

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y monografías	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portafolio	Participación
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	40		40	CG:			x			x	x	x

1.- Datos generales	2
2.- Introducción a la asignatura	3
3.- Requisitos previos y recomendaciones	3
4.- Competencias	4
5.-Contenidos	4
5.1- Temario de la asignatura	6
5.2 Actividades obligatorias	6
6.- Metodología de enseñanza aprendizaje	7
6.1.- Estrategias metodológicas.	8
6.2.- Estrategias evaluativas.	8
6.3.- Medidas de atención a la diversidad.	9
7.- Volumen de trabajo	10
7.1 - Calendario y/o cronograma de la asignatura.	11
8.- Evaluación y Calificación	11
8.1- Sistema de Evaluación	11
8.2- Convocatorias	12
8.3- Criterios de evaluación y calificación	12
8.3.1.- Criterios de promoción y mínimos exigibles.	13
8.3.2.- Criterios de calificación.	14
8.4- Medidas excepcionales	14

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portafolio	Participación
	Trabajos presenciales	Trabajos autónomos	Total horas									
Clases teóricas	40		40	CG:			x			x	x	x

8.5- Ponderación para la evaluación continúa. 14

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad. 15

8.7- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad 15

9.- Recursos y materiales didácticos 16

10.- Bibliografía 17

10.1 Bibliografía general 17

10.2 Bibliografía complementaria 17

11.1 Videografía 18

11.2 Webgrafía: 18

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)									
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación	Trabajos y proyectos	Informes y monografías	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portafolio	Participación	
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas										
Clases teóricas	40		40	CG:			x			x	x	x	

2019-20

I.- Datos generales

Especialidad	EE. SS. de Diseño Gráfico	Curso	1º
Asignatura	CULTURA DEL DISEÑO		
Materia	CULTURA DEL DISEÑO		
Profesor/a	JUAN PABLO PÁMPANO VACA		
Departamento	DISEÑO GRÁFICO		
Semestre	1º		
Horas semana	4	Jue Vier	12,25 – 14,15 8.15 – 10.05
Carácter	OB	Tipo	T
Créditos ETSC	6	Presencialidad	≈ 40%

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentaciones y defensas	Tareas y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Tareas de análisis	Portafolio	Participación
	Tareas presenciales	Tareas autónomas	Total horas		Pruebas	Presentaciones y defensas	Tareas y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Tareas de análisis	Portafolio	Participación
Clases teóricas	40		40	CG:			x			x	x	x

2.- Introducción a la asignatura

El acto de diseñar, como capacidad intrínsecamente humana, nos ha acompañado desde nuestros inicios, configurando nuestra propia naturaleza individual y social. El diseño como actividad profesional, como campo del conocimiento, como disciplina académica, como elemento fundamental del engranaje del motor económico de los pueblos y como fenómeno definitivo y definitorio de las sociedades, es un proceso que se ha ido desarrollando de forma estratificada y paulatina a lo largo de todo el siglo pasado, y aún se desarrolla en nuestros días.

Siendo el diseño un área estratégica de la sociedad,- todo lo que se produce ha sido previamente diseñado-, afrontar el estudio más formal de la proporción social y cultural del diseño obliga a asumir el carácter progresivo, multidisciplinar y cambiante que la disciplina tiene por su propia naturaleza; a entender su dimensión formal, funcional y comunicativa; a conocer los actores del proceso y los ámbitos donde éste se manifiesta; y a atender a las modificaciones que han surgido en las relaciones entre el diseño y el aparato socio-productivo.

Pero también, requiere comprender el amplio campo de relaciones epistemológicas que la evolución del concepto del diseño ha desarrollado con otras áreas del conocimiento humano, como son las artes, las ingenierías, la lingüística, la tecnología de la información, la sociología, la psicología, la antropología, y la incorporación progresiva de otras.

La Cultura del Diseño, como disciplina académica que respete el grado de actualidad requerido, se nos presenta con un alcance que trasciende el valor visual de los objetos, ambientes y mensajes producidos por el diseño.- ahora también servicios - El carácter *experiencial* que demandan al diseño los actuales proyectos de branding, los nuevos paradigmas comunicativos a los que nos enfrentan la digitalización, las tecnologías de la información y la comunicación, y los consecuentes mercados, sociedades y culturas globales, exigen una nueva actitud que supere el concepto de visualidad (o de cultura visual) tan presente en los estudios del diseño anteriores al cambio de milenio. Atendiendo, de este modo, a los nuevos modelos comunicativos del diseño que integran al usuario, su contexto, y los medios que elige para comunicarse como proveedores de experiencia.

3.- Requisitos previos y recomendaciones

Requisitos obligatorios: No se contemplan requisitos obligatorios.

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)									
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portafolio	Participación	
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas		Pruebas	Defensa	Trabajos	Proyectos	Memorias	Evaluación	Análisis	Portafolio	Participación
Clases teóricas	40		40	CG:			x			x	x	x	

Requisitos recomendables: Teniendo en cuenta su condición de asignatura obligatoria de primer curso y semestre, se recomienda curiosidad y conocimiento básico de los fenómenos sociales, culturales, tecnológicos y artísticos de la sociedad contemporánea. Predisposición para la discusión productiva. Capacidad de trabajo en equipo.

4.- Competencias

El Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura) especifica las competencias atribuidas a cada una de las asignaturas. Las competencias de Cultura del Diseño son:

Competencias transversales (CT): - (CT2) Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. (CT4) Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. (CT8) Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. (CT9) Integrarse en equipos multidisciplinares y contextos culturales diversos. (CT14) Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Competencias Generales (CG): (CG3) Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. (CG4) Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. (CG5) Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. (CG6) Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. (CG8) Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. (CG9) Aplicar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. (CG12) Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño. (CG13) Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. (CG19) Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. (CG20) Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar la influencia de los procesos y productos de diseño. Competencias específicas (CE): - (CE3) Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. (CE4) Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. (CE6) Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. (CE13) Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. (CE15) Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5.-Contenidos

El mismo Decreto 26/2014, de 4 de marzo regula los contenidos de las diferentes asignaturas del Grado. En el Caso de Cultura del Diseño se indican cinco fundamentales: *1.- El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. 2.- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. 3.- Fundamentos de antropología aplicados al diseño. 4.- Fundamentos de sociología y cultura del consumo. 5.- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.*

Partiendo de estos, y teniendo como punto de referencia las competencias y su concreción en objetivos docentes y resultados del aprendizaje, se propone el siguiente desarrollo de contenidos, estructurados en los siguientes cinco BLOQUES TEMÁTICOS:

1.- EL DISEÑO Y LA CULTURA DEL DISEÑO. Conceptos y definiciones generales. Diseño, aproximación conceptual. Introducción a los aspectos formales, funcionales y semánticos del diseño. Origen y evolución social, cultural y epistemológica del diseño. Relación del diseño con el arte, la artesanía, la industria y las tecnologías. Teorías del diseño. Diseño como herramienta, diseño como valor, diseño como mensaje. Cultura visual y cultura del diseño. Actualidad del diseño como valor social y como fenómeno cultural. De la visualidad a la experiencia.

2.- DISEÑO Y COMUNICACIÓN. De la transmisión de significados a la construcción de significados. Diseño y comunicación visual. Teorías de la comunicación. Información y comunicación. Modelos de la teoría de la comunicación y el proceso comercial del diseño. Ruidos técnicos, semánticos y de efectividad. Medio y mensaje. Lenguaje verbal y visual. Herramientas del

lenguaje visual. Semiología y diseño. El signo visual. La interpretación y la construcción del significado. Planos de significado: Denotación / Connotación. Retórica visual. La muerte del autor. Obra abierta. Memética, intertextualidad y apropiacionismo en diseño y publicidad.

3.- **DISEÑO, SOCIEDAD Y CONSUMO.** De la cultura de masas a la cultura global. Cultura, cultura popular, alta y baja cultura. Cultura de masas, definición y concepto. Recorrido histórico. Contraculturas y subculturas. Cultura juvenil y modas. Homogeneidad y entropía. Críticas a la cultura de masas. Valor social del diseño. Teoría de valores. Diseño e ideología. Consumo. Consumo conspicuo / hedonista. Los ciclos del consumo y de la moda. Globalización y diseño postindustrial. De la sociedad industrial a la sociedad de información. Diseño y su relación con otras disciplinas del conocimiento humano: economía, historia, sociología, psicología, antropología... Especialización y fragmentación del diseño. La interdisciplina. Responsabilidad social del diseñador. Ética. Medioambiente. Diseño social.

4.- Los ámbitos del diseño y su contexto humano. Ámbitos estructurales del diseño. Diseño bidimensional. Diseño tridimensional. Diseño secuencial, Ámbitos funcionales del diseño: Lugares, mensajes, cosas. Diseño de ambiente: interiorismo, arquitectura, escenografía, paisajismo. Diseño de producto, diseño industrial. El diseño de moda. Diseño gráfico y de comunicación visual. La profesión del diseño y otras actividades industriales y comerciales. Diseño y entorno urbano. Áreas del diseño gráfico. Información. Persuasión, Identidad. Diseño gráfico para la educación. Campos y perfiles profesionales. El proceso de profesionalización del diseño.

5.- MÉTODOS DE ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS ESTUDIOS DE CULTURA DEL DISEÑO

(Como contenido transversal a toda la asignatura se guiará a los alumnos en los métodos de documentación, análisis y procedimientos de exposición propios de este área.) Bibliografía, artículos académicos, estudios de caso, laboratorios, seminarios, conferencias, exposiciones... Fuentes. Internet como herramienta de consulta, documentación, desarrollo y almacenamiento. Herramientas de trabajo colaborativo, trabajo en red, co-evaluación. Escritorios y aulas virtuales. Recursos en la nube. Herramientas y métodos de presentación física y virtual de estudios, trabajos y proyectos.

5.1- Temario de la asignatura

BLOQUES DE CONTENIDOS		UNIDADES DIDÁCTICAS	ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (EVALUABLES)
BLOQUE V: MÉTODOS DE ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS ESTUDIOS DE CULTURA DEL DISEÑO	I: DISEÑO Y CULTURA DEL DISEÑO	1. Cultura del diseño, conceptos generales	Trabajo investigación Proyectos creativo
		2. El tiempo del diseño	Proyectos creativo Presentación de resultados
		Prueba objetiva 1	
	II: DISEÑO Y COMUNICACIÓN	3. Diseño y comunicación visual	Trabajo investigación Proyectos creativo
		4. Semiología. El signo visual	Proyectos creativo Presentación de resultados
		Prueba objetiva 2	
	III: DISEÑO, SOCIEDAD Y CONSUMO	5. Cultura de masas y cultura global.	Trabajo investigación Proyectos creativo
		6. Valor social del diseño	Proyectos creativo Presentación de resultados
		Prueba objetiva 3	
	IV: LOS ÁMBITOS DEL DISEÑO Y SU CONTEXTO HUMANO	7. Ámbitos del diseño	Trabajo investigación Proyectos creativo
		8. La profesión del diseño gráfico	Proyectos creativo Presentación de resultados
		Prueba objetiva 4	

5.2 Actividades obligatorias

En cada unidad didáctica se pedirá al alumno que desarrolle varias actividades enfocadas a profundizar, especializar o ampliar los conocimientos teóricos expuestos. En cada una se

entregará un brief preciso del trabajo a desarrollar en el que se especificarán los objetivos que se deben lograr, y su ponderación clara y ajustada a unos criterios que el alumno conocerá.

Estas actividades se dividen en las siguientes categorías.

- A) Prueba objetiva. Sobre los contenidos teóricos expuestos. Test de 30- 50 preguntas objetivas. Algunos test podrán, además, contener preguntas para que el alumno desarrolle contenidos de forma razonada. Se hará una prueba por cada uno de los bloques temáticos
- B) Desarrollos teóricos y trabajos de investigación. Sobre las materias tratadas en la unidad.
- C) Trabajos creativos. En los que el alumno propondrá soluciones visuales a problemas concretos planteados por el profesor. Proyectos. Supuestos prácticos sobre los contenidos teóricos expuestos en el tema.
- D) Exposiciones públicas de resultados. Individuales o en grupo. Online o presenciales.

Cada una de estas actividades tienen asociadas una serie de tareas complementarias, denominadas de refuerzo y apoyo, y que tienen como objetivo ayudar, bien sea de forma conceptual o metodológica a los alumnos que lo necesitan, o reforzar las capacidades de aquellos que ya las han adquirido y deseen profundizar en el área o perfeccionar habilidades. Estas tareas están contextualizadas en el entorno cercano del estudiante y, por tanto, con aspectos relativos a la realidad extremeña.

6.- Metodología de enseñanza aprendizaje

El Espacio Europeo de Educación Superior contempla una educación basada en las competencias fundamentada en el reconocimiento del paradigma del "aprendizaje centrado en el estudiante" (SCL) como un pilar básico de este EEES. Esto implica diseñar acciones curriculares que promuevan el *conocimiento conceptual, el desarrollo de actitudes y la adquisición de habilidades*. Por tanto, debe acercar al estudiante a los contextos que constituirán su ámbito de actuación profesional y social, y utilizar una metodología que facilite el aprendizaje significativo, entendido como aquel en el que el alumno interrelaciona los nuevos conocimientos con los que ya tiene. La idea de "aprender a aprender" como *modelo para el aprendizaje a lo largo de la vida*.

En la elaboración de la programación docente de esta asignatura, lo anterior se proyecta en dos dimensiones: Por un lado en la alineación de los resultados del aprendizaje, las actividades obligatorias (carga de trabajo) y los sistemas de evaluación, siendo estos últimos otro elemento de retroalimentación del proceso global y no el final de un desarrollo determinista. Por otro en el carácter constructivista y secuenciado que se ha tenido en cuenta en el diseño de estos sistemas de evaluación y en la configuración de los contenidos.

Se contemplan métodos variados que resultan apropiados para la adquisición de aprendizajes de diferente naturaleza: conceptos y teorías, pero también habilidades, actitudes y valores.

Se considera el aprendizaje y la docencia como un proceso dialógico entre profesor y estudiante y también entre estudiantes o entre éstos y ciertas situaciones o materiales.

Se tienen en cuenta metodologías cooperativas e interdisciplinarias, realistas y consecuentes a la cotidianidad social del alumnado, participativas y adaptables, y, sobre todo, que ponen énfasis en un aprendizaje activo, en la comprensión, el análisis y la crítica. Buscando un mayor grado de responsabilidad y rendición de cuentas, pero también un mayor grado de autonomía del estudiante.

Se incluyen las distintas metodologías dentro de un marco coherente y que responde a las características antes mencionadas. Un enfoque reflexivo hacia el proceso de aprendizaje y enseñanza, que tiene que darse tanto por parte del estudiante como del profesor.

6.1.- Estrategias metodológicas.

Están diseñadas atendiendo a estos criterios de adaptabilidad, realidad, actualidad... expuestos anteriormente, y se alinearán con las estrategias evaluativas que se describen a continuación. El docente, mediante la observación y el seguimiento de las evoluciones metodológicas del alumno, hará ajustes viables entre ambas para la regulación del proceso, si fuese necesaria.

PRESENCIALES. Clases presenciales teórico / prácticas, Exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor incluyendo demostraciones, estudios de caso, discusiones dirigidas y evaluación conjunta de resultados.

Presentación pública de resultados. Individual o en grupo valiéndose de herramientas de presentación digital y de los recursos del aula.

Laboratorio. Actividades desarrolladas en espacios especiales con equipamiento especializado (laboratorio fotográfico, aulas informáticas)

Aprendizaje basado en proyectos / casos. Situaciones en las que el alumno debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinarios.

Tutoría. Período de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases.

Evaluación.- Conjunto de pruebas escritas, orales, prácticas, proyectos, trabajos, etc. utilizados en la evaluación del progreso del estudiante.

Observación: El profesor tomará notas de aquellos aspectos que le parezcan relevantes en una ficha de observación individual para cada alumno. Esta ficha contendrá ítems relacionados con las competencias y objetivos de la asignatura y con las dinámicas de aula y de grupo.

AUTÓNOMAS. Trabajos teóricos. Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas.

Estudios teóricos. Estudio de contenidos relacionados con las "clases teóricas": Incluye cualquier actividad de estudio que no se haya computado en el apartado anterior (estudiar exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, etc.).

Trabajos y estudios basados en proyectos / casos. Trabajos y estudios realizados individualmente o en grupo para explorar problemas prácticos.

Trabajo virtual en red. Basado en el trabajo colaborativo que parte de un espacio virtual (Google Drive / Google Classroom), diseñado por el profesor y de acceso restringido, en el que se pueden compartir documentos, trabajar sobre ellos de manera simultánea, agregar otros nuevos, comunicarse de manera síncrona y asíncrona, y participar en todos los debates que cada miembro puede constituir.

Trabajos de campo. Trabajos de investigación y recogida de datos sobre aspectos concretos que impliquen un contacto real del alumno y el contexto.

6.2.- Estrategias evaluativas.

Análisis individuales o en grupo. Trabajos de investigación y estudios teóricos realizados de forma individual y en grupo.

Trabajos y proyectos. Realización de ejercicios prácticos a partir de ejemplos similares aprendidos en clase y proyectos personales o grupales de desarrollo creativo a partir de ciertas pautas preestablecidas.

Pruebas objetivas: tipo test. Sobre los contenidos teóricos expuestos y textos entregados en clase. Cuatro parciales, uno por cada bloque, y uno global de recuperación o perfeccionamiento. Portfolio / Web del alumno. Presentación on-line de los trabajos teóricos y estudios del alumno.

Presentaciones públicas. Individuales o en grupo. Ayudadas por recursos electrónicos y físicos.

Asistencia y participación. Actitud activa y participativa. Capacidad de trabajo en grupo.

Curiosidad y disposición. Actitud ética, solidaria y responsable.

6.3.- Medidas de atención a la diversidad.

La ley 4/2011 de Educación de Extremadura con respecto a la Atención a la Diversidad define a esta última como el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a favorecer el progreso educativo del alumnado, teniendo en cuenta sus diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales y culturales, lingüísticas y de salud.

Por su parte el Decreto 228/2014 de 14 de Octubre por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en Extremadura, establece en su capítulo II las medidas generales, ordinarias y extraordinarias que se prevén en la Atención a la Diversidad. Las medidas ordinarias tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular,

capacidades, motivaciones, intereses, estrategias, estilos y ritmos de aprendizaje y situaciones socioculturales, y están destinadas a facilitar al alumnado en general la consecución de los objetivos y competencias establecidas en las diferentes enseñanzas. En este sentido se pondrá especial atención en ofrecer una organización flexible tanto de los espacios y tiempos como de los recursos humanos y materiales del centro para dar respuesta a las necesidades del alumnado. Así como la posible adecuación de la programación didáctica, en sus distintos elementos, a las características de los grupos de alumnos y alumnas de un curso determinado. Siempre que no supongan alteración significativa de los elementos que lo integran: objetivos de cada enseñanza y etapa educativa, competencias o capacidades, contenidos, [...] resultados de aprendizaje evaluables y criterios de evaluación.

7.- Volumen de trabajo

Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

7.1 - Calendario y/o cronograma de la asignatura.

Unidad	Ejercicio, actividad o examen	Horas	Fecha
1º	Cultura del diseño, conceptos generales	6	10/10
2º	El tiempo del diseño	6	18/10
3º	Diseño y comunicación visual	8	07/11
4º	Semiología. El signo visual	8	21/11
5º	Cultura de masas y cultura global.	8	05/12
6º	Valor social del diseño	8	20/12
7º	Ámbitos del diseño	8	17/01
8º	La profesión del diseño gráfico	4	24/01

8.- Evaluación y Calificación

8.1- Sistema de Evaluación

La EVALUACIÓN es el conjunto de actividades organizadas en un proceso sistemático de recogida, análisis e interpretación de la información, con la finalidad de emitir un juicio en función de unos criterios previamente establecidos y tomar decisiones.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumno se basará, según el Real decreto 633 / 2010 "en el grado de y nivel de adquisición y consolidación de competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios".

La evaluación será otra herramienta para los alumnos, ya que les servirá para desarrollar sus capacidades. Debe referirse a todos los objetivos de la asignatura y estar integrada en el propio proceso de enseñanza aprendizaje.

A lo largo del desarrollo del curso la evaluación será inicial, de proceso y sumativa, tendrá un carácter formativo y será un camino para que el estudiante reciba información sobre sus progresos, disponiendo, de este modo de una herramienta de autocorrección.

La evaluación será continua e inmersa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada parte del proceso será evaluado y nos proporcionará información acerca de la evolución del alumno y sobre la adecuación o no del propio proceso. La evaluación continua guía al alumno y permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje. No es una suma de evaluaciones sino una evaluación planteada básicamente con el fin de poder ir tomando las decisiones que se consideren necesarias para readaptar los componentes del proceso educativo a los objetivos o metas que inicialmente se fijaron.

8.2- Convocatorias

El DECRETO 26/2014 establece en su Artículo 6, Matriculación, punto 12 *“El alumnado dispondrá de dos convocatorias por curso: Una Ordinaria y otra Extraordinaria con un limite de cuatro convocatorias para superar cada asignatura...”* Los alumnos que no superen la asignatura por medio de la evaluación continua deberán presentarse a estas convocatorias.

1ª Convocatoria Ordinaria de febrero. Los alumnos que se presenten a esta convocatoria deberán entregar y superar los estudios teóricos y trabajos encargados como actividades evaluables y las pruebas objetivas sobre todos los contenidos del curso. La ponderación será la misma que se contempla en los criterios de calificación.

2ª Convocatoria Extraordinaria de septiembre . Los alumnos que se presenten a esta convocatoria deberán entregar y superar los estudios teóricos y trabajos encargados y una prueba objetiva sobre todos los contenidos del curso. La ponderación será de un 30% para los trabajos y un 70% para la prueba objetiva.

3ª y 4ª convocatoria. Los alumnos que se presenten a esta convocatoria deberán superar una prueba objetiva única sobre todos los contenidos del curso y un trabajo teórico a determinar por el profesor.

8.3- Criterios de evaluación y calificación

La evaluación del proceso de aprendizaje y el sistema de calificaciones se ajustará a lo dispuesto en el artículo 5 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, en el artículo 9 del Real decreto 633/2010 de 14 de Mayo y en el artículo 7 del Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura)

Los resultados del aprendizaje están directamente relacionados con el estudiante y con sus logros. Son observables y evaluables mediante los criterios de evaluación. Expresan el nivel de competencia alcanzado por el estudiante verificado a través de una evaluación. Describen lo que un estudiante sabe, comprende y es capaz de hacer tras culminar con éxito un proceso de aprendizaje

Resultados del aprendizaje relacionados con las competencias Transversales.

RA1 Extraer información de calidad de fuentes contrastadas en el entorno virtual y físico, analizándola metodológicamente de forma individual o en grupos de trabajo, para la elaboración de estudios relacionados con la cultura del diseño

- RA2 Mantener un espacio virtual del alumno, determinando las secuencias más adecuadas de acciones, los contenidos y los procedimientos específicos para la presentación pública de proyectos y estudios.

Resultados del aprendizaje relacionados con las competencias Generales.

- RA3 Identificar la cultura del diseño como el resultado cambiante de la relación entre profesión, consumo y producción.
- RA4 Interpretar la dimensión formal, funcional y comunicativa de los objetos de diseño, relacionándola con la evolución histórica de las interacciones del diseño con la cultura, la sociedad, el consumo, las artes y la tecnología.
- RA5 Aplicar métodos sistemáticos para identificar, analizar y clasificar, con criterios de calidad, los artefactos del diseño en su contexto histórico y actual.
- RA6 Proponer estrategias de investigación en el campo de la comunicación visual que contemplen los aspectos técnicos, semánticos y de efectividad más adecuados para la consecución de los objetivos previstos.
- RA7 Defender propuestas y estudios teóricos individuales y en grupo relacionados con la cultura del diseño

Resultados del aprendizaje relacionados con las competencias específicas.

- RA8 Reconocer las expansiones temáticas, epistemológicas y profesionales del diseño gráfico en el proceso de evolución de la sociedad industrial a la sociedad de la información y el conocimiento.
- RA9 Elegir entre distintas técnicas de creación de mensajes visuales, las más adecuadas para la solución de problemas concretos.
- RA10 Formular propuestas básicas de diseño de comunicación visual, identificando las características requeridas por sus demandas funcionales, para el desarrollo de proyectos.

Criterios de evaluación: Estarán definidos por el nivel de consecución de los resultados del aprendizaje / competencias asignados a Cultura del Diseño:

- CrE1.- Demostrar claridad y originalidad conceptual en la recogida, el análisis y muestra de datos.
- CrE2.- Hacer un uso efectivo de las herramientas de presentación en proyectos y estudios sobre el diseño.
- CrE3.- Demostrar conocimientos objetivos del área de modo fluido.
- CrE4.- Tener capacidad crítica y analítica.
- CrE5.- Identificar las dimensiones sintácticas, semánticas y pragmáticas en productos de diseño.
- CrE6.- Integrarse en grupos de trabajo de forma efectiva.
- CrE7.- Identificar los ámbitos profesionales y operativos del diseño y el diseño gráfico en sus artefactos.
- CrE8. Identificar las principales corrientes históricas y estilísticas del diseño y el diseño gráfico.

Cada uno de estos criterios de evaluación son desarrollados y especificados con rúbricas concretas en los brief de las actividades evaluables propuestas.

8.3.1.- Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Para superar la asignatura el alumno demostrará su competencia en:

- Conocer los actores y procesos de la teoría de la comunicación
- Entender el valor social y cultural del diseño
- Identificar y analizar con criterios válidos la función, la forma y el significado en los objetos de diseño.
- Utilizar metodologías adecuadas de investigación para presentar trabajos propios de la cultura del diseño.
- Encontrar soluciones visuales básicas para problemas de comunicación.

8.3.2.- Criterios de calificación.

El grado de aprendizaje alcanzado por el alumno se expresará en calificación numérica siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal, a la que se adjuntará su correspondiente evaluación cualitativa: 0-4,9: Suspenso (SS). 5,0-6,9: Aprobado (AP). 7,0-8,9: Notable (NT). 9,0-10: Sobresaliente (SB). Estará fundamentada en el porcentaje de consecución de los resultados del aprendizaje de la unidad didáctica correspondiente según los criterios de evaluación establecidos. Todas las unidades didácticas incluirán el objetivo de una correcta presentación, utilizando los medios de presentación comunes en los estudios de Cultura del Diseño con corrección.

8.4- Medidas excepcionales

Cualquier circunstancia excepcional, no recogida en esta programación docente, deberá ser tratada por el departamento de acuerdo con el Plan Educativo de la Escuela.

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

Además de las actividades evaluables asignadas a cada unidad didáctica, al finalizar cada Bloque didáctico, del I al IV, se hará un examen tipo test. (50 preguntas / 50 minutos). Estará estructurado en 30 preguntas básicas que ponderarán la mitad de la nota y 20 preguntas de nivel para la otra mitad. El sistema de calificación se regirá por los criterios: Pregunta acertada = 1 punto / Pregunta incorrecta = -1 punto / No contestada = 0 puntos. Será necesario aprobar cada una de las pruebas de los bloques didácticos para hacer la media. Los alumnos que no hayan superado una o algunas de estas pruebas, o quieran mejorar su nota, dispondrán de una nueva prueba al finalizar el semestre incluida en el proceso de evaluación continua.

Se proporcionará flexibilidad al alumno para entregar las actividades evaluables propuestas cuando mejor le convenga, indicando unas fechas límites para cada bloque temático, antes de las cuales podrá solicitar corrección o tutoría. Asimismo se podrán entregar los trabajos atrasados antes de fin de semestre dentro de la evaluación continua pero sin poder acceder al 10% de ponderación porcentual dependiente del apartado *Asistencia y participación. Entrega de trabajos a tiempo.*

La nota final del curso se regirá por el siguiente porcentaje:

Estrategias evaluativas	%	Resultados del aprendizaje	Estrategias metodológicas
Análisis individuales o en grupo. Trabajos de investigación, estudios teóricos realizados de forma individual y en grupo y trabajos y proyectos. (Trabajos creativos y de investigación)	40%	RA: 1, 2, 5, 6, 9	Trabajos teóricos. Trabajo virtual en red. Trabajos de campo. Análisis individuales o en grupo.
Pruebas objetivas	40%	RA: 3, 4, 5, 6, 8, 9	Evaluación. Estudios teóricos.
Presentaciones públicas.	10%	RA: 2, 7, 10	Presentaciones orales. Portafolio web del alumno.
Asistencia y participación. Entrega de trabajos a tiempo.	10%	RA: 2, 7, 10	Asistencia superior al 80%.

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

El carácter presencial de estos modelos de enseñanza determinan la pérdida del derecho a la evaluación continua en casos de ausencias injustificadas superiores al 20%, teniendo los alumnos la posibilidad de acceder al sistema de evaluación y calificación propio de la segunda convocatoria (extraordinaria).

Cualquier caso excepcional, motivado por causas inevitables o imprevisibles, deberá ser justificado documentalente. La ausencia, en ningún caso justificará la no entrega de trabajos o supondrá merma en la carga conceptual exigible. La plataforma on-line diseñada para el curso y la flexibilidad de entregas están orientadas a contemplar la diversidad y la realidad social del alumnado y ayudarles en el seguimiento puntual a distancia, si fuese preciso y ajustado a criterio.

Las ausencias frecuentes o prolongadas por causa justa o humanitaria deberán ser autorizadas por el departamento de Diseño Gráfico y/o el Equipo Directivo del centro, considerando en cada caso la idoneidad de contar con el equipo de orientación, y diseñando particularmente medidas que no supongan alteración significativa de los elementos del curso.

8.7- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

En el caso de alumnos que presenten algún tipo de discapacidad que les impida el correcto seguimiento de la asignatura, o la realización de los ejercicios, se estudiará de forma personalizada la adaptación correspondiente, siempre que no impliquen cambios significativos, con el personal médico mediado por el servicio de orientación del centro.

9.- Recursos y materiales didácticos

Para un correcto seguimiento de la asignatura son necesarios los recursos que se detallan:

Para el aula. Pizarra digital y ordenador conectado a Internet. Conexión wifi. Mesas de trabajo amplias. Eventualmente se utilizarán las aulas de informática para la realización de prácticas de laboratorio.

Para el profesor. El profesor creará y configurará los recursos virtuales necesarios para el desarrollo de la asignatura. De este modo se creará un espacio compartido en Google Drive donde los alumnos tendrán a su disposición todo el material didáctico necesario para el seguimiento de la asignatura y donde, además, compartirán sus documentos, archivos, aplicaciones, etc. Del mismo modo se creará una clase en Google Classroom desde la que podrán seguir de una forma ordenada y pautada las evoluciones del curso. El profesor utilizará la aplicación Teacher Aide para Android como cuaderno del profesor, además de registro tradicional.

Para el alumno. Los alumnos deben disponer de su propio equipo informático. Siendo esta asignatura una de las que dan inicio al curso, la experiencia nos dicta que muchas veces esto no es posible por motivos económico u otros. Por eso se han diseñado las necesidades técnicas para seguir la asignatura de modo que tan sólo sea necesario un smartphone, en el peor de los casos, para poder realizar con éxito este seguimiento. Se recomendará el uso de tablet, no siendo necesario que ésta sea de alta gama. Eventualmente necesitarán material tradicional para hacer dibujos y bocetos o tomar apuntes.

10.- Bibliografía

10.1 Bibliografía general

ACASO, María. *El lenguaje visual*. Paidós. 2006

BALDWIN, Jonathan. ROBERTS, Lucienne. *Comunicación visual. De la teoría a la práctica*. Parramón. 2007.

JULIER, Guy: *Cultura del diseño*. GG. 2010

10.2 Bibliografía complementaria

ÁLVAREZ, Manuel. El diseño institucional y la obra plástica de José María Cruz Novillo UCM 1992

BÚRDEK, Bernhard E. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili. 2002.

CHAMORRO, Víctor. *Sin raíces*. Sánchez Rodrigo, 1971.

CHAVES, Norberto: *El oficio de diseñar*. Gustavo Gili. 2001.

COSTA, Joan: *Imagen Global*. Enciclopedia CEAC de Diseño. CEAC, 1987.

DAWKINS, Richard. El gen egoísta. Oxford University Press. 1976

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*, Gustavo Gili, , 2002

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados en la cultura de masas*. Lumen. 1999 Ed. Or. 1968.

ECO, Umberto. *Obra abierta*. Planeta. 1984

FRASCARA, Jorge. *Diseño y comunicación*. Infinito. 2006

GLASER Milton, et Al. *The Design of Dissent*. Rockport Publishers 2005

HOLLIS, Richard. El diseño gráfico. Una historia abreviada. Destino. 2000

KLEIN, Naomi. *No logo*. Paidós. 2001

LANDA, Robin. Graphic Design solutions. Waldsworth. 2014

LUPTON, Ellen. C. PHILLIPS, Jennifer. *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili. 2014.

MANZINI, Ezio. *Cuando todos diseñan*. Experimenta. 2015

MCLUHAN, Marshall. *El medio es el mensaje*. Ed. Quentin Fiori. 1974

MEGGS, Philip. PURVIS. Ashton. Historia del diseño gráfico. McGraw Hill, 2009

MUNARI, B.: *Cómo nacen los objetos*. Gustavo Gili. 1983.

MUNARI, B.: *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili. 1976.

PAPANEK, Victor. *Diseñar para un mundo real*. Pol.Len 2014. Ed. Orig. 1974

POTTER, Norman: *Qué es un diseñador: cosas, lugares, mensajes*. Paidós. 1990

SCOTT, Gillam: *Fundamentos del diseño*. Ed. Victor Leru - Argentina- 1970.

SATUÉ, Enric. *El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días*, Alianza. 1988

11.- Web y otras fuentes

11.1 Videografía

(disponibles en Youtube, Vimeo o distribución comercial)

Conferencias: CHAVES, Norberto: *Un siglo de diseño*. Conferencia inaugural de la EASD de Valencia 2016. ● JULIER, Guy. "*Diseño y tiempo*" Conferencia CMD 2013 ● JULIER, Guy, Conferencia en Jornadas para Docentes. Guadalajara. 2015 ● PELTA, Raquel. *Diseño para el bien social. Teoría y prácticas actuales*. Dimad. 2016.

Documentales, series, películas: *Qué es el diseño gráfico*. Facultad Arquitectura Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. / *Art & Copy*. Doug Pride. 2009 / *Mad Men*. Matthew Weiner 2007 - 2015 / *Modos de ver*. John Berger. 1972 / *Helvética*. / *Objetified*. / *Urbanized*. Gary Hustwit. 2007 / 2009 / 2011

11.2 Webgrafía:

- adg-fad.org ● adp.cat/es/
- aiga.org ● bcd.es
- designculture.info ● designread.es
- diex.es ● dimad.org/
- experimenta.es ● foroalfa.org
- graffica.info ● graphis.com
- historiadelapublicidad.com ● ico-d.com
- monografica.org ● pionerosgraficos.com
- ted.com ● unostiposduros.com

Índic

1.- Datos generales

2.- Introducción a la asignatura

3.- Requisitos previos y

recomendaciones 4.- Competencias

5.-Contenidos

5.1- Temario de la asignatura

6.- Metodología de enseñanza aprendizaje

6.1.- Estrategias metodológicas.

6.2.- Estrategias evaluativas.

6.3.- Medidas de atención a la diversidad.

7.- Volumen de trabajo

7.1 - Calendario y/o cronograma de la asignatura.

8.- Evaluación y Calificación

8.1- Sistema de

Evaluación 8.2-

Convocatorias

8.3- Criterios de evaluación y calificación

8.4- Medidas excepcionales

8.5- Ponderación para la evaluación continúa.

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

8.7- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

9.- Recursos y materiales didácticos

10.- Bibliografía

10.1 Bibliografía general

10.2 Bibliografía

complementaria 11.- Web y otras

fuentes

11.1 Videografía

11.2 Webgrafía: