



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 1º SEMESTRE **PROYECTOS I**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

- 1.1. Asignatura
- 1.2. Profesores

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

- 2.1. Breve descripción
- 2.2. Contextualización

3. CONTENIDOS

4. COMPETENCIAS

- 4.1. Generales
- 4.2. Transversales
- 4.3. Específicas de la especialidad

5. METODOLOGÍA

- 5.1. Técnicas docentes
- 5.2. Desarrollo
- 5.3. Trabajo del alumno
- 5.4. Actividades evaluables
- 5.5. Bibliografía

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 6.1. Instrumentos para la evaluación
- 6.2. Criterios para la evaluación

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

8. CRONOGRAMA

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Proyectos I
Tipo	Obligatoria
Materia	Proyectos de Diseño Gráfico
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	2º curso 1ºer semestre
Nº créditos ECTS	7
Horas lectivas semanales	6 (4,5 + 1,5 ADDs)
Horario de impartición	
Departamento	Proyectos y técnicas de diseño gráfico

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Vanesa Gil Morato	vgil@esda.es	2ºA y B
Eva Felipe Coloma	efelipe@esda.es	2º C

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura, eminentemente práctica, se centra en la realización de proyectos donde se pretende desarrollar la profesionalidad y calidad técnica. Todos los ejercicios simularán proyectos reales complejos, por tanto el alumno no resolverá sólo aspectos parciales, sino que se enfrentará a todo el proceso de diseño, desde los condicionantes hasta la producción.

Se fomentará la creatividad y las soluciones innovadoras, pero se tendrá en cuenta en mayor medida, las soluciones que mejor se ajusten a los condicionantes y problemas planteados, junto a la adecuada adaptación a los medios de producción.

En el proceso de diseño se mantendrá siempre una evaluación y verificación de las decisiones tomadas, para no dejar ningún aspecto sin resolver.

Todo ello teniendo en cuenta que las decisiones y soluciones sean compatibles y tengan total viabilidad para su producción. Para ello se pondrá especial atención en que el alumno domine correctamente los aspectos técnicos y tecnológicos.

Los ejercicios propuestos son susceptibles de modificación si así lo aconseja la marcha del curso.

Se pretende que durante el primer cuatrimestre se trabaje individualmente, no así en los dos proyectos del segundo cuatrimestre, por considerarse de interés que los alumnos se acostumbren a trabajar en equipo, para escuchar las valoraciones de los demás y repartirse las funciones.

Los trabajos podrán estar coordinados con las demás asignaturas, pudiendo participar éstas en la realización de algunos aspectos del proyecto. El carácter eminentemente práctico de la asignatura debe permitir y fomentar que el alumno aplique los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Se fomentará la defensa de los trabajos, mediante el análisis público y realización de memorias.

2.2. Contextualización

El diseño gráfico está presente en nuestra vida, nos acostumbramos a sus mensajes y a su presencia constante en el mundo que nos rodea. Así, el diseño gráfico se expresa en distintos soportes: desde un libro, una señal, un logotipo, un cartel...

Esta asignatura pretende ahondar durante este curso, en los conocimientos correspondientes a cuatro áreas del diseño gráfico : identidad corporativa, PLV, elaboración de campañas sociales o de propaganda y proyectos señaléticos, ya que en 3º se trabajará con los alumnos el resto de las áreas del diseño impreso.

3. CONTENIDOS

Definición y realización de proyectos.

Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Métodos de investigación en el diseño. El trabajo en equipo el proceso proyectual como investigación.

Técnicas para la visualización de ideas.

La identidad y la imagen de las corporaciones. Identidad corporativa.

Medios para la gestión de marca y publicidad. Identidad de producto.

La campaña de propaganda institucional.

El tratamiento gráfico de la información.

Gráfica y comunicación aplicadas al espacio. Señalética.

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.

Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.

Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

Producción industrial. Especificaciones técnicas. Contrato y seguimiento. Relación con las empresas de artes gráficas o audiovisuales.

Evaluación de los resultados. Calidad y efectividad. Aceptación y perdurabilidad de la imagen y del mensaje.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CG-1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG-3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG-7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CG-8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG-10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

- CG-11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG-14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CG-15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG-16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG-17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- CG-18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG-20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG-21 Dominar la metodología de investigación.
- CG-22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.2. Transversales

- CT-3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT-4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT-6 Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT-7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT-8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT-9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT-10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT-11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT- 12 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
- CT-14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT- 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT-16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT-17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural y medioambiental, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

4.3. Específicas de la especialidad

CEDG-1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEDG-2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEDG-4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEDG-5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEDG-7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CEDG-8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEDG-9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEDG-10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

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

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

Clases prácticas

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Trabajos individuales

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Tutorías académicas individuales

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas online, especialmente en la semana en casa.

5.2. Desarrollo

Los temas que se recogen en la programación se desarrollarán a través de la exposición en clase de los contenidos teóricos y técnicos, que posteriormente se aplicarán mediante ejercicios prácticos. Así, las sesiones de clase se dividirán en informativas, en las que el profesor se encargará de aportar los conceptos y documentación necesarios para avanzar en la materia, y el "taller" propiamente dicho. La relevancia del aspecto gráfico-visual en esta asignatura, implica que la explicación de los temas se complementará con proyecciones, ejemplos reales de trabajos editados, etc. Se facilitarán además referencias bibliográficas sobre los temas abordados en clase.

La metodología hará hincapié, durante todo el curso, en la necesidad de trabajar siempre a partir de un pliego de condiciones totalmente estructurado. Este pliego estará definido por el profesor en los aspectos más importantes, sin embargo el alumno a través del análisis, completará toda la información necesaria hasta conseguir cerrar todos los condicionantes.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	
Clases teóricas	24
Clases prácticas	34,5

Presentación de trabajos y proyectos	10
Realización de exámenes y revisión	
Actividades supervisadas	
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	22
Preparación y realización de trabajos	78
Asistencia a exposiciones o conferencias	5
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	175

5.4. Actividades evaluables

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación del estudiante será global, con ejercicios prácticos evaluables durante el período de docencia y la posibilidad de una prueba final teórico-práctica en el caso de que se observen deficiencias en la atención e interés por la asignatura, así como por faltas de asistencia reiteradas e injustificadas.

Actividades prácticas evaluables

Realización de dos ejercicios relacionados con los siguientes contenidos:

1.- La campaña de propaganda institucional. El tratamiento gráfico de la información.

Necesidades de comunicación. La idea central, la promesa y el beneficio.

Elementos gráficos al servicio de la atención y la implicación del público.

El diseño gráfico como instrumento de transmisión de ideas.

Identificación de las características socio-culturales y psicológicas del público.

La campaña de interés social.

Cualidades y características de los soportes informativos.

La gráfica didáctica, en el tratamiento de la información.

Recursos expresivos para generar el interés en el público.

Manuales didácticos. Folletos.

2.- Gráfica de la información.

Creación de sistemas visuales y patrones perceptivos comprensibles.

Interpretación de la información.

Filtrado, organización y representación visual de datos abstractos para la comprensión del público.

3.-Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

4.-Producción industrial. Especificaciones técnicas. Contrato y seguimiento. Relación con las empresas de artes gráficas o audiovisuales.

5.-Evaluación de los resultados. Calidad y efectividad. Aceptación y perdurabilidad de la imagen y el mensaje.

Los tres últimos puntos (3,4,5), más que considerarse como bloques autónomos se aplicarán en todos los proyectos que se desarrollen. Relacionándose, los dos primeros con la necesidad de trabajar a partir de un briefing y determinando las cuestiones tecnológicas y técnicas que puedan influir en los proyectos, y el tercero con el objetivo de desarrollar las capacidades de análisis, evaluación y crítica del propio trabajo y del ajeno.

Ejercicios prácticos

1. Campaña Institucional. Diseño de campaña de sensibilización social, a través de la cual se plantea la solución de soportes muy divergentes en cuanto a formatos, tamaños, medios e información requerida. (PROYECTO INTERDISCIPLINAR A DESARROLLAR CONJUNTAMENTE CON LA ASIGNATURA DE IMAGEN GRÁFICA Y PROYECTOS DE DISEÑO I)

2. Gráfica de la información. Se analizará y organizará la arquitectura de la información de una tabla de datos compleja y se resolverá de manera visual para una lectura y comprensión intuitiva por parte del usuario final. (PROYECTO INTERDISCIPLINAR A DESARROLLAR CONJUNTAMENTE CON LA ASIGNATURA DE IMAGEN GRÁFICA Y PROYECTOS DE DISEÑO I)

ADD

La asignatura eminentemente práctica se centra en la realización de proyectos en clase por parte del alumno y en ejercicios autónomos tutorados relacionados con las unidades didácticas

planteadas, basados fundamentalmente, en la búsqueda de documentación, el análisis, la planificación y la metodología. Se pretende desarrollar la profesionalidad, la calidad técnica y la capacidad de investigación.

Ejercicios ADD

Ligado al proyecto de campaña institucional: trabajo de investigación sobre campañas activas en el momento: Emisor, canal, público objetivo, UPV, tipología de campaña, así como los recursos gráficos y retóricos empleados para su resolución.

* En caso de que la marcha y el nivel del curso así lo aconsejara podría producirse algún cambio, adaptación o modificación en la planificación y definición de los trabajos aquí planteados.

Evaluación final semestre

En caso de que el alumno no haya presentado, aprobado o superado las competencias correspondientes a la asignatura antes de finalizar el semestre deberá realizar:

Prueba individual final escrita basada en preguntas de desarrollo sobre los bloques temáticos desarrollados. Incluida en la planificación de exámenes del centro.

Entrega de todos los trabajos teóricos y proyectos realizados en clase y en ADD. Defensa oral.

Evaluación convocatoria extraordinaria

Para constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y defenderán ante el profesor los ejercicios teóricos y prácticos requeridos durante el mismo, teniendo que superar a su vez una prueba teórico-práctica que supondrá el 50 % de la calificación final.

Tras las calificaciones de los ejercicios así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

- BASSAT, L. (2004) *El libro rojo de la publicidad* Ed. Folio
- COSTA, J. (2003) *Diseñar para los ojos*. Ed. Joan Costa Punto Com
- GATTER, M. (2008) *Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Ed. Index Book
- KOATES, K. (2014) *Introducción al diseño de información*. Ed. Parramon
- MEIRELLES, I. (2014) *La información en el diseño*. Ed Parramon
- MINGUET, E. (2009) *Publicidad de impacto*. IJB Ediciones
- MUNARI, B. (2016) *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- POZO PUÉRTOLAS, R. (2008) *Diseño e industria gráficas*. Barcelona: Elisava Ediciones
- POZO PUÉRTOLAS, R. (2000) *Producción de proyectos gráficos*. Barcelona: Elisava Ediciones
- RYBERG, R. (2011) *Manual de producción gráfica*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- SHAOQUIANG, W. (2017) *Infografía: Diseño y visualización de la información*. Barcelona Ed. Promopress
- SHAOQUIANG, W. (2021) *Nueva infografía: Grafismo e ilustración para convertir datos complejos y tediosos en comunicación clara y amena*. Madrid. Ed. Hoaki
- WIEDEMANN, L. (2007) *Advertising now*. Ed. Taschen

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- BURTENSHAW, K. / MAHON, N. / BARFOOT, C. (2008) *Principios de publicidad*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- CONTRERAS, F./ ROMERA C. (2001) *Diseño gráfico, creatividad y comunicación* Blur ediciones.
- COSTA, J. (2004) *La imagen de marca*. Ed. Paidós
- DREW, J. T./ MEYER, S. A. (2008) *Tratamiento del color*. Ed. Blume
- FISHEL, C. (2008) *El arte de la producción creativa* Ed. Index Book
- FORSSMAN, F. (2003) *Primeros auxilios en tipografía*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- HEALEY, M. (2009) *¿Qué es el branding?*. Ed. Gustavo Gili.
- HELLER, S. (2019) *El libro de ideas para el diseño gráfico*. Ed. Blume
- PANERO, J./ ZELNIK, M. (1989) *Las dimensiones humanas en los espacios interiores* Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- TENA, D. (2004) *Diseño gráfico y comunicación* Ed. Pearson.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Según las actividades descritas anteriormente, los criterios de evaluación se aplicarán según se expone.

Criterios para los proyectos realizados en clase:

- Capacidad para generar propuestas que se ajusten a las especificaciones de un pliego de condiciones.
- Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.
- Saber aplicar soluciones distintas a las diferentes funciones de la comunicación visual y la publicidad.
- Desarrollo de la creatividad y la capacidad artística adaptándolas a las directrices técnicas
- Planificación y adecuación del proceso de trabajo.
- Adecuación de las soluciones tomadas desde el punto de vista tanto de la comunicación como de la producción industrial. Solución de problemas técnicos
- El conocimiento de las diversas metodologías vinculadas al desarrollo de proyectos de diseño gráfico y comunicación visual y su aplicación.
- Dominio de las técnicas propias del diseño gráfico, aplicando las más adecuadas en cada caso.
- Corrección en la redacción y faltas de ortografía
- Defensa y argumentación de las decisiones y soluciones adoptadas.
- Calidad técnica y acabado de los trabajos desarrollados en clase.
- Correcto uso de técnicas y materiales.
- Capacidad para solucionar una propuesta factible en cualquier supuesto de cualquiera de los campos básicos de diseño gráfico

Criterios para los trabajos realizados en las tutorías:

- Actitud y concienciación como profesional frente al proyecto de diseño
- Desarrollo de la capacidad analítica, como base del estudio de proyectos ya existentes.
- Búsqueda de documentación.
- Conocimiento y aplicación de los conceptos teóricos ligados al diseño gráfico.
- Originalidad y capacidad de presentar alternativas a las estrategias convencionales dentro de los límites propios del proyecto.
- Desarrollo de la experimentación gráfica y técnica.
- Evaluación y crítica del propio trabajo.

Criterios a nivel general.

Además de los expuestos anteriormente se tendrán en cuenta los siguientes:

- El interés por la asignatura, la actitud, asistencia y puntualidad.
- La participación en clase y el esfuerzo en el ejercicio de la argumentación razonada y juicio crítico ante las manifestaciones de la cultura gráfica, hacia el propio trabajo y el de los demás.
- La evolución en el desarrollo de las capacidades y el conocimiento teórico y técnico
- Nivel de autonomía en el trabajo.
- Actitud ante el trabajo en equipo.
- La capacidad de reacción frente a los imprevistos.
- El respeto a los plazos fijados en la entrega de los trabajos.
- La asistencia a exposiciones, conferencias, charlas u otro eventos relacionados con la asignatura y con la materia en general.

Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final, vendrá dada por la suma de las pruebas y actividades realizadas a lo largo del semestre, cada una de estas será calificada de 0 a 10 y todas tendrán el mismo valor a la hora de hallar la media.

Los criterios de calificación vienen dados por los acuerdos tomados en el Departamento y en la Coordinación de la Especialidad y por lo tanto, aparecen especificados en el **apartado 10**.

Alumnos repetidores: los alumnos en esta situación, deberán entregar todos los trabajos prácticos y teóricos y realizar las actividades propuestas en la asignatura.

8. CRONOGRAMA

PROYECTOS I

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
--	----	----	----	----	----	----	----	----



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

PROYECTOS I

Clases teóricas	1	2	3	4	5	6		
Trabajos clase	Diseño de campaña publicitaria institucional.							
Trabajos ADD			Investigación y análisis de campañas publicitarias activas					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>1. La campaña institucional. El tratamiento gráfico de la información.</p> <p>2. Necesidades de comunicación. La idea central, la promesa y el beneficio.</p> <p>3. Elementos gráficos al servicio de la atención y la implicación del público.</p> <p>4. Identificación de las características socio-culturales y psicológicas del público.</p> <p>5. La campaña de interés social. Recursos expresivos para generar interés en el público.</p> <p>6. Cualidades y características de los soportes informativos.</p> <p>7. Los gráficos informativos: visualización de datos. Gráficos figurativos y no figurativos.</p>	<p>1. Diseño y estrategia de campaña gráfica institucional.</p> <p>Plan de medios.</p>	<p>1. Análisis de campañas publicitarias activas. Emisor, canal, público y recursos gráficos empleados.</p>

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 29 al 2Febrer o	S17 EXAM. 5 al 9 Febrero
--	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	-----------------------------------



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

PROYECTOS I

Clases teóricas				7					
Trabajos clase	Diseño de campaña publicitaria institucional			2. Diseño de un gráfico informativo					
Trabajos ADD	Investigación y análisis de campañas publicitarias activas								

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
	2. Diseño de una infografía mediante gráficos no figurativos	

COMENTARIOS:

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del semestre.
La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Participación en las Jornadas de Diseño del Centro
- Participación en Encuentrazos
- Taller con experto
- Asistencia a exposiciones y conferencias según la oferta cultural.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

La calificación final de las asignaturas se obtendrá ponderando la nota obtenida del trabajo en el aula (70%) y la obtenida en ADD (30%). Ambas deberán estar aprobadas con un 5 para poder superar la asignatura.

Los ejercicios entregados fuera de los plazos de entrega establecidos, se calificarán con idénticos criterios que los presentados en fecha, pero se aplicará una reducción de 1,5 puntos sobre la nota inicial obtenida. Un trabajo entregado en fecha supondrá tanto la entrega impresa como la entrega en Classroom. Si el trabajo no se entrega en alguna de las dos modalidades en los plazos estipulados, se considerará presentado con retraso. Y por tanto, supondrá una penalización de 1,5 puntos en su calificación.

En el caso de las asignaturas prácticas y teórico-prácticas, la supervisión de cada ejercicio es fundamental. Por lo tanto, no se admitirán ejercicios que no se hayan trabajado en clase y en los que no haya habido un seguimiento continuo por parte del profesor, salvo excepciones debidas a motivos de fuerza mayor tales como enfermedad del alumno o circunstancia personal grave. (Estos supuestos deberán estar debidamente acreditados y admitidos como causa justificada en la normativa del Centro).

En caso de detectarse en alguno de los trabajos el plagio o copia que vulnere la ley de Propiedad Intelectual y de Derecho de Autor, el alumno será automáticamente suspendido en la asignatura y deberá presentarse en la siguiente convocatoria.

Trabajo en el aula:

Los ejercicios planteados en clase supondrán un 70% de la calificación final de la asignatura.

No se aprobará la asignatura si algún trabajo tiene una calificación inferior a 5 sobre 10, si se acumula más del 50% de faltas de asistencia sin la debida justificación o si no se entrega algún proyecto. En esos casos el alumno deberá presentarse obligatoriamente a la convocatoria extraordinaria, en la que entregará todos los ejercicios requeridos durante dicho semestre y realizará las pruebas contempladas en las guías docentes.

ADD ó tutoría:

La asistencia es obligatoria en los días y horas fijadas entre profesor y alumno. La no asistencia sin causa justificada supone la pérdida de esa sesión, y no se podrá recuperar.

Los trabajos supondrán un 30% de la calificación final obtenida en la asignatura.

Si no se aprueban los trabajos planteados en tutoría, no llegando a una calificación de 5 sobre 10, no se podrá ponderar la nota con la obtenida en los ejercicios realizados en clase, teniendo que acudir a la siguiente convocatoria.

Revisión calificaciones:

Tras las calificaciones de los ejercicios así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación, en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Para constatar el logro de competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y defenderán ante el profesor los ejercicios requeridos durante el mismo. Aquellos profesores del departamento que, para una valoración más objetiva lo consideren necesario, podrán contemplar además en la guía didáctica la realización de una prueba teórico-práctica.

CONCURSOS Y ACTIVIDADES

La participación en trabajos relacionados con concursos u otras actividades no programadas inicialmente, no deberán interferir en el desarrollo de contenidos, objetivos y competencias programadas en las asignaturas. Tampoco podrán suponer una carga de trabajo añadida o impuesta al alumno.

AULA ABIERTA

En horario de ADD de las asignaturas del Departamento, el aula asignada permanecerá disponible para que todos los alumnos puedan trabajar.

PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES

Los profesores del Departamento, desde sus asignaturas, buscarán coordinar actividades con la de Proyectos del curso correspondiente, por considerarla eje vertebrador donde convergen todos los conocimientos, para fomentar el aprendizaje significativo y aprovechar las sinergias entre asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Estas decisiones por ser conjuntas se aplican a todas las asignaturas de la especialidad.

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.



CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO
PROYECTOS I