



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 2º SEMESTRE **DISEÑO DE FANZINES**

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	Diseño de fanzines
Tipo	Obligatoria
Materia	Optativa
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	4º. Semestre 2
Nº créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	3h Clase 1h ADD
Horario de impartición	Lunes de 9:55 a 11:35. Jueves de 10:20 a 11:35. ADD: Jueves de 9:05 a 10:20.
Departamento	Proyectos y Técnicas de diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
José M. Chávez M.	jmchavez@esda.es	4º A,B y C

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

En esta asignatura se profundiza en el diseño editorial, dándole una perspectiva conceptual. Se reflexiona sobre un tema a elección del estudiante. Este tema orienta el diseño de una publicación (fanzine) que deberá diseñarse por completo, producirse y distribuirse en el entorno cercano e incluso por la web o redes sociales, dándole una marca editorial, poniéndolo a la venta, fijando un precio y generando un expositor y cuantos elementos de promoción se consideren necesarios.

Se jugará con el error y las características propias de los medios de reproducción. Se intentará que el resultado exprese por todos los medios un enfoque editorial.

Fieles al espíritu del fanzine, la autoproducción y el trabajo manual serán la base del diseño y de las clases.

Se trata de una asignatura con un mínimo de teoría y un máximo de práctica en la que se deberá reflexionar y generar un concepto creativo sólido y original a la vez.

Para aclarar contenidos trabajaremos en algunos prototipos que se deberán imprimir en una tirada corta para compartir con el resto de la clase.

Haremos un trabajo real en colaboración con alguna entidad del entorno, para que los estudiantes prueben un proceso real de impresión comercial.

2.2. Contextualización

El grado de Diseño Gráfico provee de conocimientos y herramientas avanzadas, especialmente para la edición, que esta asignatura permite poner en práctica en un aspecto específico del diseño editorial. Concreta los aspectos expresivos del diseño editorial en la experimentación de procesos de producción mixtos (artesanales, industriales y digitales). Pretende completar los aprendizajes de las cualidades superiores y abstractas que definen a los/las profesionales del diseño gráfico.

3. CONTENIDOS

La autoproducción de fanzines.

Desarrollo creativo experimental.

Preparación y realización de una publicación.

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 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

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.

4.2. Transversales

CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

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-3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

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

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

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

Clases invertidas

Materiales teóricos enviados o compartidos telemáticamente antes de las clases prácticas, para que los estudiantes los revisen y/o elaboren algún material o



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO
DISEÑO DE FANZINES

prueba de conocimientos. Sobre estos materiales se trabajará de forma práctica en la sesión siguiente.

Cuestionarios breves

Impresos o telemáticos que pretenden confirmar y estimular la consulta de un material entregado por el profesorado previamente a la sesión, o bien, medir la comprensión de un contenido expuesto en clase.

Clases prácticas

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos. Su finalidad es poner de manifiesto las dificultades de comprensión de la teoría tratada previamente y generar dudas que puedan ser resueltas por el profesorado. Podrán tener el formato de taller práctico en el que se aprenda haciendo.

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.

Seminarios

Sesiones en las que los estudiantes expondrán resúmenes de textos y expondrán aquellos que elaboren por sí mismos dialogando y debatiendo sobre los temas que traten.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite. Especialmente las herramientas Meet y Jamboard junto a Classroom, Drive y correo electrónico corporativo @esda.

Para una comunicación fluida en relación a la organización y trabajo de clase, y de mutuo acuerdo, puede utilizarse WhatsApp o Telegram.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

5.2. Desarrollo	
Se simultanearán los contenidos teóricos y prácticos sobre los módulos y temas del contenido.	
5.3. Trabajo del alumno	
Actividades	Horas
Actividades dirigidas	60
Clases teóricas	3
Clases prácticas	37
Presentación de trabajos y proyectos	13,5
Realización de exámenes y revisión	5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	90
Estudio	20
Preparación y realización de trabajos	45
Asistencia a exposiciones o conferencias	25
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150
5.4. Actividades evaluables	
Conceptualización (1a): Ejercicio de clase: Diseño de una marca editorial (0). Realización de un sello identificativo del estudiante con fotopolímero, para montar en un puño y estampar a una tinta en cada ejercicio de clase. Si es posible se realizará en la Escuela. Elección de la temática (1.1) que tratará su publicación, razonada en un documento que habrá de presentarse previamente para realizar el trabajo, aunque pueda cambiarse con el trabajo en marcha, si se razona convenientemente y el profesor lo permite. Investigación de tendencias (1.2): realización y entrega de un dossier de inspiración, con análisis y deducción de características formales de las tendencias.	

Investigación de públicos objetivos (1.3): documento sobre el público objetivo y otros públicos posibles a los que dirigir la publicación. En ese mismo documento se establecerá razonadamente un precio de venta al público y se definirán las posibilidades de distribución (lugares, condiciones y costes) en relación con el público objetivo, definirá así mismo los gustos de los públicos mediante una caracterización narrada, audiovisual o de panel, que además de incorporarse al documento, se presentará ante el grupo clase, en dos ocasiones: la primera para ser debatida y recabar parecer del grupo, la segunda para mostrar las decisiones específicas. La investigación se realizará con alguna de las técnicas de Design Thinking correspondientes a la fase de Empatía (<https://designthinkingespaña.com>).

Memoria 1 de la fase de Conceptualización I (1.1, 1.2 y 1.3). Reúne en un sólo documento los dos anteriores con una introducción en la que se especifica la elección temática. Tiene el carácter de documento técnico por lo que no será necesario dotarlo de elementos de maquetación o navegación de carácter persuasivo.

Experimentación (1b):

Investigación de materiales, procesos y experimentación: los prototipos y muestras físicas de técnicas y análisis de las características expresivas que ofrecen, constituirán los ejercicios de clase que a continuación se explican.

Ejercicios de clase:

1_ Realización de fanzines (el número se acordará con los estudiantes) con diversas técnicas en plazos breves (una o dos semanas), produciendo un ejemplar para cada estudiante del grupo clase y dos más para la Escuela.

2_ Realización de un ejercicio real para una entidad social del entorno de la ESDA como ejercicio de Aprendizaje Servicio. Por real quiere decirse que lo llevaremos a producción, buscando (el profesorado) la financiación necesaria junto a la entidad social. No necesariamente se tratará de un fanzine, pero contendrá los elementos técnicos y profesionales para contribuir a la adquisición de las competencias de esta asignatura y desarrollar los contenidos previstos de diseño editorial conceptual.

Estos ejercicios serán evaluados, su presentación es obligatoria y no entregarlos o no acudir a la sesión correspondiente (sin causa justificada convenientemente) o su entrega fuera de plazo, y de acuerdo con el Departamento no podrá obtener más de un cinco.

El trabajo con la entidad social constará de varias sesiones, una de ellas en la sede de la entidad en Zaragoza, a la que es obligatorio asistir como parte del proceso profesional de encargo y relación con el cliente.

Cada uno de los ejercicios se presentará en la fecha acordada ante el grupo y se repartirán los ejemplares producidos para obtener críticas del resto de estudiantes. La temática de cada fanzine de esta categoría será elegida con antelación, de manera participada por los estudiantes con el visto bueno del profesor que sugerirá temas y se reserva en última instancia la capacidad de fijarla si no hay acuerdo, o el tema no es apropiado para los fines del curso. Será la misma para toda la clase.

Conceptualización (2): Con la experiencia acumulada en la fase anterior, se procederá a la definición del concepto creativo que se utilizará en el fanzine personal que es el ejercicio central del curso. Se explicará la relación que guarda con el tema y el público, mediante documento técnico sencillo.

Producción(3): elaboración de la tirada proyectada del fanzine. Realización de algún elemento promocional para los puntos de venta/distribución.

Distribución(4): distribución en los puntos de venta con las condiciones de distribución proyectadas y los elementos de promoción proyectados y realizados.

Publicidad(5): difusión en los medios elegidos.

Memoria 2 de las fases de Conceptualización, Producción, Distribución y Publicidad: documento que recogerá los resultados de cada una de las cuatro partes de que consta esta fase. El apartado de producción especificará la técnica, precio y tiempo de producción (mostrando precios reales de sitios web de autoedición y establecimientos de reprografía o impresión). Se trata de un documento técnico al que no deben añadirse elementos de maquetación o navegación persuasivos. Contendrá imágenes y enlaces a recursos web en la medida que sea necesario para documentar los resultados. Se tratará necesariamente de un Pdf interactivo con estructura indexada en un índice interactivo.

Presentación ante el grupo clase en una o dos sesiones, de un resumen de esta memoria entregando dos ejemplares del fanzine para la ESDA.

Los estudiantes participarán en la evaluación de todos los ejercicios de clase mediante su participación en las sesiones de presentación de resultados. Evaluarán el uso del vocabulario técnico, la calidad material del producto, la coherencia de la idea, el tema, el resultado, el público, el precio de venta y la distribución, la publicidad, la originalidad del concepto creativo y su realización.

Todos los documentos estarán completamente identificados con la siguiente estructura:

nombre de fase a que se refiere_ el apellido del estudiante_ Fanzines20_ el número de versión. Ejemplos:

Temática_APELLIDOdelESTUDIANTE_ Fanzines20_2.pdf
Memoria 2_APELLIDOdelESTUDIANTE_ Fanzines20_1.pdf
Deportes 1_Gonzalez_ Fanzines21_3b.pdf

No se evaluará ningún documento que no siga esta estructura.

ADD:

Investigación temática: realización de un ensayo sobre el tema a tratar. Debe guardar la forma de ensayo según el esquema y las indicaciones que el profesor dará en la clase. El ensayo deberá presentarse para sucesivas revisiones en cada fecha de entrega establecida, en formato pdf, maquetado a una sola columna, en página simple numerada y con encabezamiento identificativo (iniciales y apellido del/a autor/a, Fanzines 20, J. Chávez) y título en la primera página.

5.5. Referencias Bibliográficas

General:

- SAMARA, T. (2007) Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Ed Gustavo Gili. 1a edición, 2a tirada.
- Encuadernación. Do it yourself. (2014) Ed. The handy books.
- GATTER, M. (2008) Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel. Barcelona: Index Book.

- ZAPPATERRA, Y. "Diseño editorial. Periódicos y revistas" Barcelona: Ed Gustavo Gili.
- BLISSET, L. y B. (2001) Manual de Guerrilla de la comunicación. Virus.
- POZO, R. (2006) Diseño y producción gráfica. El diseño, la industria papelera y la industria gráfica. Los procesos en la producción gráfica. Ediciones CPG. 2ª edición ampliada.

Específica:

- Adbusters. Página web.
- ¡Hago lo que quiero! Fanzines feministas.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conceptualización (1a):

Investigación de tendencias: realización de un dossier de inspiración, con análisis y deducción de características formales de las tendencias.

Investigación de públicos objetivos: documento sobre el público objetivo y otros públicos posibles a los que dirigir la publicación. Definirá sus gustos mediante un panel de tendencia y establecerá un precio de venta al público. Se definirán las posibilidades de distribución (lugares, condiciones y costes) en relación con el público objetivo.

Experimentación (1b):

- El correcto uso de las diferentes herramientas de trabajo.
- El desarrollo de la creatividad y la capacidad experimental adaptadas a las directrices técnicas. Que use los conocimientos teórico-prácticos expuestos por el profesor.
- El desarrollo de la destreza a la hora del planteamiento manual de maquetas.
- Calidad técnica de los acabados y el respeto a los plazos de entrega, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada.
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas, procesos y conclusiones más relevantes de un proyecto.

Participar de manera activa en la toma de decisiones para orientar el trabajo grupal.

Conceptualización (2):

- El desarrollo de la capacidad analítica, como base del estudio de proyectos ya existentes. Búsqueda de documentación.
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas, procesos y conclusiones más relevantes de un proyecto.

- La eficacia en el uso de herramientas para la búsqueda de información documental.
- Detectar la necesidad de ampliar información sobre el tema de manera autónoma buscando y seleccionando aquella que pueda ser relevante.

Producción (3):

- El correcto uso de las diferentes herramientas de trabajo.
- El desarrollo de la creatividad y la capacidad experimental adaptadas a las directrices técnicas. Que use los conocimientos teórico-prácticos expuestos por el profesor.
- El desarrollo de la destreza a la hora del planteamiento manual de maquetas.
- Calidad técnica de los acabados y el respeto a los plazos de entrega, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada.
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas, procesos y conclusiones más relevantes de un proyecto.

Distribución(4):

- El desarrollo de la experimentación gráfica, tipográfica y técnica.
- Generar, desarrollar y materializar piezas específicas para las necesidades a cubrir propuestas por el profesor.
- Calidad técnica de los acabados y el respeto a los plazos de entrega, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de

ADD:

- El desarrollo de la capacidad analítica, como base del estudio de proyectos ya existentes. Búsqueda de documentación.
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas, procesos y conclusiones más relevantes de un proyecto.
- La eficacia en el uso de herramientas para la búsqueda de información documental.
- Detectar la necesidad de ampliar información sobre el tema de manera autónoma buscando y seleccionando aquella que pueda ser relevante.

Publicidad(5):

- El correcto uso de las diferentes herramientas de trabajo.

- El desarrollo de la creatividad y la capacidad experimental adaptadas a las directrices técnicas. Que use los conocimientos teórico-prácticos expuestos por el profesor.
- Calidad técnica de los acabados y el respeto a los plazos de entrega, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada.

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

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Estos criterios se complementan con los acuerdos al respecto adoptados por departamento y coordinación que se especifican en los apartados correspondientes.
Convocatoria ordinaria:

Para superar la asignatura se ha de obtener una calificación mínima de 5 en cada una de las fases del desarrollo del proyecto: conceptualización, experimentación, producción, distribución y fanzine final.

Las memorias serán calificadas con la media de la nota obtenida en cada parte (1 y 2), supondrán el 40% de la nota de la asignatura. Las notas obtenidas en cada uno de los fanzines de la fase de investigación harán media, que supondrán el 20% de la nota de la asignatura. La nota del fanzine final será el 10% de la nota final de la signatura.

El trabajo de ADD supondrá el 30% de la nota de la asignatura.

Convocatoria extraordinaria:

La nota de las memorias será la media de las obtenidas en cada una, y supondrán el 70% de la nota final de la asignatura.

El trabajo de ADD supondrá el 30% de la nota de la asignatura.

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.

8. CRONOGRAMA

DISEÑO DE FANZINES								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1		2	3	4	5		



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO
DISEÑO DE FANZINES

Trabajos clase	1			3	3	3	3	3
Trabajos ADD			1					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none">1. Definición de Fanzine.2. La línea editorial.3. El concepto creativo.4. El presupuesto.5. Preparación de un fanzine.	<ol style="list-style-type: none">1. Memoria 1 de la fase de Conceptualización (1a) Apartados 1.1, 1.2 y 1.32. Experimentación (1b)	<ol style="list-style-type: none">1. Investigación temática.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO
DISEÑO DE FANZINES

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S15 ESTUD. Y EXTRAO. 29 Mayo -2 Junio	S16 EXAM. 5-9 Jun
Clases teóricas									
Trabajos clase	2	4	4	5	6	7	8		
Trabajos ADD									

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
	3. Conceptualización (2) 4. Producción (3). 5. Distribución (4). 6. Publicidad (5). 7. Memoria 2: fase de Conceptualización (2), Producción(3), Distribución (4) y Publicidad (5). Y entrega del fanzine.	

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa.
En caso de variaciones en la marcha del curso escolar debidas a la incidencia de la COVID-19, nos remitimos a las medidas especificadas en la guía docente del curso 2020-21, a la espera de las indicaciones que pueda hacer la administración educativa.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Visita al Museo del Diseño de Barcelona.
Visita a la Librería El Armadillo Ilustrado.

Visita a posibles ferias de edición o de autopublicación.
Asistencia a taller con entidad social del entorno y experto/a invitado/a.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Criterios comunes del departamento

La evaluación del estudiante será global, a través de ejercicios prácticos y/o teóricos que se calificarán durante el período de docencia. Se acuerda que los profesores podrán contemplar la realización de una prueba final teórico -práctica tanto en los casos en que se observe alguna insuficiencia en la adquisición de competencias, como por acumulación de faltas de asistencia injustificadas.

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.

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.

Obtener menos de un 5 de media sobre 10, acumular más del 50% de faltas de asistencia sin la debida justificación o no entregar algún proyecto, imposibilita el aprobado. 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.

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 media de 5 sobre 10, no se podrá ponderar la nota con la obtenida en los ejercicios realizados en clase, teniendo que acudir a convocatoria extraordinaria.

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.

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.

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

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. 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.

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, así como entrevistas realizadas en la propia asignatura y la evaluación de los trabajos propios y de los compañeros en las presentaciones ante el grupo clase.