



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 1º SEMESTRE
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA
COMUNICACIÓN DEL PROYECTO II**

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 II
Tipo	Obligatoria
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño Moda
Curso y semestre	3º curso 1º semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 + 1,5 ADD
Horario de impartición	Vespertino
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Iván Royo	irovo@esda.es	A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

En la actualidad, la aplicación de las nuevas tecnologías en la industria de la moda y confección supone un verdadero impulso para el sector de la moda.

Con esta asignatura se pretende que el alumno profundice sobre la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector del diseño de moda, en concreto en el diseño textil, cuya finalidad es la de ornamentar e ilustrar superficies textiles que puedan usarse para la confección de una prenda de vestir. Se centrará en el uso de las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo así como instrumento de comunicación y gestión.

2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas propias de la actividad del diseño de moda, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

Fichas producción industrial completa
Patronaje CAD profesional
Web, ecommerce y creación a través de la tecnología digital una propia marca personal
Clo3D avanzado
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.

CG 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.

4.3. Específicas de la especialidad

CE5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CE10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CE11. 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 que el alumno elaborará individualmente 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 periodos 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 tutorías individualizadas o 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 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 tutorías individualizadas se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos personales. Su 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.

Fichas producción industrial completa

1. ¿Qué es una ficha de producción completa?
2. Ficha de patronaje
3. Ficha de Corte y confección
4. Ficha de comercial
5. Datos y detalles añadidos

Patronaje CAD profesional

1. Otros sistemas CAD/CAM
2. Herramientas avanzadas CAD/CAM
3. Tabla de medidas industrial
4. Escalado industrial
5. Trazado de patrones avanzados por dibujo técnico
 - Patrón la americana
 - Patrón vestido de fiesta
 - Patrón anorak
6. Trazado de patrones infantil
7. Exportación archivos a clo3D u otro programa CAD

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

1. Plataformas donde publicar portfolio
2. Logo personal
3. Hosting y dominio propio
4. Wordpress

Clo 3D

1. Prueba de conocimiento

2. Nuevas herramientas
3. Daz3D
4. Diseño de avatar personalizado
5. Texturas 3D
6. PatroneoKEY + Clo3D
7. Iluminación
8. Animación básica
9. Nuevas tendencias
10. Primer contacto con cinema4D

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	10
Clases prácticas	16
Presentación de trabajos y proyectos	10
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	26
Preparación y realización de trabajos	34
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
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 dos bloques relacionados pero independientes como vectorial y bit-map. Las actividades de los bloques se pueden simultanear en momentos precisos para poder abordar las actividades coordinadas con otras materias.

Fichas producción industrial completa

Ilustraciones en base a las herramientas de adobe illustrator para representar con todo detalle cualquier prenda que tenga que ser producida y esta tenga toda la información necesaria para ser realizada sin ninguna duda. Dibujo con curvas Bézier: crear y añadir puntos, separar, diferentes modos de unión y agrupación. Uso de Capas. Uso de tipografía, estilos tipográficos, exportación e importación de elementos vectoriales creado con el propio programa. Uso de color. Creación de una etiqueta de moda. Creación de pinceles y herramienta pincel de manchas.

Patronaje CAD profesional

Uso de todas las herramientas de la interfaz de patronajeKEY. Conocimiento y un primer contacto con otros sistemas CAD de patronaje. Patronaje avanzado, transformaciones, escalado industrial, marcada, digitalización de patrones físicos. Patronaje específico infantil. Exportación de archivos.

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 diferentes plataformas para publicar online proyectos y portfolios del diseño de moda. Dominio del hosting y dominios. Trabajo de portfolio en plataforma wordpress.

Clo 3D

Se realizará una prueba de conocimiento para saber el nivel que tienen los alumnos.

Dependiendo el nivel se enseñarán nuevas herramientas, como realizar diseño de avatar, como juntar el modulo de PatroneoKEY + Clo3D, este trabajo tendrá que estar animado con una presentación en pasarela y tener una búsqueda actualizada de las nuevas tendencias del mercado de este ámbito. Trabajo de texturas. Creación de un avatar personalizado con daz3D. Se introducirá un pequeño primer contacto con cinema4D

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 colección 3D animada con los conocimientos y desarrollos de toda la signatura. Con estos trabajos se proyecta el intento de crear una Fashion Week 3D, de gran impacto a nivel nacional.

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:

Kathryn, G. (2022, 16 agosto). *ADOBE PHOTOSHOP 2022: Easy and Quick guide for Beginners, Intermediate and Experts to Understanding and Mastering Photoshop 2022 Just Like a Pro*. Independently published.

Gómez, I. & Corullon, L. F. (2020, 27 diciembre). *GREP en InDesign: Guía práctica para diseñadores* (2.a ed.).

Romain, C. (2018, 10 julio). *Graduate*. . . «Adobe Illustrator» CC (English Edition).

Bibliografía específica:

Fernandez, C. P. (2022, 28 septiembre). *Diseño de moda por ordenador/ Computer Fashion Design: Proyectos Prácticos/ Practical Projects*.

Centner M y Vereker, F. (2011) *“Fashion Designers’s Handbook for Adobe Illustrator”*. Ed. Blackwell.

Chan, R y Obermeier, B. (2013) *“Illustrator: Técnicas esenciales”*. Ed. Anaya Multimedia.

Crawford, M. (2007) *“500 Trucos, sugerencias y técnicas Photoshop”*. Ed. Index Book

Galer, M y Horvat, L. (2006) *“La imagen digital”*. Ed. Anaya Multimedia.

VV AA (2007) *“Ilustración de moda. Dibujo plano”*. Ed. Parragon Books Ltd.

(2007) *“Ilustración de moda. Figurines”*. Ed. Parragon Books Ltd.

Zeegen L. (2007) *“Ilustración Digital”*. Ed. Rotovisión

Bibliografía online:

Aprende diseño de moda y dibuja figurines de moda. (2022, 16 junio). Laura Páez.

Recuperado 28 de septiembre de 2022, de <https://laurapaez.com>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

Proyectos personales englobados en la actividad de las tutorías individuales.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.

El dominio de las herramientas de representación.

El dominio de las nociones básicas de maquetación.

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

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.

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales), 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:

$$C1 = [(media de ejercicios prácticos) \times 0,4] + [(media de proyectos personales) \times 0,6]$$

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 ejercicios prácticos como los proyectos 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:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen) \times 0,4]$$

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

8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO II

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	1	2	2	2	2	3	4
Trabajos clase	A	A	B	B+C	D+E	E+F	G	H+I
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 ESTUD. 30-3 Feb-Mar	S17 EXAM. 6-10 Feb.
Clases teóricas	4	5	5						

Trabajos clase	I								
Trabajos ADD				ADD					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fichas producción industrial 2. Patronaje CAD profesional 3. Herramientas de tratamiento digital de la imagen. Estampados y licencias 4. Web, ecommerce y creación a través de la tecnología digital una propia marca personal 5. Clo3D avanzado 	<ol style="list-style-type: none"> A. Ficha producción completa. (Incluye ficha de diseño, técnica, comercial, patronaje, gráfico, etc) B. Patrones base C. transformaciones D. Escalados E. Realizar el patrón via PatroneoKEY de una prenda seleccionada en clase con una tabla de medidas común. F. Impresión de los patrones en plotter de corte G. Realizar estampado gráfico de dibujos realizados por photoshop o illustrator. H. Crear logotipo de marca personal con herramientas profesionales I. Crear web o ecommerce porfolio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colección clo3D Fashion Week 3D

COMENTARIOS:

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y aproximado, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre.

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

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.

Se plantea la posibilidad de una coordinación entre las asignaturas de medios informáticos II (1º A y B DM), Tecnología y procesos de fabricación (2º A y B DM), Medios Informáticos Aplicados a la Comunicación del Proyecto II (3º A y B DM) y la optativa Moda 3D (4º DM). Se desarrollará el proyecto “Fashion week 3D” entre los 4 cursos del grado oficial diseño de moda.

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.

Los profesores responsables de la asignatura se reservan el derecho a rectificar alguna parte de esta guía docente por algún cambio en las circunstancias que se pueda producir.

En Zaragoza, septiembre de 2022.