



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 2º SEMESTRE **MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO 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	Medios informáticos aplicados a la comunicación del proyecto I	
Tipo	Obligatoria de especialidad	
Materia	Proyectos de diseño de moda e indumentaria	
Especialidad	Diseño de Moda	
Curso y semestre	Segundo curso Segundo semestre	
Nº créditos ECTS	4	
Horas lectivas semanales	2,5 Clase 1,5 ADD	
Horario de impartición	El que determine jefatura de estudios	
Departamento	Tecnologías aplicadas al diseño	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
Interino por contratar		A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1. Breve descripción
<p>Medios informáticos aplicados a la comunicación del proyecto I, es una asignatura obligatoria y semestral que se imparte en el 2º curso de los Estudios Superiores de Grado de diseño de moda, donde el alumno tiene la oportunidad de adquirir un nivel avanzado en la gestión de la imagen digital, que le será de gran utilidad para resolver todos aquellos aspectos relacionados con la comunicación y gestión del proyecto.</p>
2.2. Contextualización

Para contextualizar la asignatura, tendremos en cuenta el lugar que ocupa la imagen digital en la sociedad actual, siendo una herramienta muy versátil y necesaria como medio de comunicación del proyecto, así también tendremos en cuenta las diferentes aplicaciones que nos ofrece el mercado para mostrar nuestros proyectos de cara al mundo laboral.

Por este motivo se ofrece una asignatura que aporta un conocimiento técnico en la creación de una web o ecommerce con gran importancia en la marca persona, que ayudará a mostrar las habilidades del alumno y apariencia de su trabajo, siendo este un papel esencial en la comunicación de sus propios diseños y proyectos.

3. CONTENIDOS

Dentro del marco de descriptores y contenidos establecidos para la asignatura de Medios Informáticos Aplicados Comunicación de Proyecto, establecido en el ANEXO II de la Orden de 14 de septiembre de 2011, BOA, por la que se aprueban los planes de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, se presentan los siguientes descriptores y contenidos:

Herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen digital y el vídeo digital.

Herramientas informáticas para el diseño de la presentación multimedia.

Diseño interactivo.

Herramientas informáticas para el diseño de aplicaciones interactivas.

Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística del proyecto.

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 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 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.
- 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

- CEDM-4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- CEDM-6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- CEDM-10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- CEDM-11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

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

Actividades Docentes Dirigidas (ADD): 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, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos individuales:

- **Trabajos de clase:** el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.
- **Trabajos de ADD:** propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los períodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos (trabajos de clase) que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

El horario asignado a las ADD se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los trabajos de ADD, que consistirán en proyectos personales cuyo desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

Bloques temáticos:

Presentación de la Asignatura.

1. Test de evaluación inicial.
2. Explicación de la Programación Didáctica (contenidos, sistemas de evaluación, sistema de créditos ECTS..)
3. Normas Generales del Aula.
4. Métodos de entrega de las prácticas.

Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

1. Marca personal, ¿Que es?
2. ¿Por qué tiene importancia la marca personal?
- 3.Cuál es tu objetivo
4. Tipografía
5. Naming
6. Estar presente en los canales de Social Media
7. Como crear tu marca personal

Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional como digital.

1. Diseño: planificación del portafolio
2. Digitalizar procesos artísticos o de diseño tradicionales
3. Técnicas e instrumentos disponibles
4. Publicación de portafolio

Web portfolio, ecommerce, hosting y dominio.

1. ¿Qué es un dominio?
2. ¿Qué es un hosting?
3. Web marca personal
4. Ecommerce - Tienda online

Pintura digital: diseño de figurines

1. Tableta digitalizadora
2. Tipos de herramientas y opciones disponibles
3. Ilustración de moda
4. Pinceles y texturas.

Mock up de moda, creación, diseño y soluciones.

1. Mockup
2. Usos en la industria de la moda
3. Creación de Mockup
4. Plataformas de diseño

La programación de esta asignatura se entiende como un proceso dinámico y flexible orientado a la consecución de los objetivos finales marcados inicialmente. Por tanto, y teniendo en cuenta la lógica retroalimentación de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, podrá experimentar las modificaciones que dicho proceso requiera para una mejor adaptación a la situación real del aula.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	16
Clases prácticas	20
Presentación de trabajos y proyectos	
Realización de exámenes y revisión	2,5

Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	15
Preparación y realización de trabajos	45
Asistencia a exposiciones o conferencias	
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando. Aunque las actividades están diferenciadas en varios bloques correlacionados pero independientes. Las actividades de los bloques se pueden simultanear en momentos precisos para poder abordar las actividades coordinadas con otras materias.

El estudiante deberá demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje mediante las siguientes actividades de evaluación:

- Edición y tratamiento digital de la imagen desde Adobe Photoshop.
- Creación de web portfolio o personal
- Interacciones del tratamiento digital de la imagen con las disciplinas artísticas tradicionales con aplicaciones en mockups

Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

La consecución de una marca personal de éxito es hoy en día la principal forma para poder conseguir logros profesionales. La imagen visual brinda la oportunidad al ser humano de sentir, apreciar, valorar la marca por primera vez. Trabajando, potenciando nuestra marca personal podemos conseguir que refleje quien somos, nuestros valores y aptitudes que nos hacen únicos y especiales y nos servirá para destacar.

Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional como digital.

Un portafolio profesional respalda tu experiencia para que un futuro cliente pueda tomar una decisión final. Ofrece una visión detallada con ejemplos visuales del tipo de trabajo que hacemos y las tácticas que empleamos. Nos ayuda a promocionar nuestra marca personal.

Web, ecommerce y creación a través de la tecnología digital una propia marca personal

Tener una marca personal y saber en que se basa es una herramienta necesaria en el ámbito del diseño. Se trabajará en crear un logo personal, como diseñador o empresa para crear una web portfolio o ecommerce profesional para una salida al mundo laboral en el diseño de moda. Consiste en ser autosuficiente y tener todas las aptitudes para realizar una marca desde o a nivel medios informáticos.

Pintura digital: diseño de figurines/ tableta digitalizadora.

La ilustración de moda digital, es una nueva herramienta de diseño de nuevos proyectos, con un abanico de posibilidades muy amplio. Te ayuda a ahorrar tiempo en desarrollar proyectos.

Mock up de moda, creación, diseño y soluciones.

Aprender a diseñar una maqueta de presentación de diseño, en el mundo editorial y ecommerce es un recurso muy utilizado para ahorrar tiempo y presupuesto. Con los mockup podrás ver cómo lucirán ilustraciones o fotografías del producto final.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. Se realizará una creación de revista especializada en moda, arte, diseño y cultura. Un proyecto editorial en conjunto con todos los alumnos de clase donde se definirán los roles de cada estudiante, ante la organización del proyecto, de una forma aleatoria para que el rango de aprendizaje sea mayor.

Examen final: Prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y ADD.

5.5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía general:

- Manual Adobe Photoshop cc. 2019, Anaya.
- Indesign CS5 VV.AA. ANAYA MULTIMEDIA, 2013
- Rodríguez, H. (2017). *Guía completa de la imagen digital. Colección Bit & Píxel*. Barcelona Marcombo.

Bibliografía específica:

- Taylor, Fig, "Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional". Ed. GG.
- Bowstead, Jay Mccauley, "A guide to preparing your portfolio". Ed. A & C Black London.
- Caldwell, Cath; Zappaterra, Yolanda, "Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales". Ed. GG.
- wgsn
- Envato
- Sered
- Wordpress

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se presentan los criterios de valuación con los que se valora cada una de las actividades evaluables:

Trabajos de clase (englobados en la actividad de las clases prácticas): Serán ejercicios de aplicación directa de los conceptos y herramientas desarrollados en las clases teóricas.

En ellos se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.
- El dominio de las herramientas de tratamiento de la imagen y el vídeo digital.

- El dominio de las herramientas de diseño de presentaciones multimedia y aplicaciones interactivas.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación. La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- Resolución creativa.
- Adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- La aportación personal, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios.
- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Puntualidad en la entrega.
- Volumen de trabajo y evolución positiva en la calidad.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Serán proyectos personalizados de aplicación global de todas las herramientas y estrategias de trabajo tratadas a lo largo de la asignatura.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- Resolución creativa.
- Adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- La aportación personal, originalidad y creatividad en la resolución del proyecto.
- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo del proyecto propuesto, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Puntualidad en la entrega.
- Volumen de trabajo y evolución positiva en la calidad.

Examen final: Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta resolución creativa y formal de las prácticas propuestas.
- Coherencia en el proceso y desarrollo de las prácticas.
- Aspectos formales de la presentación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Normativa general

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 27 de octubre de 2009), en su Artículo 5 dice textualmente:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.
2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.
3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación: de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el estudiante.
4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
5. Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.
6. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por

ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Criterios de calificación de la asignatura

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación. Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los trabajos de clase como los trabajos de ADD), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media\ de\ trabajos\ de\ clase) \times 0,5] + [(media\ de\ trabajos\ personales) \times 0,5]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un examen final (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen\ final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los trabajos de clase como los trabajos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C_3 = [C_1 \times 0,6] + [(nota \text{ del examen final}) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO I

	S1	S2	S2	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1+2	2	2	3	4	4	4	5
Trabajos clase		A	A	B	B+C	C	C	D
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 EST. y EXTRA. SEM1. 29-02 Jun.	S16 EXAM. ORD. SEM2 5-9 Jun.
Clases teóricas	5	6						

Trabajos clase	D	E						
Trabajos ADD			ADD					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la Asignatura. 2. Creación a través de la tecnología digital una propia marca personal 3. Herramientas y aplicaciones específicas para la elaboración de un portafolio profesional, tanto en soporte tradicional como digital. 4. Web portafolio, ecommerce, hosting y dominio. 5. Pintura digital: diseño de figurines/ tableta digitalizadora. 6. Mockup de moda, creación, diseño y soluciones. 	<ol style="list-style-type: none"> A. Crear logo y namig, marca personal. B. Crear portafolio profesional en formato Pdf. C. Crear web portafolio profesional o ecommerce de diseñador. D. Realizar 2 ilustraciones de moda con dos técnicas digitales diferentes. E. Crear una presentación con las dos ilustraciones de moda con 5 tipos de mockup diferentes 	<p>Se realizará una creación de revista especializada en moda, arte, diseño y cultura. Un proyecto editorial en conjunto con todos los alumnos de clase donde se definirán los roles de cada estudiante, ante la organización del proyecto, de una forma aleatoria para que el rango de aprendizaje sea mayor.</p>

COMENTARIO:

El cumplimiento de este cronograma se establece de una manera orientativa, dependerá de los días festivos o causas ajenas que modifiquen la programación.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades de manera obligatoria. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo de semestre se plantean las siguientes opciones :

Visionado de videos que puedan suponer una ampliación de los contenidos tratados en clase.

Visita a centros de trabajo en los que se apliquen procesos y técnicas relacionados con la asignatura.

Asistencia a conferencias o exposiciones que puedan resultar de interés.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos de clase y trabajos de ADD). Además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)
- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Esta asignatura es del departamento de Medios informáticos y en coordinación con Diseño de Moda, 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 particularizan (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.

6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)

Año de publicación (entre paréntesis)

Título del libro en cursiva

Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Fecha de publicación

Título del artículo entrecomillado

Título de la revista en cursiva

Volumen

Número si es una revista de paginación separada

Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página.

Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.

Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Título del documento

Fecha de publicación

Fecha de consulta

Dirección URL-Universal Resource Locator

En lo relativo a la interdisciplinariedad, se contempla la posibilidad de realizar proyectos coordinados con otras asignaturas a lo largo del semestre.

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.

Siempre que se considere necesario se podrá realizar una encuesta interna con el fin de abordar cuestiones más concretas del planteamiento y desarrollo de esta asignatura.