

2019-20

1.- Datos generales

Especialidad	EE. SS. de Diseño Gráfico	Curso	1º
Asignatura	TEORÍA Y METODOLOGÍA DEL DISEÑO		
Materia	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		
Profesor/a	JUAN PABLO PÁMPANO VACA		
Departamento	DISEÑO GRÁFICO		
Semestre	2º		
Horas semana	5		
Carácter	FB	Tipo	TP
Créditos ETSC	6	Presencialidad	≈ 50%

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)

2.- Introducción a la asignatura

"La idea esencial en la tradición de la universidad occidental es que es posible criticar la acción para producir formas de acción más iluminadas o más efectivas. El pensamiento crítico en esta tradición es una práctica en el mundo, una praxis. El conocimiento situado en la práctica no es, como a veces se implica, una nueva forma de conocimiento unida al conocimiento proposicional, sino que es una tradición de carácter duradero".

Ronald Barnett

La educación superior: un negocio crítico

Las metodologías de **investigación** para el diseño gráfico son un campo extenso que abarca una amplia gama de aplicaciones prácticas y teóricas. Esta asignatura plantea el campo de la investigación del diseño como una herramienta analítica y práctica para los diseñadores gráficos, y establece el papel del **pensamiento crítico** como un soporte para el desarrollo de una **práctica de diseño comprometida**. También se presentan los principales modelos teóricos de análisis de diseño, que incluyen semiótica, teoría de la comunicación, enfoques sistemáticos, semántica y teoría del discurso, y su relevancia para la profesión del diseño gráfico entendida en su dimensión más amplia.

Se entienden las **metodologías** como un conjunto de disciplinas en las que lo fundamental es la concepción y el desarrollo de proyectos que permitan prever cómo tendrán que ser las cosas e idear los instrumentos adecuados a los objetivos preestablecidos. En consecuencia, la **metodología del diseño** integra conjuntos de indicaciones y prescripciones para la solución de los problemas derivados del diseño, determina la secuencia más adecuada de acciones, su contenido y los procedimientos específicos.

La disciplina del diseño gráfico se puede definir de varias maneras, una de las interpretaciones más persistente en su historia relativamente corta ha descrito el papel de la comunicación visual como una actividad de **resolución de problemas**. Esta frase, que tiene algo de mantra para una gran parte de la comunidad del diseño, se ha empleado para describir la función del diseño gráfico en un sentido **comercial**. Una descripción que puedan entender y aceptar con agrado aquellos que hasta ahora son los principales mantenedores del diseño: los clientes.

Esta definición no solo ha legitimado el negocio y los aspectos comerciales del diseño, sino que, paralelamente, ha conducido a una descripción restringida de la función del diseño gráfico que a menudo excluye lo que podrían considerarse como los roles sociales, educativos e informativos más amplios de la profesión.

Una interpretación más extensa del término '**resolución de problemas**' podría caracterizarlo como un **proceso de análisis y síntesis**.

Se pueden aplicar muchas estrategias a este marco básico para la investigación en diseño gráfico, y varias de estas metodologías traen consigo términos específicos que son útiles para el diseñador al describir lo que ocurre en el desarrollo y puesta en escena de un proyecto de diseño gráfico.

Una proporción significativa de estos términos se han extraído de campos en principio ajenos al diseño gráfico y se han tomado de disciplinas aliadas o tangenciales que tienen una larga tradición de reflexión y debate. Campos del conocimiento **como la lingüística, los estudios de comunicación, la filosofía, las ciencias sociales, la fisiología, la informática, la sistemática de datos, la psicología, la antropometría, la ergonomía y la biónica** han proporcionado conceptos y definiciones útiles que los diseñadores han sido capaces de adaptar y emplear en la fundación de un lenguaje más descriptivo para los procesos que se desarrollan dentro de la creación y presentación **de soluciones visuales para problemas complejos de comunicación**.

3.- Requisitos previos y recomendaciones

Para cursar esta asignatura se recomienda tener superado la asignatura Diseño Básico, integrante de la misma materia: Fundamentos del diseño. Al ser una asignatura de formación básica no se contemplan requisitos previos que no sean los propios de cursar el grado.

4.- Competencias

En el decreto 26/2014, de 14 de mayo, de Extremadura, se regulan las competencias transversales, generales y específicas de las asignaturas correspondientes a los Estudios Superiores de Diseño gráfico. Las competencias transversales serán comunes a cualquier titulación de grado, las competencias generales serán comunes a otras asignaturas del Título Superior de Diseño, y las competencias específicas serán las propias de la especialidad de Diseño Gráfico. De este modo, a la asignatura Teoría y metodología del diseño le corresponden las siguientes competencias:

4.1 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. 7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT. 8. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT. 10. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional
- CT. 13. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

4.2 Competencias generales

- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

4.3 Competencias específicas

CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

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.

CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

5.-Contenidos

Los contenidos de la asignatura Teoría y metodología del diseño corresponden a una materia general llamada Fundamentos del diseño. El Real Decreto 633/2010, de 26 de octubre, determina la existencia de una asignatura obligatoria para la especialidad de Diseño Gráfico sobre esta materia, así como sus contenidos correspondientes, con una asignación de 6 créditos ECTS.

Los contenidos de esta asignatura están desarrollados a partir de una breve descripción contemplada en el Decreto 26/2014, de 4 de marzo, de Extremadura, que regula el Plan de Estudios de las Enseñanzas artísticas Superiores de Diseño, donde dice textualmente:

“Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia”

De este modo se han diseñado **TRES** bloques de contenidos que se desarrollarán secuencialmente a lo largo del curso. Estos son:

BLOQUE I - EL DISEÑO GRÁFICO, EL SER HUMANO Y LA NATURALEZA.

Antropometría, ergonomía y biónica en el diseño y en el diseño gráfico. El diseño gráfico como herramienta. Percepción y pensamiento visual. Psicología de la imagen. Diseño gráfico y medio ambiente.

BLOQUE II - MÉTODOS DE DISEÑO.

Conceptos generales: Información y documentación, análisis, síntesis, pruebas, evaluación, formulaciones alternativas, definición del proyecto... Historia de la metodología en el diseño. Principales metodologías del diseño. Creatividad, técnicas creativas.

BLOQUE III - INVESTIGACIÓN VISUAL. UNA INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO GRÁFICO.

La metodología de la investigación como herramienta analítica y práctica para los diseñadores gráficos. Por qué y cómo. Proceso y producto. Pensamiento de diseño. Metodología del diseño y pensamiento crítico.

5.1- Temario de la asignatura

I - EL DISEÑO GRÁFICO, EL SER HUMANO Y LA NATURALEZA	1.- Antropometría, ergonomía y biónica en el diseño y el diseño gráfico.
--	--

	2.- El objeto y la interfase. 3.- El pensamiento visual: percepción y psicología de la imagen.
II - MÉTODOS DE DISEÑO	4.- Introducción histórica a la metodología del diseño.
	5.- El proyecto de diseño.
	6.- Creatividad y técnicas de creatividad,
III - INVESTIGACIÓN VISUAL. UNA INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO GRÁFICO.	7.- Análisis y síntesis. Teoría y práctica.
	8.- La metodología del diseño y el pensamiento crítico.

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)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas del alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presencia y defensas	Trabajos y proyectos	Informes, pruebas y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portafolio	Participación
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	41		45	CT 1,3,10, 13 · CG 1, 21 , 2, 3, 6 9, 14 · CE 1, X 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15							X	X
Clases teórico- prácticas	20		20	CT 1,2, 3,8, 13 · CG 1, 21 , 2, 3, 6 9, 14 · CE X 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15		X		X		X	X	X
Clases prácticas	10		10	CT 1,2, 3,8, 13 · CG 1, 21 , 2, 3, 6 9, 14 · CE 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15								
Actividades obligatorias evaluables		45	45	CT 1,2, 3,8, 13 · CG 1, 21 , 2, 3, 6 9, 14 · CE 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15		X	X				X	X
Tutoría (individual/ colectiva, si procede)												
Seminarios/ Jornadas		5	5	CT 2, 7			X					X
Pruebas evaluación	4	15	15	CT 1,2, 3,8, 13 · CG 1, 21 , 2, 3, 6 9, 14 · CE X 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15								X

Actividades complementarias		10	10	CT,7, 8. CG 21, 9						X		X	
Otros													Total
Total HORAS de trabajo estudiante	75	75	150		30%	10%	20%			20%	10%	10%	100 %



7. 1 - Calendario y/o cronograma de la asignatura.

UD	ACTIVIDAD EVALUABLE	DURACIÓN / FECHA
1	Antropometría, ergonomía y biónica en el diseño y el diseño gráfico.	2 semanas
2	El objeto y la interfase	1 semana
3	3.- El pensamiento visual: percepción y psicología de la imagen.	2 semanas
	Prueba objetiva 1	
4	Introducción histórica a la metodología del diseño.	2 semanas
5	El proyecto de diseño.	2 semanas
6	Creatividad y técnicas de creatividad,	2 semanas
	Prueba objetiva 2	
7	Análisis y síntesis. Teoría y práctica. Diseño para la innovación social I.	2 semanas
8	La metodología del diseño y el pensamiento crítico. Diseño para la innovación social II	2 semanas
	Prueba objetiva 3	

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 límite 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 septiembre. Los alumnos que se presenten a esta convocatoria deberán entregar y superar los estudios teóricos y trabajos encargados como actividades evaluables y realizar una prueba objetiva sobre

todos los contenidos del curso. La ponderación será la misma que se contempla en los criterios de calificación.

2ª Convocatoria Extraordinaria de junio . 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 estas 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

1. 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 proyectos complejos de comunicación visual.
2. Profundizar en el conocimiento de la tradición histórica y de la actualidad profesional de las áreas de la teoría, metodología, investigación y proyectos de diseño gráfico para referenciar con criterios válidos trabajos académicos y profesionales.
3. Comprender y utilizar con criterios válidos las secuencias metodológicas en el planteamiento de propuestas comunicativas concretas para la elaboración de proyectos profesionales
4. Demostrar capacidad en el uso de las herramientas más comunes de planificación de la investigación y documentación, análisis y síntesis en proyectos de diseño gráfico
5. Utilizar con solvencia el pensamiento crítico como herramienta teórica que favorezca una práctica comprometida y solidaria de la profesión.
6. Demostrar conocimiento fluido de los fundamentos teóricos del área de la metodología del diseño gráfico.

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.

CrE3.- Demostrar conocimientos objetivos del área de modo fluido.

CrE4.- Tener capacidad crítica y analítica.

CrE5.- Integrar de forma efectiva herramientas metodológicas en el desarrollo práctico de proyectos.

CrE6.- Aplicar razonadamente criterios teóricos propios de la materia en proyectos prácticos.

CrE7.- Integrarse en grupos de trabajo de forma efectiva.

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.

Ante la realización de un proyecto tipográfico determinado deberá demostrarse la competencia en:

- Seguir la metodología de trabajo propia de la actividad proyectual del diseño.
- Aplicar criterios ergonómicos, antropométricos y biónicos válidos en la creación y presentación de propuestas de diseño.
- Planificar metodológicamente proyectos de diseño de comunicación visual de forma ajustada a los requisitos y objetivos previstos.
- Integrar criterios solidarios y éticos en la planificación de proyectos de diseño comercial, comprendiendo la importancia del valor social del diseño en su ámbito profesional más extenso.
- Analizar el propio trabajo y evaluarlo tomando como referencia los conceptos estudiados en clase.
- Presentar los proyectos y estudios teóricos correctamente y de manera atractiva e innovadora.

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 Tipografía y maquetación 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.

Las actividades evaluables propuestas se entregarán en las fechas propuestas por el profesor para su revisión. El alumno dispondrá de flexibilidad para entregar los trabajos finales mejorados y revisados antes de fin de semestre, en fecha acordada por el profesor y los alumnos. Así mismo se podrán entregar los trabajos atrasados (no revisados) 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** ni al 10 % correspondiente a la mitad del porcentaje asignado a **Presentaciones Públicas** (orales).

En cada bloque temático (3) 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.

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, 3, 4, 5	Aprendizaje basado en proyectos / casos. Trabajo virtual en red. Trabajos de campo. Análisis individuales o en grupo.
Pruebas objetivas	40%	RA: 1, 2, 4, 5	Estudios teóricos
Presentaciones públicas.	10%	RA: 6	Presentaciones orales. Portafolio web del alumno.
Asistencia y participación. Entrega de trabajos a tiempo.	10%	RA: 6	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 determina 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 convocatoria ordinaria. Entrega de trabajos + prueba objetiva (examen).

Cualquier caso excepcional, motivado por causas inevitables o imprevisibles, deberá ser justificado documentalmente. 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. 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
- ARNHEIM, Rudolph (2001). *Arte y percepción visual* (versión revisada de la ed. original 1954). Madrid: Alianza Editorial..
- ARNHEIM, Rudolph (1996) *El pensamiento visual*. (versión revisada de la ed. original 1969). Paidós. 1996
- BALDWIN, Jonathan. ROBERTS, Lucienne. *Comunicación visual. De la teoría a la práctica*. Parramón. 2007.
- BESTLEY, R. NOBLOE, I. *Visual Research: An Introduction to Research Methods in Graphic Design*. AVA Publishing SA 2005
- BÚRDEK, Bernhard E. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili. 2002.
- CHAVES, Norberto: *El oficio de diseñar*. Gustavo Gili. 2001.
- COSTA, Joan: *Imagen Global*. Enciclopedia CEAC de Diseño. CEAC, 1987.
- DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*, Gustavo Gili, , 2002
- FRASCARA, Jorge. *Diseño y comunicación*. Infinito. 2006
- GOMBRICH, E.H. *La imagen y el ojo*. Alianza Forma. Alianza Editorial. Madrid, 1993.
- JULIER, Guy: *Cultura del diseño*. GG. 2010
- LIDWELL, W; HOLDEN K.; BUTLER J. *Principios universales de diseño*. Barcelona: Blume, 2008.
- LUPTON, Ellen. C. PHILLIPS, Jennifer. *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili. 2014.
- MANZINI, Ezio. *Cuando todos diseñan*. Experimenta. 2015
- MUNARI, B.: *Cómo nacen los objetos*. Gustavo Gili. 1983.
- MUNARI, B.: *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili. 1976.
- PAPANEEK, Victor. *Diseñar para un mundo real*. Pol.Len 2014. Ed. Orig. 1974
- POTTER, Norman: *Qué es un diseñador: cosas, lugares, mensajes*. Paidos. 1990

RODRÍGUEZ MORALES. Luis Diseño: Estrategia Y Tácticas. Siglo XXI. (2004

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

VILCHIS, Luz. M. Metodología del diseño. Fundamentos teóricos. Fund. Juan Acha. 2002

11.- Webgrafía

11.1 Direcciones web de interés

- 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
-