competencias específicas de esa propuesta práctica como para completar una consecución de mínimos.

Se hará hincapié en la adquisición y observación de adecuada estructuración y jerarquización y ordenación de los archivos que conforman las entregas de dichas prácticas.

Tanto las prácticas de aula como las entregas de trabajos autónomos encargados a las alumnas y alumnos deberán entregarse en tiempo y forma establecidos por el profesor, mediante la clase o medios virtuales, atendiendo a las especificaciones dadas por el profesor en cada caso.

Las entregas realizadas fuera de tiempo o forma tendrán una penalización de hasta el 30% del total de la nota, teniendo en cuenta los días de retraso de dicha actividad o práctica, desde el cierre de la fecha límite de entrega establecida por el profesor.

La falta de cualquier entrega o práctica, supondrá que las alumnas y alumnos deberá superar un examen en la convocatoria de junio. Que se corresponderá con una adecuación de la prueba de contenidos Parcial, o Totales de la asignatura, a consideración del profesor.

6.4. 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 con sus correspondientes entradas en el blog personal de la asignatura, 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>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante el aula virtual.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

La falta de cualquier entrega o práctica, supondrá que las alumnas y alumnos deberá superar un examen en la convocatoria de junio, que se corresponderá con una prueba de todos los contenidos de la asignatura.

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>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante los procedimientos especificados por el profesor</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i> 80
100%	0%	0%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso, mediante los procedimientos especificados por el profesor</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
100%	0%	0%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Examen teórico práctico con software específico</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de las prácticas de clase y Entregas establecidas por el profesor durante el curso.</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
100%	0%	0%

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, tableta digitalizadora, escáner.

b. Materiales.

A través de la conexión a internet del Centro se podrá acceder a numerosos servicios y aplicaciones online como, por ejemplo:

- Google Workspace

- Recursos varios de internet (Blogs, RR.SS., RSS/FEED)
- Páginas de internet
- Videos de internet
- Programas on line.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador personal, programas de diseño, conexión a internet, Proyector.

7.3. Instrumentos de autoformación

- Entorno de aprendizaje personal (PLE)
- Google workspace
- Recursos varios de internet (Blogs, RR.SS., RSS/FEED)
- Páginas de internet
- Videos de internet
- Programas on line
- Bibliografía // Biblioteca

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Se adaptarán medios y formas correspondientes para facilitar consecución de objetivos, previa consulta o informe de Jefatura de 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.

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.

Medidas tomadas por el profesorado para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado:

- Entrevistas personales

Posibles metodologías compatibles con la asignatura en el caso de detectar necesidades educativas especiales:

- Adaptaciones de las actividades en su realización o presentación
- Sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo

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

(En este apartado se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatur; encuestas, rúbrica, etc...)

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Sistemas informáticos y aplicaciones informáticas aplicadas al diseño.	<u><i>MEDIOS INFORMÁTICOS</i></u> . Disponible en: https://mmieag.blogspot.com/ JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 2 El color digital	<u><i>MEDIOS INFORMÁTICOS</i></u> . Disponible en: https://mmieag.blogspot.com/ JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
UNIDAD 3 Edición Raster. Pintura Digital.	<u><i>MEDIOS INFORMÁTICOS</i></u> . Disponible en: https://mmieag.blogspot.com/ JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 "Guía del usuario de Photoshop" Abril de 2025.
UNIDAD 4 Edición Raster. Fotomontaje.	<u><i>MEDIOS INFORMÁTICOS</i></u> . Disponible en: https://mmieag.blogspot.com/ JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5 "Guía del usuario de Photoshop" Abril de 2025.

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
<p>UNIDAD 5 Conceptos y procesos básicos de maquetación. Especificaciones de elementos.</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7</p> <p>“Guía de Usuario de Indesign” mayo de 2023</p>
<p>UNIDAD 6 Procesos avanzados de maquetación.</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7</p> <p>“Guía de Usuario de Indesign” mayo de 2023</p>
<p>UNIDAD 7 Procesos y Herramientas básicas de Diseño Vectorial: Aplicaciones a proyectos sencillos.</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>“Guía de Usuario de Illustrator” enero de 2023</p>
<p>UNIDAD 8 Procesos de vectorización y trazado</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>“Guía de Usuario de Illustrator” enero de 2023</p>
<p>UNIDAD 9 Procesos y Herramientas avanzadas de Diseño Vectorial: Aplicaciones en proyectos de mayor complejidad.</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7</p> <p>“Guía de Usuario de Illustrator” enero de 2023</p>
<p>UNIDAD 10 Gestión de proyectos de comunicación e información en el diseño gráfico. Integración de aplicaciones</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7</p>
<p>UNIDAD 11 Compaginación, exportación e impresión.</p>	<p><u>MEDIOS INFORMÁTICOS</u>. Disponible en: https://mmiieag.blogspot.com/</p> <p>JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. <i>Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5</p> <p>SAMARA Timothy. <i>Diseñar con y sin Reticula</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7</p>

La bibliografía seguirá la norma ISO-690, que se desarrolla de la siguiente forma:

LIBROS

JOHANSSON kaj, LUNDBERG peter, RYBERG Robert. *Manual de producción gráfica. Recetas, Segunda Edición*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 978-84-252-1739-5
SAMARA Timothy. *Diseñar con y sin Retícula*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN: 978-84-252-1566-7

WEB

MEDIOS INFORMÁTICOS. Disponible en: <https://mmiieag.blogspot.com/>

LIBROS

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. *Título del libro en cursiva*. Lugar de publicación: Editorial, año de publicación. ISBN

CAPÍTULO DE UN LIBRO

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. Título del capítulo o parte. En INICIAL/ES [Nombre del Autor/a] Apellido del autor/a. *Título del libro en cursiva*. Lugar de publicación: Editorial, año de publicación. Págs. número de página inicial—número de página final. ISBN

LIBRO DIGITAL

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. *Título del libro electrónico en cursiva* [en línea]. Lugar de publicación: Editorial, año de publicación. ISBN [consulta:]. Disponible en: URL

ARTÍCULO

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. Título del artículo. En: *Título de la revista en cursiva*. Año de publicación. Vol., n.º, págs. número de página inicial—número de página final. ISSN.

ARTÍCULO DIGITAL

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. Título del artículo electrónico. En: *Título de la revista en cursiva* [en línea]. Año de publicación. Vol., n.º, págs. número de página inicial—número de página final. ISSN [consulta:]. Disponible en: URL

REVISTA

Título de la revista en cursiva. Lugar de publicación: Editorial. Año de publicación inicial—año de publicación final, si ya no se edita. ISSN.

IMÁGENES, DOCUMENTOS GRÁFICOS

APELLIDO/S DEL AUTOR/A, Nombre del autor/a. Año de creación. *Título del documento gráfico en cursiva* [tipo de material]. Nombre del museo o de la galería, Lugar [consulta:]. Disponible en: URL