

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		Diseño Interactivo			
PROFESOR/A		Julia Gracia Berná			
DPTO.	Comunicación Gráfica y Audiovisual				
TIPO	Teórico Práctica		CARÁCTER	Semestral	
DURACIÓN	150h	HORAS SEMANALES	5h	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150h	HORAS PRESENCIALES	85h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	65h

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

El diseño interactivo es una de las salidas profesionales con más proyección para un diseñador gráfico. La finalidad de esta asignatura es que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios que le permitan acceder en un futuro a algunos de los perfiles más demandados dentro de este ámbito.

El campo de aplicación de estos proyectos gráficos es muy extenso: Desde páginas web con diferentes estructuras y modelos aplicados a Internet para comunicar y promocionar empresas, instituciones o eventos culturales, libros electrónicos, aplicaciones para dispositivos móviles (Apps) para diversas áreas como música, ocio o didáctica, u otros soportes digitales que necesitan interfaces visuales eficaces.

OBJETIVOS

1. Analizar y valorar con criterios específicos los diversos planteamientos de diseño gráfico en medios interactivos, atendiendo a aspectos perceptivos, ergonómicos, funcionales, comunicativos y de accesibilidad.
2. Proponer conceptos de navegación y diseño gráfico en proyectos de interacción que respondan a diferentes objetivos y orientaciones conceptuales.
3. Seleccionar y coordinar adecuadamente los componentes estructurales que engloban el concepto de un producto gráfico en soporte digital.
4. Organizar, visualizar y comunicar la síntesis de una propuesta de proyecto interactivo en su fase de presentación gráfica, oral y escrita.
5. Comprender y utilizar el vocabulario técnico específico para su aplicación en el proceso de desarrollo de productos interactivos.
6. Conocer los procedimientos, tecnologías, técnicas y materiales asociados a la creación y el diseño en su implicación en diferentes contextos.
7. Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para

solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar.

8. Utilizar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral, visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.
9. Aplicar una metodología apropiada y específica para los proyectos de gráfica interactiva.
10. Resolver proyectos del área del diseño gráfico interactivo, presentando prototipos que tengan calidad formal, originalidad y consistencia.
11. Comunicar un proyecto de diseño gráfico interactivo, realizar la síntesis del proceso de diseño llevado a cabo, argumentar su trabajo y transmitir con fluidez la idea que presenta en los soportes adecuados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

No procede.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS 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 respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 5.- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- CT 6.- Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 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 13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS 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 5.- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG 8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG 9.- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG 10.- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG 15.- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las

secuencias y grados de compatibilidad.

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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

CE 3.- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

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

CE 5.- Establecer estructuras organizativas de la información.

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

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

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

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

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

CE 11.- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE 12.- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

La programación de los contenidos de la Asignatura de "Diseño Interactivo" del cuarto curso del Grado de Diseño Gráfico se secuencian en 8 unidades didácticas en un total de 85 horas lectivas (aprox.), repartidas en un semestre (con una distribución horaria de 5 horas semanales) contemplando los contenidos mínimos establecidos en el [Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo](#), por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y por el [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#), por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

De este modo, el contenido queda estructurado en los siguientes contenidos básicos:

DESCRIPTORES:

- Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos.
- Recolección y especificación de requisitos de interacción.
- Modelado conceptual del sistema interactivo.
- Usabilidad, accesibilidad e internacionalización.
- Diseño de prototipos.
- Documentación del diseño.
- Desarrollo y evaluación del sistema interactivo.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

UNIDADES DIDÁCTICAS	
PRIMER TRIMESTRE	
<p>Ud.1 Fundamentos del Diseño Interactivo</p> <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none">• El concepto de Interacción• La Interfaz de Usuario - UI• Diseño centrado en el usuario - DCU• Experiencia de Usuario - UX• Usabilidad• Metodologías específicas y técnicas• Herramienta persona• Entrevistas y encuestas• Roleplay• Focus Group• Mapas de empatía• Customer Journey <p>ACTIVIDADES</p> <ul style="list-style-type: none">• Testeado y análisis de productos en clase/ elaboración de menú• Actividad 1. Investigación usuarios potenciales de una app• Actividad 2.Propuesta de valor y moodboard• Actividad 3. Customer journey o Viaje del usuario	del 20 de sept al 11 de oct
<p>Ud. 2 Arquitectura de la Información</p> <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Definición. Principios• Organización y etiquetado• Patrones• Navegación• ¿Por qué el móvil es especial?• Herramientas <p>ACTIVIDADES</p> <ul style="list-style-type: none">• Técnica Cardsorting• Actividad 4A Modelado de tareas.• Actividad 4B Diseño de la arquitectura de la información de una app	del 14 al 25 de oct
<p>Ud. 3 Artefactos de Diseño</p> <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Definición• Leyes. Principios• Guías de diseño y heurísticas	del 28 de oct al 6 de nov
<p>Ud. 4 Diseño Visual</p> <p>CONTENIDOS</p>	del 7 al 15 de nov

<ul style="list-style-type: none">Definición. Pirámide de MaslowConceptos constructivosEspacio, color y tipografíaHerramientas ACTIVIDADES <ul style="list-style-type: none">Actividad 5. Prototipo de baja fidelidad.	
Ud. 5 Prototipado CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none">Concepto de prototipo.Tipos de prototiposHerramientas ACTIVIDADES <ul style="list-style-type: none">Actividad 6. Prototipo de alta fidelidad.*Prueba teórica	del 18 al 29 de nov
Ud.6 Diseño de Interacción CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none">Concepto de Interacción. FundamentosPatrones de InteracciónMicrointeracciones	del 2 al 20 de diciembre
NAVIDAD	
Ud.7 Evaluación CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none">Usabilidad y AccesibilidadFormas de evaluarTests de usuario ACTIVIDADES <ul style="list-style-type: none">Actividad 7. Test de guerrilla	del 8 a 17 de enero
Semana de entregas, pruebas finales y recuperaciones.	del 20 al 26 de enero

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología empleada se fundamenta en el papel activo y participativo del alumnado, lo que supone un aprendizaje motivador y significativo, evitando que el estudiante se convierta exclusivamente en un receptor de información.

Seymour Papert nos introduce a la teoría del construccionismo, que es una teoría de aprendizaje que destaca la importancia de la acción. Afirmo que el estar activo fomenta la construcción de estructuras propias de conocimiento y que a su vez, si la "construcción" del conocimiento se realiza en relación a conceptos que nos interesan, el proceso de aprendizaje fluye mejor y nos resulta más natural. En el construccionismo, el rol del estudiante es totalmente interactivo de modo que sea posible revertir la pasividad de la educación de corte

tradicional donde los estudiantes son, básicamente, receptores de información.

La naturaleza de nuestro módulo hace que el uso de las nuevas tecnologías actúen como nexo de unión entre los contenidos a impartir y la metodología que se implementa. Es imprescindible, por tanto, la actualización constante del profesorado que, lejos de mantener un papel meramente transmisor, adquiere importante relevancia como orientador en la introducción y selección de entre todas las herramientas al alcance en un mundo hipertecnificado.

Para concretar cómo se enseña, haré referencia a las técnicas que aplicaré con este módulo y con las que trabajaré en la construcción de aprendizajes, que son las siguientes:

Aprendizaje por descubrimiento. Con esta técnica pretendo que el alumnado construya sus propios aprendizajes. Basada en la observación sistemática y en la experimentación adquirirán la capacidad de aprender de forma autónoma.

Storytelling. El storytelling parte de la máxima de que un mensaje resulta mucho más efectivo si es capaz de provocar emociones en el receptor. Es decir, de que lo importante no es la información que recibimos, sino cómo la recibimos. Resulta muy útil para transmitir conocimientos y valores y despertar el interés y la motivación de los alumnos.

Técnicas de dinámica de grupo. Las Dinámicas de Grupo son técnicas de discusión verbal cuyo objetivo es debatir sobre un tema o resolver un problema de forma grupal, en un período limitado de tiempo y dentro de un ambiente de armonía y respeto.

Técnicas de resolución de problemas. Por solución de problemas se entiende aquel proceso a través del cual una persona identifica o descubre medios efectivos de enfrentarse a problemas concretos, proceso que influye tanto la generación de soluciones como la toma de decisiones.

Técnica de búsqueda de información. Con ella favorecemos el análisis, la observación y la resolución de cuestiones de importancia para el discente, el cual utilizará la biblioteca o las nuevas tecnologías, entre otras, para tratar de dar solución a éstas.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP). El ABP responde a una larga tradición que cuenta con más de un siglo de historia y un buen número de autores y teorías pedagógicas detrás. Podríamos decir que el ABP es una de las formas que toma el aprendizaje activo (aprendizaje basado en problemas, en retos, en tareas), caracterizado por un aprendizaje significativo donde los estudiantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje que aplican en proyectos reales.

Gamificación. Es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad, obtener un objetivo o activar el aprendizaje.

AGRUPAMIENTOS

Uno de los recursos que me permite aportar diversidad en la forma de trabajar en el aula es el agrupamiento de los estudiantes. Permite que interaccionen de forma diferente y con compañeros distintos. Así, es probable que ofrezcamos a todos los estudiantes la oportunidad de trabajar y participar según sus preferencias, intereses y potencial: escuchar, hablar ante un grupo grande, hablar en grupo pequeño, hacer las tareas personales, trabajar con un compañero concreto o con un grupo de compañeros.

Trabajo individual. Se fomentará la autonomía e iniciativa personal lo que permitirá evaluar las capacidades y aptitudes de cada alumno/a por separado. Es adecuado para trabajos de desarrollo, actividades de tipo conceptual y de evaluación.

Trabajo de grupo. (grupos de dos o más personas). Se fomentará el trabajo en equipo, la integración del alumnado, la cooperación y la motivación. Podemos combinar actividades de refuerzo o ampliación, según las necesidades, mediante grupos de trabajo homogéneos. Así mismo, podemos potenciar el compañerismo y la

ayuda entre el alumnado con distintos ritmos de aprendizaje, mediante grupos heterogéneos.

TIPO DE ACTIVIDADES

Las actividades formarán el núcleo principal de mi acción docente, ya que ayudan a la consecución de las competencias profesionales, personales y sociales. Planteo la siguiente clasificación que llevaré a cabo en las diferentes unidades didácticas y en las que éstas podrán presentarse con un perfil determinado o mezclándose en su tipología.

Actividades de inicio. Tienen como objetivo motivar el aprendizaje del alumnado, y a su vez sirven como evaluación inicial de su nivel de competencia curricular. Se utilizarán en la primera sesión de cada unidad didáctica.

Actividades de desarrollo. Dentro de este tipo, planteo actividades de corta duración en las que se explicarán herramientas o técnicas específicas para establecer unas pautas y hacer evidente la importancia de dicho aprendizaje. Y, por otro lado, los proyectos donde los estudiantes aplicarán directamente los procedimientos adquiridos en las actividades previas planteadas para cada unidad. Se realizarán tanto individualmente como en grupo. Serán las actividades donde los estudiantes aplicarán directamente los procedimientos adquiridos en la unidad. Estarán organizadas y secuenciadas intercalando diversa complejidad y tipología.

Actividades de consolidación. Las utilizo para afianzar y relacionar los conocimientos adquiridos. Entre estas actividades, destacan la realización de presentaciones que se irán realizando al final de cada unidad didáctica y en las que el alumnado tendrá que explicar y justificar su trabajo en público suponiendo la previa reflexión sobre los procesos y la consecución de los objetivos. En este tipo de actividades es importante la participación del resto del alumnado de forma que los conocimientos de unos enriquezcan los de otros.

Actividades de ampliación y refuerzo. Con ellas se logrará atender a los distintos ritmos de aprendizaje de nuestro alumnado. Así, las actividades de ampliación irán dirigidas a aquellos alumnos y alumnas que hayan alcanzado los objetivos y, sin salirse de los contenidos, presentarán un mayor grado de complejidad. Las de refuerzo se encaminarán a aquellos que no han sido capaces de seguir el ritmo permitiendo repasar los contenidos con el fin de que alcancen los objetivos.

Actividad de autoevaluación. Que el estudiante autoevalúe su proceso de aprendizaje es un aspecto que consideramos fundamental para que se sienta parte activa de dicho proceso, para fomentar su autonomía y favorecer su autoestima. En este caso, utilizaré Google Docs como herramienta para generar cuestionarios de evaluación después de cada unidad didáctica, lo que ofrece al alumnado la posibilidad de medir su aprendizaje.

Actividades complementarias y extraescolares. Las actividades complementarias son las organizadas durante el horario escolar y tendrán un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el tiempo, espacio y recursos que utilizan. Son actividades extraescolares las que, realizadas fuera del horario lectivo y de carácter voluntario, están encaminadas a potenciar la apertura del centro a su entorno y a procurar la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural y la preparación para su inserción en el mundo laboral. Serán en su mayoría actividades formativas, sociales, culturales, lúdicas, interdisciplinares y globalizadoras y estarán enfocadas a reforzar el currículo.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el **Decreto 111/2014, de 8 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CRITERIOS GENERALES

- G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- G7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- G17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS

- E1. Demostrar conocimiento necesario para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E 2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- E 4. Demostrar el conocimiento y el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- E 5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- E 6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- E 7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- E 8. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional y aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa en función de los objetivos del proyecto.
- E 9. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- E 11. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que utilizamos para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos/as son adecuados a los criterios de evaluación y a los objetivos y contenidos establecidos para el curso. Cada uno de ellos evalúa algún tipo de conocimiento, de capacidad o de contenido.

Procuraremos una evaluación del aprendizaje centrada en el proceso en la cual el alumnado forme parte del mismo conociendo a priori los criterios de evaluación en cada momento y favoreciendo la autoevaluación. En particular, utilizaremos los siguientes instrumentos:

Observación sistemática de las actitudes personales del alumno/a, de su forma de organizar el trabajo, de las estrategias que utiliza, de cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.

La **entrevista con el alumnado**, ya sea en pequeños grupos o individualmente, es un instrumento de gran utilidad para investigar sobre el nivel de comprensión y el ritmo de aprendizaje del alumno/a, así como de su aprovechamiento de las horas de trabajo en clase.

Pruebas específicas. Son uno de los instrumentos que también nos proporcionan gran información del aprendizaje de nuestro alumnado, tal y como comentamos dentro del epígrafe de actividades.

Actividades de autoevaluación. La autoevaluación del alumno, como reflexión crítica sobre su propio proceso de aprendizaje, pretende que se implique y corresponsabilice de su propia educación, que tome conciencia de su evolución y de la adecuación de su método de trabajo.

Rúbricas. Se trata de un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados. Se presentan como tablas y sirven al mismo tiempo para que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos establecidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para poder superar el mínimo prescrito es necesario que el alumno/a obtenga una nota igual o superior a cinco puntos y, en todo caso, domine los contenidos mínimos exigibles que establece el **Real Decreto 596/2007 Orden de 23 de junio de 2014**, de ordenación general de nuestras enseñanzas. Para la calificación final del módulo vamos a tener en cuenta todas las calificaciones obtenidas a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la calificación de las evaluaciones, los números decimales se redondearán con el número entero anterior o posterior. Cuando el decimal sea inferior o igual a 50 se redondeará con el número entero inmediatamente anterior; cuando sea mayor que 50, se redondeará con el número entero inmediatamente mayor. Para poder aprobar las evaluaciones, es obligatoria la entrega de todos las actividades y proyectos realizados.

Los proyectos y actividades de clase entregados más tarde de la fecha propuesta para cada uno de ellos, tendrán una penalización del 30% sobre la calificación obtenida en el mismo.

Con el fin de hacer realmente partícipes a los alumnos/as de su propio aprendizaje, de modo que puedan adoptar decisiones para mejorarlo, a principio de curso se informará al grupo de cuáles son los instrumentos de evaluación y la calificación de cada uno de ellos. De forma general al asignar una calificación numérica en la evaluación a los alumnos/as atenderemos a los criterios expuestos en la siguiente tabla:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PORCENTAJES
Ejercicios de clase	25%
Actividades de desarrollo	40%
Pruebas específicas	20%
Observación (participación en clase, interés y seguimiento)	15%

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Al alumnado con evaluación negativa, se le dará un informe personalizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y un plan de actividades de recuperación. En este sentido, se tendrán en cuenta los contenidos actitudinales adquiridos en el período anterior a la recuperación.

La recuperación se entenderá como una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por este motivo, se iniciará cuando se detecte la deficiencia en el alumno/a, sin esperar al suspenso, realizando con ellos actividades complementarias de refuerzo y trabajando los contenidos donde se presenten las dificultades. De esta forma muy probablemente evitemos el suspenso.

Los alumnos a los que no se les pueda realizar la evaluación continua serán evaluados en la convocatoria extraordinaria, teniendo que presentar todas las actividades y proyectos realizados en clase además de realizar una prueba específica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PORCENTAJES
Ejercicios de clase	25%
Actividades de desarrollo	25%
Pruebas específicas	50%

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Recursos materiales. Estos a su vez se subdividen en recursos impresos, audiovisuales e informáticos. Para este curso utilizaremos como recursos impresos libros de texto de diferentes editoriales, textos técnicos y artículos periodísticos, así como la documentación de elaboración propia del docente. Entre los recursos audiovisuales que utilizaremos encontramos discos duros, proyectores, cámaras fotográficas, etc. Dentro de los recursos materiales podríamos encuadrar también los recursos TIC, dentro de los cuales podríamos distinguir entre las infraestructuras tecnológicas necesarias (ordenadores, redes, acceso a Internet...) y periféricos (impresora, escáner, tabletas gráficas...) además de las aplicaciones software para este módulo en concreto.

Recursos de elaboración propia. Estos recursos no sólo serán elaborados por el profesorado sino que se pretende implicar al alumnado en la creación, elección y evaluación del material didáctico empleado, como podrían ser fotografías de elaboración propia, textos...

Las **TICS** contribuyen al desarrollo de las competencias profesionales, personales y sociales del alumnado, y es por ello, que el **Real Decreto 596/2007**, que establece la ordenación general de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, en su artículo 3 establece como objetivo general “desarrollar habilidades y destrezas en las áreas prioritarias contempladas dentro de las directrices marcadas por la Unión Europea, especialmente aquellas relativas a las tecnologías de la información y comunicación, los idiomas, el trabajo en equipo y la prevención de riesgos laborales”. El uso de las TICs en el ámbito de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño debe integrar al alumnado en una sociedad contemporánea de forma autónoma y crítica, y no usar las herramientas digitales como simples sustitutos de los recursos tradicionales.

La adquisición de estas competencias hace muy aconsejable el uso de actividades instructivas, autorreguladas, interactivas. Por estos motivos y por la propia naturaleza de nuestro módulo, haremos especial énfasis los siguientes recursos TIC:

A través de la **plataforma Google Classroom**, se habilitará un portal web a través del cual el alumnado pueda descargar materiales y presentar actividades. Esta plataforma permite al docente confeccionar una clase virtual, así como herramientas donde intercambiar información. A medida que se avance a través de las unidades se habilitará la visibilidad de estos materiales en la plataforma, así como se comunicarán actividades y plazos de entrega.

Aplicaciones informáticas. La naturaleza de nuestro módulo hace imprescindible el uso de este recurso. Dentro de estas aplicaciones, podemos encontrar aplicaciones profesionales como software de tratamiento de imagen bitmap, software de creación de imagen vectorial, software de maquetación, software de gestión de archivos bitmap y fotografía digital, software de gestión de imágenes bitmap, además de aplicaciones web que nos puedan facilitar y ofrecernos recursos concretos para actividades específicas.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

En el caso de las Escuelas de Arte, es el Departamento de Orientación, Formación, Evaluación e Innovación Educativa el encargado de coordinar todas las medidas de atención a la diversidad, así como de atender a los alumnos con NEE (necesidades educativas especiales). Un alumno con NEE es aquel que “requiere durante su escolarización o parte de ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidades físicas, psíquicas o sensoriales, de sobredotación intelectual, de trastornos graves de conducta o por hallarse en situación desfavorecida como consecuencia de factores sociales, económicos, culturales, de salud

y otras semejantes.” (Art. 1 Decreto 217/2000, B.O.A 27 de Diciembre de 2000).

El Departamento de Orientación es el primero en conocer las necesidades educativas especiales del alumnado. A partir de ahí, será el responsable de coordinar las intervenciones necesarias, conocer el marco legal existente, coordinar el profesorado implicado, y, sobre todo, proponer nuevas líneas de intervención cuando sea necesario.

Por tanto, una vez sea informado por parte del Departamento de Orientación de los casos concretos que puedan existir en mi grupo de alumnos/as, adoptaré las medidas oportunas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que el alumno/a desarrolle todas sus capacidades y alcance, así, los objetivos propuestos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias son las organizadas durante el horario escolar y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el tiempo, espacio y recursos que utilizan. Son actividades extraescolares las que, realizadas fuera del horario lectivo y de carácter voluntario, están encaminadas a potenciar la apertura del centro a su entorno y a procurar la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural y la preparación para su inserción en el mundo laboral. Serán en su mayoría actividades formativas, sociales, culturales, lúdicas, interdisciplinares y globalizadoras y estarán enfocadas a reforzar los distintos aspectos curriculares.

En la siguiente tabla se muestran **algunas de estas actividades**. Las actividades complementarias se diseñarán en colaboración con otros departamentos:

- Asistencia a talleres y actividades de interés del Festival Moments.
- Participación en las actividades propuestas por el Festival Telmo Dice.
- Asistencia a charlas-coloquios organizadas por el centro..
- Colaboraciones con otras asignaturas.
- Participación en Jornadas de Puertas Abiertas.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Visitas a exposiciones.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA DIDÁCTICA

BARTOLOMÉ, A.R., Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia. Barcelona: Graó/ICE Universitat de Barcelona.

JAMES, E., “Nuevas tecnologías en el nivel de posgrado”, Red Digital.

Sánchez, V., Innovaciones metodológicas en Educación Secundaria: TIC, música y medios audiovisuales. EDETANIA.

Seymour Papert, The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap, Volumen 1

AGUILAR, M. Y OTROS (2008): Manual de Atención al Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo derivadas de discapacidad auditiva. Ed. Junta de Andalucía. Consejería de Educación.

ANGULO, C. Y OTROS (2008): Manual de prestaciones, servicios y recursos educativos para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Ed. Junta de Andalucía. Consejería de Educación.

CASTORINA, J.A. (1996): Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Ed. Paidós. Buenos Aires.

ESTEVE ZARAZAGA, J.M. (2003). La tercera revolución educativa. Ed. Paid.

PUJOLÀS, P. (2008): 9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo. Ed. Grao. Barcelona.
REEVE, J. (1999): Motivación y Atención. Mc Graw Hill.
ZABALA, A. (2009): La práctica educativa. Cómo enseñar. Ed. Graó. Barcelona.

BIBLIOGRAFÍA DE AULA

Moreno, J.C, Serrano, J. (2014). Fundamentos del hardware. Ed. RA-MA.
Stallings, W. (2006). Organización y arquitectura de computadores. Ed. Prentice-Hall
Formentí, J., Reverte, S. (2008). La Imagen Gráfica y su Reproducción. Ed CPG.
Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg, R. (2011). Manual de Producción Gráfica. Recetas. Ed. Gustavo Gili.
Borrego, M.A. (2012). Realización de la impresión digital. IC Ed.
Francis D.K. Ching Steven P. Juroszek. (2012). Dibujo y Proyecto. Ed. GG
Alastair Campbell, Alistair Dabbs, Biblia del diseñador digital. Ed. Evergreen.
Justo Villafaña/Norberto Mínguez, Principios de Teoría General de la Imagen. Editorial Pirámide.
Ambrose y Harris, Bases del diseño, Color. Ed. Parramón.
Ambrose y Harris, Metodología del Diseño. Ed. Parramón.
Rodolfo Fuentes, La práctica del diseño gráfico. Paidós Diseño.
Jesús García Jiménez/Juan José Rodríguez, Materiales de producción en artes gráficas. Ed Aral.
R.C. González, R.E. Woods. Digital Image Processing, 3rd edition. Prentice Hall, 2008.
H. J. Trussell, M. J. Vrhel. Fundamentals of Digital Imaging. Ed. Cambridge, 2008.
Cordoba, C. González, C, Cordoba, E. (2006) Photoshop para fotógrafos y artistas. Editorial RA-MA
Villagrán Arroyal, I. TD Aplicaciones del dibujo vectorial a la creación gráfica contemporánea. Universidad de Málaga, 2016
Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Timothy Samara. Editorial Gustavo Gili, 2008.
Diseño para la edición. Jan V. White. Editorial Jardín de Monos, 2107.
Ellen Lupton, Pensar con tipos. Gustavo Gili.
Daniel Rodríguez Valero, Manual de tipografía digital. Campgràfic editors S.L.
John Kane, Manual de tipografía. Gustavo Gili.
MONO STUDIO, Identidad corporativa: del brief a la solución final. Gustavo Gili.