

Guía Docente

Diseño Asistido por Ordenador III

Estudios Superiores de Diseño Gráfico

Curso 2019/2020

José María Trejo Burgos



ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA

Estudios Superiores de Diseño

2019/ 2020

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

CURSO: Segundo

DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR III

1er Semestre

ÍNDICE	
<u>1.- Datos de identificación</u>	2
<u>2.- Introducción a la asignatura. Marco legal</u>	4
<u>3.- Requisitos Previos y Conocimientos recomendados</u>	8
<u>4.- Competencias</u>	9
<u>4.2.- Objetivos. Resultados de aprendizaje</u>	11
<u>5. - Contenidos</u>	14
<u>5.2- Actividades Obligatorias</u>	16
<u>6.- Metodología</u>	16
<u>7.- Volumen de trabajo</u>	21
<u>7.2.- Calendario de la Asignatura</u>	22
<u>8.- Evaluación Estrategias Evaluativas. Criterios de Calificación.</u>	23
<u>9.- Atención a la Diversidad</u>	26
<u>10.- Recursos</u>	28
<u>11.- Bibliografía</u>	29
<u>Desarrollo de Unidades didácticas</u>	31



Asignatura	Diseño Asistido por Ordenador III		
Materia	Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico		
Web de la asignatura	http://grafismodigital.wordpress.com		
Mail de contacto	otromundoesposible@educarex.es		
Plataforma de enseñanza aprendizaje	<p>Se realizará todo el seguimiento de la asignatura y sus trabajos a través de Google Classroom. El alumno debe tener un correo electrónico @educarex.es que puede conseguir en el siguiente enlace: Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es Una vez conseguida la dirección debe comunicarla al profesor.</p>		
Especialidad	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	Curso	Primero
Profesor/a	José María Trejo Burgos		
Departamento	Departamento Técnico		
Profesorado Especialidad	Profesor de Artes Plásticas, Medios Informáticos		
Un.Temporal	Primer Semestre		
Horas sem.	6 Horas	Aula	17
Horario	Martes: 11:30 - 13:20 Miercoles: 8:15 - 11:00 Viernes: 8:15 - 10:05	Tutoría	
Carácter	Obligatoria de Especialidad	Tipo	Teórico-Práctica
Créditos ECTS	6 ECTS	Presencialidad	80%



2.- INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Diseño Asistido por ordenador es una asignatura fundamental dentro de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico debido al importante impacto que ha sufrido esta disciplina a raíz del uso de la informática. Hoy en día ya nadie entiende al trabajo de Diseñador Gráfico sin la utilización de los ordenadores, las nuevas tecnologías y los softwares han ido sustituyendo cada vez más al lápiz y al papel alcanzando un protagonismo casi exclusivo de muchas de las fases del proyecto de diseño.

El abaratamiento de la tecnología y el acceso, cada vez mayor, de toda la sociedad al software especializado ha provocado un fenómeno nuevo, “todo el mundo es diseñador”. En ocasiones se confunde al diseñador gráfico con alguien que únicamente maneja los programas de edición. Sin embargo esta profesión posee un perfil profesional mucho más complejo. Ha de manejar el **lenguaje visual** a la perfección, el **dibujo**, la **fotografía**, la **teoría de la imagen**, la **Historia**, la **Sociología**, las **teorías de la percepción**.... Y por supuesto como no la **tecnología** utilizada en cada momento para realizar su labor, así como los distintos **medios de reproducción** y distribución.

No puede, por tanto, tratarse de enseñar desde esta asignatura el uso del software y del hardware de una manera aislada. **Diseño asistido por ordenador III actuará de vínculo entre las distintas asignaturas de su curso y del siguiente, intentando conseguir aprendizajes profundos y significativos.** Un diseñador ante todo está realizando una labor artística, relacionada con la comunicación. La Materia de Diseño Asistido por Ordenador II une conceptos y procedimientos propios del arte, del diseño gráfico, la creatividad y la comunicación con las soluciones y posibilidades que el hardware y el software del momento puedan aportar.

Internet, la sociedad de la información y las prestaciones informáticas avanzadas han dado un nuevo impulso a la profesión, pero al mismo tiempo han acelerado el proceso de obsolescencia de algunos diseños. Soluciones a problemas basadas únicamente en el puro efecto o en la tecnología, hacen que lo que parece vanguardista, al poco tiempo esté pasado de moda. Esta



guía docente pondrá especial atención a este fenómeno. Se intentará que el alumnado adquiera recursos teóricos y técnicos suficientes para adaptarse a los futuros cambios que depare el medio, ahondando más en los conceptos que en las propias herramientas.

La multidisciplinaridad y la necesidad cada vez mayor del trabajo conjunto en equipos creativos será otro de los puntos a abordar por la materia. Se trabajarán con especial atención flujos de trabajo y metodologías estandarizadas que permitan al alumno participar, dirigir o coordinar proyectos colectivos.

El medio impreso, indiscutible protagonista de la profesión del diseñador gráfico hace no tanto tiempo, ha dado paso a un protagonismo cada vez mayor del diseño en la pantalla. Se incluirán, por tanto contenidos propios del diseño web y de interactividad, haciendo comprender al alumno que la anterior separación existente entre estas disciplinas, hoy ya no es tal.

Marco legal, contexto y desarrollo de la guía docente

La principal función de una guía docente es traducir en “intervención didáctica” las intenciones educativas. Para planificar de forma adecuada esa intervención, ha de darse respuesta a una serie de preguntas que son clave para abordar el hecho educativo: QUÉ, CUÁNDO, CÓMO, CON QUÉ Y PARA QUÉ ENSEÑAR Y QUÉ, CÓMO, CUÁNDO, CON QUÉ Y PARA QUÉ EVALUAR. Contestar a estas preguntas implica definir por un lado: Competencias, Objetivos, contenidos, secuenciación de los aprendizajes, metodología y recursos didácticos. Implica, asimismo, determinar: El sentido de la evaluación, las técnicas e instrumentos, así como los criterios para conocer, en qué medida se han conseguido los objetivos y las competencias propuestas.

La Guía Docente es el último nivel de concreción del proceso educativo, viene marcada por la normativa vigente y está dirigida a unos alumnos concretos.

El contexto en el que se desarrolla esta programación es el de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Mérida, ya que es el único centro en la Comunidad Autónoma de Extremadura donde se imparten los Estudios Superiores de Diseño Gráfico. Aunque hablamos de un centro situado en un núcleo urbano esto no es vinculante para establecer su sociografía, ya que la Escuela acoge



alumnado procedente de toda la región y algunas provincias limítrofes. Por lo general los grupos en este Centro suelen ser bastante heterogéneos en edad, extracción económica, formación previa o expectativas profesionales. Podemos encontrar repetidores, alumnos provenientes de otras enseñanzas artísticas, del bachillerato de arte, que hayan accedido a los estudios superando una prueba artística o incluso una de nivel... Todas estas diferencias, y asimetrías, que por un lado enriquecen al grupo, son mucho más agudas si cabe en el primer curso. No obstante al ser un Centro relativamente pequeño (claustro de, aproximadamente, 30 profesores y unos 330 alumnos) el trato humano y las relaciones afectivas que se establecen son muy cercanas, lo que facilita la integración efectiva y la rápida equiparación de intereses y actitudes. El desarrollo de esta programación tendrá en cuenta estas circunstancias y cualquier otra que pudiéramos detectar durante el proceso mismo.

El marco legal en el que se fundamenta la presente guía docente es el que sigue:

Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 224 de 18 de septiembre de 2003), por el que se establece el Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS)

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, Sección tercera del Título I, Capítulo IV, establece y regula las enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006.

El Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grados de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.

Instrucción 41/2013 de la Secretaría General de Educación sobre el trabajo de fin de estudios, la guía docente y las prácticas externas de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Arte Dramático, Diseño y Música que se imparten en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El DOE de 10 de Marzo de 2014 por el que se establece el Plan de Estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Extremadura.



Real Decreto 197/2015, de 23 de marzo, por el que se modifica el Real Decreto 1850/2009, de 4 de diciembre, sobre expedición de títulos académicos y profesionales correspondientes a las enseñanzas establecidas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 21/2015, de 23 de enero, por el que se modifica el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Documento-Marco sobre la Integración del Sistema Educativo Español en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior (MECD, 2003)

3.- REQUISITOS PREVIOS. CONOCIMIENTOS

RECOMENDADOS

La asignatura de Diseño Asistido por Ordenador III, se inscribe dentro del segundo curso del Grado de Diseño Gráfico, en la materia de Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico, bajo la denominación de Obligatoria de Especialidad. Se imparte en el primer cuatrimestre y tiene un carácter de ampliación y refuerzo de los contenidos y competencias tratados en Diseño Asistido por Ordenador I y II.

Está íntimamente relacionada otras asignaturas del primer curso como Cultura del Diseño, Fotografía y Medios Audiovisuales, Diseño Básico, y teoría y Metodología del Diseño. y con las de segundo de Proyectos I, Impresión y Producción y Tipografía y Maquetación. En ella se adquieren competencias que serán de gran importancia a la hora de abordar el segundo semestre del segundo curso.

Requisitos Obligatorios: *El DOE de 10 de Marzo de 2014* establece en su artículo 7 en el punto 3 que: “el alumno no podrá ser evaluado en una asignatura si previamente no ha superado la de igual denominación e inferior cardinal”.



Cualquier alumno que curse esta asignatura debería **haber superado DAO I y DAO II**, y por tanto, tener un conocimiento y dominio de las herramientas de Diseño Gráfico. Estaría familiarizado con el Sistema Operativo, las propiedades de los archivos de imagen digital, con los programas de retoque fotográfico, con los de dibujo vectorial y maquetación...Podría darse el caso de que un alumno sin haber superado Diseño Asistido por Ordenador II y esperando recuperarla se matriculase en Diseño Asistido por Ordenador III.

Dado el carácter de profundización y ampliación de conocimientos de la asignatura de Diseño Asistido por Ordenador III, esto podría ser un problema. A continuación ofreceremos una indicación sobre los contenidos y capacidades que posibilitan que los alumnos sigan con mayor facilidad y mejor rendimiento la asignatura.

Requisitos Recomendables: Teniendo en cuenta el nivel desde el que partiremos, sería recomendable conocer, si no dominar, los siguientes contenidos:

1.- Utilización del S.O. Internet y de los programas más comunes de ofimática: Correcta utilización del sistema operativo, gestión de archivos, configuración, instalación y desinstalación de programas, procesadores de texto, presentaciones, administración de Blogs, correo electrónico, redes sociales, buscadores...

2.- Escaneado de imágenes y uso de cámaras digitales

3.- Utilización del Software específico de Diseño Gráfico: Conocimiento de los formatos, usos y propiedades principales de la imagen digital. Uso avanzado de un programa de retoque fotográfico e imagen en mapa de bits. Uso avanzado de algún programa de dibujo vectorial. Uso de la principales operaciones de algún programa de maquetación. Instalación de fuentes, uso de administradores de fuentes. Preparación de archivos para la impresión.

4.- Diseño Gráfico: Conocimientos sobre autores, procesos y movimientos adquiridos en Cultura del Diseño. Conocimientos sobre Historia del Diseño, Teoría y Metodología del Diseño y Diseño Básico. Metodología de la innovación: El método creativo en el proyecto de diseño gráfico, el brief, la documentación, inspiración, desarrollo de ideas, bocetos. Presentación y exposición de proyectos.



4.- COMPETENCIAS

La competencia, “**para qué enseñar**”, es el principio organizador de la Educación Superior en el Espacio Europeo de Educación. Se definen como un conjunto de habilidades - comportamentales, cognitivas y sociales - aprendidas para desarrollar adecuadamente una tarea, una responsabilidad o un papel profesional. La introducción de las competencias en el nuevo modelo responde esencialmente a la necesidad de alinear el Sistema Educativo con el mundo del trabajo.

El Espacio Europeo de la Educación Superior define los diferentes perfiles profesionales y resultados académicos a través de competencias transversales, generales y específicas. Un modelo basado en las competencias busca ser un Modelo Educativo Integrado y preparará a los estudiantes para poder llevar a cabo las funciones y tareas que se recogen en el perfil académico y profesional.

El Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo establece las competencias transversales, generales y específicas de Los Estudios Superiores de Diseño, define también los **ámbitos profesionales** donde desarrollan su actividad las diferentes titulaciones. En el caso de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico estos son: 1.- Identidad Corporativa y Visual, 2.- Diseño Editorial, 3.- Producción Gráfica, 4.- Diseño de Envases y Embalajes, 5.- Dirección de Arte en Publicidad, 6.- Diseño Audiovisual, 7.- Grafismo en Televisión, 8.- Diseño Multimedia, 9.- Diseño de Interacción, Diseño Web, 10.- Diseño Ambiental: Gráfica y Comunicaciones Aplicadas al Espacio, 11.- Diseño de Material Didáctico, 12.- Investigación y Docencia.

El Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura) especifica las competencias atribuidas a cada una de las asignaturas, así como una breve descripción de los contenidos. Las competencias de Diseño Asistido por Ordenador II son:

Competencias transversales (T): T1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. T2.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. T3.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación



Competencias Generales (G): G1.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a tareas multidisciplinares. G2.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

Competencias específicas (E): E1.- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. E2.-Comprender y Utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. E3.- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

4.2.- OBJETIVOS: RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Los objetivos, definidos en términos de capacidades, son las metas hacia las cuales se orienta el proceso de enseñanza- aprendizaje para alcanzar las competencias deseadas.

"Los objetivos educacionales son formulaciones explícitas de las formas en que los alumnos cambiarán gracias al proceso educativo; es decir, las formas en que modificarán sus pensamientos, sus sentimientos y sus acciones" Benjamin Bloom.

Surgen de concreciones de las competencias y por tanto son estas las que le dan sentido dentro del proceso educativo. Nos permiten llevar el proceso educativo a un nivel de concreción aún mayor y son el referente dentro de la evaluación.

Para el desarrollo de los objetivos se han tenido en cuenta, las **competencias** de la asignatura y los **contenidos fundamentales**. Con la intención de mejorar la coordinación de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico en la Escuela de Arte de Mérida, se han introducido algunas capacidades basadas en las **necesidades** planteadas por los compañeros para el correcto desarrollo de sus asignaturas.

Un alumno que haya cursado de forma adecuada y superado con éxito la asignatura habrá alcanzado las siguientes capacidades formuladas como objetivos del proceso de Enseñanza - Aprendizaje:

Relacionados con las competencias Transversales



- Realizar de manera autónoma o coordinar en equipo proyectos de diseño completos, asumiendo diferentes roles.
- Comprender la importancia de la Investigación como método para la mejora de los proyectos y como camino para el aprendizaje continuo y el desarrollo personal.
- Ser capaz de obtener ideas adaptadas a los problemas planteados. Saber trabajar en el marco de una temporalización exigente. Respetar y cumplir con puntualidad los plazos acordados previamente para la presentación y entrega de trabajos. Adaptarse a los requisitos técnicos requeridos en los ejercicios planteados.
- Aplicar aportaciones de otros campos de conocimiento que contribuyan a la resolución de los problemas de diseño.

Relacionados con las competencias generales

- Conocer las distintas fases del Proyecto de Diseño. Aplicar estrategias metodológicas para la definición e ideación de problemas de Diseño
- Generar paralelamente al diseño un discurso fundamentado en los conocimientos teóricos y prácticos de otras disciplinas.
- Haber emprendido la indagación y generación de un estilo propio.
- Reconocer e integrar recursos interdisciplinares a la hora de elaborar proyectos.
- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.

Relacionados con las competencias específicas

- Utilizar el lenguaje gráfico para simplificar y clarificar los mensajes. Estructurar y jerarquizar la información de manera coherente.
- Dominar las herramientas de creación y modificación de textos en los principales softwares de maquetación. Distribuir y maquetar correctamente conjuntos heterogéneos



de imágenes, textos y otros elementos gráficos. Administrar y gestionar los archivos digitales de fuentes.

- Resolver de manera creativa problemas gráficos concretos aplicando operaciones avanzadas de dibujo vectorial. Desarrollar la capacidad de abstracción y síntesis. Tomar conciencia de aquellos objetos vectoriales que pueden resultar problemáticos en algunos sistemas de impresión. Construir ilustraciones vectoriales complejas con efectos de volumen y perspectiva utilizando las herramientas de dibujo. Controlar el proceso de vectorizado de imágenes y dibujos y su posterior manipulación.
- Conocer el uso y configuración de tabletas digitalizadoras y su posibilidades plásticas y expresivas.
- Tener un control básico de algún software de representación 3D y las operaciones fundamentales de modelado. Generar simulaciones y planos de fabricación o montaje.
- Utilizar un flujo de trabajo en el diseño digital coherente y que se adapte a las necesidades del proyecto. Desarrollar una metodología de trabajo basada en el estándar del proyecto que permita al alumno poder trabajar en equipo e introducirse en grupos de trabajo multidisciplinares. Utilizar correctamente un flujo de trabajo combinado entre dibujo vectorial, maquetación y mapa de bits. Comprender el flujo paralelo en los proyectos coordinados de producción editorial.
- Conocer los requisitos técnicos de los principales formatos y sistemas de impresión y para la pantalla, así como sus posibilidades, limitaciones y usos más comunes. Aplicar métodos de revisión de archivos en la preimpresión. Configurar flujos de trabajo de impresión en función del destino y las separaciones de color o no que se requieran para su impresión. Entender la importancia de los perfiles ICC en el proceso de control del color en la impresión.



5.- CONTENIDOS

El Decreto 26/2014, de 4 de Marzo, por el que se establece el plan de estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores en la Comunidad Autónoma de Extremadura regula los contenidos de las diferentes asignaturas. En el Caso de DAO II se indican cinco fundamentales. Partiendo de estos, y teniendo como punto de referencia las competencias y su concreción en objetivos, se propone el siguiente desarrollo de contenidos para la asignatura:

1.- Imagen digital. Preparación de imágenes para la impresión y la pantalla. Requisitos Técnicos de la imagen de mapa de bits para su impresión y visualización en pantalla. Formatos de Imagen, características. Modos de Color. Importancia de la gestión del color en el proceso de impresión y fabricación. Perfiles de color ICC, calibrado de dispositivos. Cámaras digitales, escaneado y tratamiento de imágenes, Exportación de Archivos. Preimpresión, revisión de archivos, requisitos técnicos en función del dispositivo de impresión al que va destinado. Comprobación de archivos PDF. Impresión de separaciones de color. Utilización de PDF/X. Presentaciones en PDF. Estructura de la información, etiquetas y metadatos. PDF interactivo. PDF accesible.

2.- Flujo de Trabajo Digital. Combinación de programas de mapa de bits, de diseño vectorial, de composición de página y de maquetación. Creación de proyectos combinados que permitan aplicar correcciones y/o modificaciones en cualquier momento. Administración de fuentes. Uso y configuración de tabletas gráficas. Utilización de bancos de imágenes. Licencias y usos permitidos. Trabajo con servidores, carpetas y documentos compartidos. Flujo de trabajo paralelo coordinado en la producción editorial. Roles. Creación de Portfolio de trabajo personal.

3.- Software de mapa de bits y Vectorial Síntesis y abstracción mediante el uso del lenguaje vectorial. Diagramación de página, estilos de texto, estilos de párrafo y estilos de objeto. Métodos Avanzados de creación de formas. Representación de las tres dimensiones en programas de dibujo vectorial, la ilusión del volumen y el espacio. Creación de bibliotecas de símbolos.

Administración de tipografías. Introducción al concepto de animación digital. Vectorizado de imágenes y dibujos.

4.- Software de maquetación. Maquetación avanzada. Páginas maestras. Estilos de párrafo, estilos de carácter, estilos de objeto. Jerarquías de texto. Legibilidad. Administración de vínculos. Impresión, empaquetado y exportación de archivos. Caracteres especiales. OCR, limpieza e importación de textos. Creación de maquetas

5.- Software 3d Introducción al Dibujo en 3D. Operaciones Básicas. Extrusión, barrido. Modificación de volúmenes. Intersección de sólidos. Introducción a Sketchup. Desarrollo en el plano de volúmenes, acotación. Importación y exportación de archivos. Introducción al Render. Uso de Layout y creación de planos a escala. Combinación de software 3d con imágenes vectoriales y de mapa de bits.

Temas a desarrollar

Tema 00 Uso y configuración de tabletas gráficas y escaners

Tema 01 Metodología del proyecto de diseño gráfico. Flujos de trabajo

Tema 02 Técnicas de Diseño con programas de mapa de bits (Adobe Photoshop)

Tema 03 Técnicas de Diseño con programas de diseño vectorial (Adobe Illustrator)

Tema 04 Flujo de trabajo combinado entre Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Indesign

Tema 05 Maquetación, procesadores de texto, Illustrator e InDesign, Uso de retículas

Tema 06 Maquetación Avanzada en Indesign

Tema 07 Técnicas de Dibujo e ilustración Vectorial

Tema 08 Técnicas de retoque fotográfico

Tema 09 Fundamentos de la Ilustración en mapa de bits

Tema 10 Artes Finales. Preparación de archivos. Sistemas de impresión

Tema 11 Imágenes para la pantalla. Mockups. Calidades y formatos de archivo

Tema 12 Gestión del color en el proyecto de diseño

Tema 13 Software CAD y 3d como apoyo al proyecto de diseño gráfico

Tema 14 El Lenguaje Personal, Hacia un estilo propio



5.2.- ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

TÍTULO	Fecha
Práctica. Técnicas avanzadas de DISEÑO DE CARTELES CON programas de diseño vectorial	4ª Semana de Septiembre 1ª Semana de Octubre
Proyecto Colección de PORTADAS PARA COLECCIÓN DE LIBROS ilustración vectorial y mapa de bits. Objetos imposibles. Selecciones y recortes avanzados	2ª Semana de Octubre
Proyecto CARTEL EN FORMATO A2 para obra de teatro. Collage digital	3ª y 4ª Semana de Octubre
Proyecto DISEÑO DE SEÑALÉTICA para parque o zona verde	1ª Semana de Noviembre
Proyecto DISEÑO DE PLANO CONCEPTUAL de parque o zona verde	2ª Semana de Noviembre
Práctica DIBUJO DE LOGOTIPOS e ideogramas	3ª Semana de Noviembre
Proyecto maquetación de manual de IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE MARCA	4ª Semana de Noviembre
Práctica DISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES. PACKAGING	1ª Semana de Diciembre
Proyecto Técnicas de ILUSTRACIÓN VECTORIAL AVANZADA, Texturas y Dibujo Tridimensional	por asignar
Proyecto Técnicas de ILUSTRACIÓN AVANZADA, VECTORIZACIÓN DE IMÁGENES Y USO DE TABLETAS GRÁFICAS	por asignar
Práctica Diseño y prototipado de sitio web	2ª Semana de Diciembre



Práctica Diseño de cartel y programa para festival de cine	3ª Semana de Diciembre
Proyecto DISEÑO y maquetación DE LIBRO	2ª Semana de Enero
Proyecto DISEÑO de CD digipack industria musical	3ª Semana Enero
Proyecto DISEÑO DE EXPOSICIÓN COLECTIVA DE TRABAJOS Y PORTFOLIO PERSONAL.	4º Semana Enero 1º Febrero



6.- METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Una Educación Superior basada en las competencias, implica: Diseñar acciones curriculares que promuevan el conocimiento conceptual, el desarrollo de actitudes y la adquisición de habilidades. Debe acercar al estudiante a los contextos que constituirán su ámbito de actuación profesional y social y utilizar una metodología que facilite el aprendizaje de prácticas en las que, el alumno, tenga que movilizar sus recursos.

Buscando la vinculación de la enseñanza con el mundo profesional se utilizará en clase la metodología que es propia a los proyectos del diseño gráfico: Cada unidad didáctica plantea un problema directamente vinculado con alguno de los ámbitos principales donde desarrolla su actividad el diseñador gráfico descritos en el Real Decreto 633/2010 de 14 de Mayo 2.

Dinámica de aula y estrategias metodológicas: Se diseñarán estrategias educativas partiendo siempre de las inquietudes y conocimientos previos que tiene el alumno, su zona de desarrollo real, para completarlos y modificarlos, buscando su zona de desarrollo potencial, poniendo en marcha los procesos de **ASIMILACIÓN / ACOMODACIÓN**. De este modo se intentan conseguir aprendizajes más significativos.

La dinámica del aula será participativa y basada en el ciclo de conocimiento ,experiencia ,acción ,reflexión. **Conocimiento** El alumno tendrá la información básica del tema por diferentes fuentes



documentales o discursivas, medios audiovisuales, bibliografía relacionada, enlaces...**Experiencia** Se realizarán prácticas guiadas relacionándolos con la base documental proporcionada. **Acción** Realizará el ejercicio o proyecto teniendo presente las conclusiones y planteamientos previos. **Reflexión** La evaluación de los resultados obtenidos ,así como de todo el proceso de realización

Trataré de desarrollar la capacidad creativa y el pensamiento divergente, buscando siempre que sea posible, distintas respuestas para una misma situación y favoreciendo la flexibilidad para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones a otras. Se potenciará la comunicación en el aula a través del contacto e intercambio de experiencias y puntos de vista entre los compañeros para favorecer el aprendizaje colaborativo y generar actitudes de comprensión, respeto e integración grupal.

Trataré de favorecer el pensamiento reflexivo y crítico frente a tópicos, estereotipos, convencionalismos y estandarizaciones relacionadas con el Diseño. Se fomentará la investigación, el esfuerzo, el trabajo personal voluntario y la excelencia como únicos métodos para alcanzar el crecimiento y el desarrollo artístico.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Clases presenciales teórico - prácticas, presentan una estructura similar, se utilizarán para contextualizar los ejercicios y proporcionar las herramientas necesarias para su realización. Contarán en todos los casos con una referencia audiovisual bien a través del cañón proyector o pizarra digital, o bien a través de internet en cada uno de los puestos.

Clases Prácticas: Las exposiciones serán reforzadas con prácticas en las que se trabajarán esos mismos contenidos. El alumno dispondrá de un tiempo para resolver los ejercicios, así como de un momento de puesta en común en el que se indicarán los problemas más comunes referidos a los diferentes contenidos teóricos y las posibles soluciones que se puedan aportar.

Proyectos personales: Varias unidades didácticas giran entorno a la elaboración de proyectos. Trabajos personales en los que no existe una solución claramente definida. Estos se iniciarán en el aula y se finalizarán de manera autónoma, una vez que se hayan proporcionado las



herramientas y estrategias necesarias. Se busca que el alumnado vaya adquiriendo seguridad en sí mismo encontrando sus propias soluciones y estrategias. Las actividades serán presentadas de manera que quede claro qué competencias van a trabajarse, y los objetivos o resultados reales del aprendizaje que se deben alcanzar al finalizar la tarea. Estarán vinculadas con los distintos ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico. Contendrán problemas adaptados al nivel el alumno para que con la información y ayuda necesaria puedan resolverse. Buscarán situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos a la práctica. Se seguirá la secuencia de idea-boceto-propuesta definitiva, defensa y exposición. La entrega del proyecto irá acompañada de una memoria descriptiva y del proceso. Tendrán un plazo de entrega definido. El alumno trabajará en el marco de una temporalización exigente, se busca de este modo mejorar sus flujos de trabajo, su metodología, organización, secuenciación y distribución de tareas.

Trabajos en Grupo: Se realizarán propuestas donde los alumnos rotarán en los distintos roles de equipo que pueden encontrarse profesionalmente. Se pretende, en la medida de lo posible, que asuman lo estratégico de cada posición con respecto a la elaboración de un proyecto, así como necesidad de que todas las partes del mismo colaboren en la correcta ejecución del mismo.

Trabajo Autónomo: El alumno trabajará de manera autónoma, tanto en el aula como fuera de ella. El trabajo autónomo cobra especial importancia asumiendo que es la única manera de demostrar realmente que una competencia se ha adquirido. El alumno dispondrá siempre de tiempo trabajo fuera del aula para finalizar los ejercicios propuestos, se busca con ello el aporte personal de soluciones, el autoaprendizaje y la autoafirmación.

Trabajo Voluntario. Se incentivará en todo momento el trabajo fuera del aula. Estableciendo actividades de ampliación y refuerzo. Se informará al alumno de concursos, curso y seminarios relacionados o no con la asignatura. Se comentarán noticias, eventos... intentando que el alumno encuentre motivaciones para el desarrollo del diseño y el Arte más allá de lo estrictamente académico.

Trabajo On Line: Los alumnos podrán seguir las exposiciones teóricas a través de las proyecciones de videotutoriales que acompañan los temas, así como diverso material interactivo y recomendaciones bibliográficas que se proporcionarán.



El sitio web <http://grafismoaudiovisual.wordpress.com> y la plataforma Google Classroom serán los lugares de referencia para el alumnado. En este blog se colgarán explicaciones, referencias de obras, autores, enlaces...el alumnado podrá escribir sus comentarios, dudas y aclaraciones. Este blog será el resultado de la creación colectiva de todo el grupo. Google Classroom se utilizará como plataforma de enseñanza on line. Siendo el canal de comunicación directo entre el profesor y el alumnado. Los ejercicios estarán explicados y desarrollados en este espacio, se tendrá acceso a un calendario con las fechas relevantes del curso, la evaluación y la asistencia podrán seguirse y controlarse desde ahí. Para poder utilizar esta plataforma el alumno debe disponer de una cuenta de correo electrónico @educarex.es. Para poder solicitar esta cuenta puede hacerse desde el siguiente enlace:

[Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es](#)

Para más información sobre los correos @educarex.es puede consultarse el siguiente enlace:

[Descripción de las cuentas de correo Educarex](#)

Tutorías: La materia no tiene un horario específico para las tutorías individuales. Una vez a la semana, coincidiendo con las horas de prácticas de las unidades didácticas se realizarán las tutorías individualizadas y el seguimiento más cercano del alumno.

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. Será un instrumento fundamental para disponer de información real a la hora de preparar las tutorías individualizadas y para tomar de manera argumentada decisiones dentro del propio proceso de enseñanza aprendizaje.

7.- TIEMPO DE TRABAJO (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

El concepto de crédito europeo, definido como la unidad de medida del haber académico, constituye el volumen de trabajo del alumno para alcanzar los objetivos del programa. La asignación de créditos para cada asignatura incluirá el número de horas que necesitan los alumnos para lograr las capacidades, los conocimientos y destrezas.

La instrucción 42/2013 de la Secretaría General de Educación sobre el trabajo de fin de estudios, las prácticas externas y la guía docente en los Estudios Superiores de Diseño dicta en su punto 3c que el **número de horas por cada crédito será 25h**

La asignatura de Diseño Asistido por Ordenador II está definida en el plan de estudios de la Escuela de Arte de Mérida como Teórico-Práctica con una presencialidad del 60%. Tiene 4 créditos ECTS por lo que la carga de trabajo es de 60 horas de Aula y 40 horas de trabajo autónomo.

Carga de trabajo del Alumno y Distribución Horaria por Competencias			
Estrategia Metodológica	Competencias	Horas Aula	Trabajo Autónomo
Clases Presenciales de trabajo en el Aula con Carácter Teórico - Práctico	T1, T2, T3, G1, G2, E1, E2, E3	30	
Clases Presenciales de Trabajo en el Aula con carácter Práctico	G2, T1, T2, E1, E2, E3	30	
Clases Presenciales de Trabajo Autónomo. Tutorías de apoyo	T1, T2, T3, G1, G2, E1, E2, E3	22	
Realización de Proyectos Personales y memorias.	T1, T2, T3, G2, E1, E2, E3		42
Realización de Proyectos en	G1, G2, T1, E1, E2, E3	8	10

Grupo + aportación individual			
Resolución de problemas	G2, T1, T2, E1, E2, E3		8
Evaluación Continua, Autoevaluación y Coevaluación	T1, T2, T3, G1, G2, E1, E2, E3	X	X
Pruebas de Evaluación de carácter extraordinario. Recuperaciones	T3, E1, E2, E3	X	X
Total de Horas de trabajo		90	60

7.2.- CALENDARIO DE LA ASIGNATURA

BLOQUE TEMÁTICO	TÍTULO	ÁMBITO	
		PROFESIONAL	Fecha
BLOQUE II DIBUJO VECTORIAL Y COMPOSICIÓN DE PÁGINA	Práctica. Técnicas avanzadas de DISEÑO DE CARTELES CON collage digital	Producción Gráfica	4ª Semana de Septiembre y 1ª de Octubre
BLOQUE I INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DEL PROYECTO.	Proyecto Colección de PORTADAS PARA COLECCIÓN DE LIBROS ilustración vectorial y mapa de bits Objetos imposibles. Selecciones y recortes complejos.	Diseño Editorial	2ª Semana de Octubre



	Proyecto CARTEL EN FORMATO A2 para obra de teatro	Dirección de Arte en Publicidad	3ª Semana de Octubre
BLOQUE II DIBUJO VECTORIAL Y COMPOSICIÓN DE PÁGINA.	Proyecto DISEÑO DE SEÑALÉTICA para parque o zona verde	Gráfica aplicada al espacio	4ª Semana de Octubre
Dibujo vectorial y mapa de bits.	Proyecto DISEÑO DE PLANO CONCEPTUAL de parque o zona verde	Gráfica aplicada al espacio	1ª Semana de Noviembre
	Práctica DIBUJO DE LOGOTIPOS e ideogramas	Identidad Visual y Corporativa	2ª Semana de Noviembre
	Proyecto IDENTIDAD COROPORATIVA Y DE MARCA	Identidad Visual y Corporativa	3ª Semana de Noviembre
	Proyecto DISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES. PACKAGING	Diseño de Envases y Embalajes	4ª Semana de Noviembre
	Práctica Técnicas de ILUSTRACIÓN VECTORIAL AVANZADA, Texturas y Dibujo Tridimensional	Ilustración	por asignar
	Práctica Técnicas de ILUSTRACIÓN AVANZADA, VECTORIZACIÓN DE	Ilustración	1ª Semana de Diciembre



	IMÁGENES Y USO DE TABLETAS GRÁFICAS. Ilustración en mapa de bits		
BLOQUE III MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN DE PÁGINA	Práctica Diseño y prototipado de sitio web	Diseño web e interactivo	2ª Semana de Diciembre
BLOQUE III MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN DE PÁGINA	Práctica Maquetación del programa y del cartel de un festival de cine	Diseño Editorial	3ª Semana de Diciembre
	Proyecto DISEÑO DE LIBRO	Diseño Editorial	2ª Semana de Enero
	Proyecto DISEÑO de un CD en formato digipack para la industria musical	Diseño Editorial	3ª Semana Enero
BLOQUE IV PROYECTO DE DISEÑO PERSONAL.	EXPOSICIÓN COLECTIVA DE TRABAJOS Y PORTFOLIO PERSONAL.	Investigación	4º Semana Enero 1º Febrero

8.- EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Real decreto de 5 de Junio de 2010 explica en el Artículo 9 punto 1: “La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado de y nivel de adquisición y consolidación de competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios”.



La evaluación será un instrumento que ayudará a los alumnos a desarrollar sus capacidades. **Estará referida a todos los objetivos de la asignatura e inmersa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.**

Tendrá un carácter formativo. Será una vía para que el estudiante reciba información sobre sus progresos y una manera de ayudarle a autocorregirse, es decir se utilizará como una información para que siga avanzando de una manera adecuada.

Cada unidad didáctica de esta guía docente tiene especificados los objetivos educativos o resultados del aprendizaje. Estos han sido desarrollados buscando alcanzar con la suma de todos las competencias de la asignatura. La evaluación de cada unidad irá, por tanto, referida al grado de consecución los objetivos. El alumno en todo momento dispondrá de una información amplia y razonada sobre su logros y carencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizará una Evaluación Inicial coincidiendo con la primera unidad didáctica. Es importante establecer a partir de los datos que se extraigan la zona de desarrollo real de cada uno de los alumnos y su zona potencial para adaptar y modificar todo aquello que fuese necesario dentro del proceso. Debemos conocer el punto de partida para poder valorar con objetividad los logros alcanzados.

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.

En cada unidad didáctica se pedirá al alumno que resuelva algún trabajo. En cada uno se solicitará la entrega de una memoria que contendrá: Anteproyecto (bocetos o ideas) proyecto (en procedimiento definitivo o simulado) y memorias descriptivas cuando sean necesarias, así como la documentación imprescindible para una definición precisa del ejercicio propuesto.

Estrategias evaluativas	Competencias	%Evaluación
-------------------------	--------------	-------------



Proyectos.	T1, T2, T3, G2, E1, E2, E3	40%
Prácticas. Problemas	T2, T3, E3	30%
Trabajos en Grupo	T1, T2, T3, G1, G2	10%
Memorias	T1,T2, G1, G2, E1, E2	10%
Portfolio	T3, G2, E1, E2, E3	10%

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 Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura)

Estarán basadas en los conocimientos teórico-prácticos progresivamente adquiridos por

cada alumno/a cuya valoración se llevará a cabo a través de la realización de las siguientes pruebas: c.1) Pruebas de evaluación continua: Consistirá en la resolución de cuestiones y/o ejercicios, relacionados con las materias del programa, a lo largo del curso. En esta prueba se valorará los conocimientos teóricos-prácticos de las materias desarrolladas. Será calificada de 0 a 10 puntos, siendo necesario para superarla un mínimo de 5 puntos.

c.2) En la presentación de los trabajos y/o ejercicios se tendrá en cuenta la puntualidad en las entregas siendo fecha límite de la misma dos días después restando 0.5 puntos por cada día. Una vez pasados dos días no se recepcionará ningún trabajo siendo calificado con 0 puntos.

c.3) Se tendrán en cuenta las faltas de ortografía, restando 1 punto por cada ocho faltas.

c.4) La valoración en porcentaje de cada parte de la evaluación será la siguiente:

- Pruebas prácticas de evaluación continua 80%.
- Asistencia y participación 20% .La nota final del curso se regirá por el siguiente porcentaje establecido por los bloques de contenidos en los que se agrupan las unidades didácticas.

Dibujo Vectorial, mapa de bits y composición de página	Maquetación y Composición de página	Proyecto personal y lenguaje propio	Metodología del proyecto
30%	30%	20%	20%

Criterios de promoción y mínimos exigibles. Para superar la materia, el alumno ha de

demostrar haber adquirido todas las competencias mediante la correcta realización de los ejercicios prácticos y documentales. Dispondrá de todo el semestre para realizar correctamente las actividades y alcanzar los objetivos fijados. Podrá repetirlas o realizar ejercicios alternativos para mejorar la calificación.

Convocatorias El DOE de 10 de Marzo de 2014 establece en su Artículo 6 Matriculación, punto 12 “El alumnado dispondrá de dos convocatorias por curso: Una Ordinaria y otra Extraordinaria...”



Los alumnos que no superen la asignatura por medio de la evaluación continua deberán presentarse a estas convocatorias.

Convocatoria Ordinaria de Junio y Extraordinaria de Septiembre

Aquellos alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua O sumativa podrán presentarse a una prueba donde realizarán un examen final para demostrar sus conocimientos teóricos y prácticos de la materia. No obstante, teniendo en cuenta la dificultad de valorar las capacidades de una materia práctica como el Diseño Asistido por Ordenador en 2 horas, será requisito fundamental para poder asistir a dicha prueba, **presentar correctamente un Portfolio con todos los trabajos realizados durante el curso**. Se recomienda por tanto que a lo largo del semestre los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad

Alumnos pendientes en 3ª y 4ª convocatoria.

Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Estos alumnos es probable que no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial. Se estudiará cada caso de manera individual, estableciendo una evaluación inicial y analizando el trabajo previo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar.

En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado y se informará al alumno del mismo.

Según la disponibilidad horaria del alumno y del profesor (tutorías, guardias, biblioteca, desdobles...) se podrán establecer encuentros presenciales para el desarrollo de tutorías individualizadas.

En aquellas materias en las que se considere necesario, y con el fin de poder realizar una evaluación continúa, se realizará un seguimiento a distancia aprovechando el potencial de la plataforma Google Classroom u otra que se determine.



El alumno tendrá acceso a la guía docente, al horario del profesor, a la información necesaria para el desarrollo de la asignatura y a todos los ejercicios que debe realizar, fechas de entrega, objetivos del aprendizaje...

Podrá enviar trabajos a distancia y recibir por la misma plataforma correcciones del docente así como las anotaciones que se consideren necesarias.

El alumno conocerá en todo momento el estado de su aprendizaje y las calificaciones de las tareas realizadas.

Si el resultado de la evaluación continua fuese negativo el alumno tendrá derecho a la realización de una prueba final en las condiciones que se establezcan en la guía docente de la materia.

Evaluación de las programación y la guía docente. Propuesta Dpto. Técnico para incluir en las programaciones

Evaluación de la programación y la guía docente

Dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación debe afectar, no sólo al aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza,:

Profesor, Trabajo en el Aula, Diseño curricular, Objetivos, Contenidos, Competencias básicas, Metodología, Recursos organizativos y materiales y Sistema de evaluación.

En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, debemos incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación.

El docente realizará una evaluación de la programación al inicio del curso, otra a mitad y una al final. Las conclusiones de estas evaluaciones serán compartidas con el resto de miembros del departamento que establecerán las propuestas de mejora pertinentes.

Para esta tarea podrán utilizarse multitud de procedimientos, cuestionarios, debates, anotaciones diarias... en todo caso, será fundamental el diálogo del profesor con los alumnos, analizando colectivamente los resultados de las actividades a la hora de corregir posibles errores y detectar dificultades.

Estas propuestas de mejora se incluirán en el formulario de propuestas de mejora del Dpto Técnico y serán aprobadas y ratificadas en una reunión

Aspectos a evaluar de la programación y la guía docente

Los aspectos mínimos a tener en cuenta en esta evaluación serán:

1. Práctica docente en el contexto del aula
2. Práctica docente en el contexto del centro
 - En el Centro
 - En el curso
 - En la Etapa o Estudios

1) La Práctica docente en el contexto del Aula:

Adecuación de la programación a la realidad del alumnado

- El diseño y desarrollo de la Unidades didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos de alumnos concretos.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.

La actuación personal de atención a los alumnos.

- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas
- El tratamiento de los temas transversales
- Adecuación de los criterios de evaluación y promoción
- La coordinación con otros maestros que intervienen en el mismo grupo de alumnos.
- La comunicación con las familias y tutores

2) La Práctica docente en el contexto del Centro:

A.- En el contexto de la Institución:

- La coherencia del Proyecto Educativo.
- La funcionalidad de decisiones sobre asignación de recursos humanos, materiales, espacios y tiempos.
- El funcionamiento de los órganos unipersonales y colegiados
- Las relaciones interpersonales y las relaciones con las familias y el entorno
- Los servicios de apoyo (departamento de orientación, educadora social,, CPR)



- Las relaciones del centro con la comunidad.

B.- En el curso

- Sistemas de coordinación docentes establecidos.
- Relaciones y coordinación con el resto del equipo docente del grupo
- Coherencia del grupo de asignaturas del curso con respecto al plan de estudios
- Relación de la materia con el resto de asignaturas del curso
- Carga horaria y de trabajo del alumno

C.- En la Etapa o Nivel de Estudios:

- Los elementos de la Programación y su coherencia dentro del plan de estudios.
- La coordinación entre los distintos cursos y la coherencia vertical del plan de estudios
- La relaciones y la coordinación entre las distintas materias de otros cursos.

9.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde el convencimiento de que cada persona es única, hay que asumir que en el grupo de alumnos hay diferencias de capacidades, intereses y necesidades, debidas a las condiciones personales y a las experiencias vividas, y también, a condiciones sociales y culturales. Asumir, conocer y respetar esas diferencias debe ser un principio educativo básico. Por ello, debe establecerse con claridad, el punto del que parte cada alumno y la evolución experimentada durante el proceso de aprendizaje; adecuando la intervención educativa y los criterios de evaluación aplicables al término de cada actuación pedagógica, a las distintas circunstancias de cada uno, concretándose en actividades de distinto tipo y con distinto grado de dificultad.

Asimismo, la convivencia en el aula de distintas culturas, y a veces contrapuestas, visiones personales y creencias ideológicas, exige garantizar un clima de confianza, tolerancia y respeto hacia los demás; favoreciendo la desinhibición y la expresión personal de opiniones y criterios como principio esencial del proceso comunicativo dentro del aula.

En el caso de necesidades educativas específicas, como criterio general en la aplicación de las distintas medidas de atención a la diversidad, partiré de **adaptaciones curriculares no**



significativas (ajustes en el CÓMO ENSEÑAR: metodología, actividades, tiempos,) respetando lo dictado por el *punto 2 de la Disposición adicional primera, alumnos con Discapacidad, incluida en el DOE de 10 de Marzo de 2014 que establece el Plan de Estudios. “En todo caso, dichas adaptaciones deberán respetar en lo esencial lo fijado con carácter general en este decreto.”*

En el marco de lo establecido en la *ley 51/2003 de 2 de Diciembre de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*, se tendrán en cuenta las **adaptaciones de acceso** pertinentes, en todas aquellas situaciones en las que, la necesidad educativa específica, pueda resolverse desde **ayudas técnicas, material y mobiliario adaptado o ayudas a la comunicación.**

Evaluación Dentro del grupo de estudiantes para el que estamos programando hay un estudiante con síndrome de Asperger (propio del espectro autista). Se trata de un alumno con altas capacidades cognitivas pero serias dificultades para las relaciones sociales, la expresión de sentimientos, la resolución de conflictos y la capacidad de manejar y comprender los mensajes que no son estrictamente enunciativos (ironía, doble sentido, metalenguaje...). Además suele presentar problemas para alcanzar la abstracción y planificar y organizarse por sí mismo. En todo momento se trabajará de manera coordinada con la Educadora Social, la Escuela carece de Orientador/a y de la Jefatura de Estudios. Dentro de las adaptaciones no significativas se modificarían algunos aspectos referidos al cómo y al cuándo evaluar:

Competencia G1, organizar, coordinar, dirigir...Se modificarán las actividades referidas a trabajo colaborativo, buscando alternativas de trabajo online o grupos pequeños, evitando la participación en actividades con muchas personas.

Para la competencia T1. Organizar y Planificar el Trabajo. Se proporcionará un guión con pautas claras e inequívocas y en la medida en la que el alumno lo permita se realizará un seguimiento pormenorizado de cada una de las fases. Si hiciese falta se flexibilizarán los Tiempos de Entrega.

Competencia E2, “comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico” se le proporcionará un guión para las memorias de los proyectos con preguntas muy breves, casi tipo test que permitan una exposición concreta de los aspectos fundamentales. Si fuese necesario se flexibilizarán los plazos de entrega de estas ya que en ocasiones este tipo de alumnos muestran

dificultades para leer los enunciados, esquematizar contenidos y seleccionar la información que se les pide.

10.- RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos materiales: Un ordenador por cada alumno con conexión a Internet.. Pizarra digital. Tableta digitalizadora tamaño A5, a ser posible una por alumno. Escáner al menos 4 unidades, Impresora a color A3. Impresora A4 Blanco y negro. Plotter de impresión en gran formato (debe repararse). Lectores de tarjeta. Pizarra Digital o proyector. Mini estudio portátil de fotografía con iluminación propia.

Software a utilizar: Los ordenadores contarán con la suite de diseño gráfico digital que el departamento estime oportuno dentro de las posibilidades del centro. Como alternativas de software libre se recomiendan: Inkscape (vectorial y composición de página), Gimp (mapa de bits), Darktable (procesado en lote de imágenes, etiquetado y organización), Qcad (dibujo técnico, acotación y planos) y Scribus (maquetación de textos y composición de página).

Videotutoriales de los principales softwares, (Suscripción Anual a LinkedIn Learning) para consulta del docente y del alumnado.

Google Classroom. Los alumnos deben disponer de un correo educarex.es

Los alumnos deben tener acceso a la plataforma Rayuela

Recomendable que todos los alumnos dispongan en su casa de su propio ordenador, conexión a Internet, unidad de memoria portátil USB de al menos 4gb, escáner, cámara de fotos, impresora y tableta digitalizadora.

11.- BIBLIOGRAFÍA Recomendada para la Asignatura

La bibliografía que se presenta para la asignatura permite al alumno profundizar en aquellos temas que más necesita o que más le gustan. Ninguna lectura será obligatoria aunque sí



recomendable ya que con las unidades didácticas se facilitará al alumno toda la información necesaria, incluida la bibliografía específica de cada tema. Está ordenada siguiendo el índice de los bloques temáticos de las unidades didácticas. Todos los volúmenes se encuentran en la biblioteca del centro.

Metodología del Proyecto y desarrollo de la Creatividad

Ambrose-Harris, *Metodología del Diseño*, Singapur, PAD Parramon Arts & Design Segunda Edición 2013, Rob Eastaway, *Pensamiento Creativo 101 ideas para desarrollar el ingenio*, Barcelona, Editorial Evergreen 2007, William Lidwel, Kritina Holden, Jill Butler, *Principios Universales del Diseño*, Barcelona, Blume, 2005, Ellen Lupton, *Intuición, Acción, Creación, Graphic Design Thinking*, Barcelona, Gustavo Gili, 2014, Carolyn Knight, Jessica Glaser, *Ejercicios de Diseño Gráfico, Cuaderno Práctico*, Barcelona, Gustavo Gili, 2011

Dibujo Vectorial, maquetación y composición de Página

Ana María López López, *Curso Diseño Gráfico, Fundamentos y Técnicas*, Madrid, Anaya Multimedia, 2014, Tony Sedon, *Retículas, soluciones creativas para el diseñador gráfico*, Barcelona, Gustavo Gili, 2008, Alan Swann, *Como Diseñar con Retículas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1990, Mark Gatter, *Manual de Impresión para Diseñadores Gráficos*, Barcelona, PAD Parramón Diseño, 2012, Josep Formentí, Sergio Reverte, *La imagen Gráfica y su Reproducción, Barcelona*, Ediciones CPG, 2008, Ellen Lupton, *Pensar con Tipos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2011,

Desarrollo del proyecto de diseño personal

Jeremy Webb, *Diseño Fotográfico*, Singapur, Gustavo Gili 2011, Verlag Hermann Schmidt, *100 Beste Plakate 07*, Alemania, Mainz, 2008, Ami Miyazaki, *Absolute Appeal: Direct Mail Design*, Japon, Pie Books, 2007



Enlaces WEB		
Librerías/editoriales/revistas	Ilustradores	Diseñadores
<u>Visual Revista On Line</u>	<u>Jody Barton</u>	<u>Barnbrook Studio</u>
<u>Back Magazine Revista On Line</u>	<u>Luke Jethro Best</u>	<u>Integral Ruedi Baur París. Diseño</u>
<u>Artz Manía Revista On Line</u>	<u>Jon Burgerman</u>	<u>Büro Destruct, Diseño Grafico</u>
<u>Blanket Magazine Revista</u>	<u>Blu Blu</u>	<u>Big Active, Consultoría Creativa</u>
<u>Blood Wars Magazine Revista</u>	<u>Sara Torres</u>	<u>In Form. Agencia</u>
<u>Breed Magazine Revista</u>	<u>Manolo Acedo</u>	<u>Tina Frank</u>
<u>Castle Magazine Revista</u>	<u>eBoy</u>	<u>Pentagram. Consultoria</u>
<u>delve magazine Revista</u>	<u>Gary Baseman</u>	<u>Hi-Res Agencia</u>
<u>Design & Life Revista</u>	<u>gordon wiebe</u>	<u>http://hidekiinaba.com/</u>
<u>Giz Mag Revista</u>	<u>Sara Fanelli</u>	<u>Scott King. Diseño Editorial</u>
<u>Kromag Revista</u>	<u>Ana Ventura</u>	<u>M-A-D interdisciplinary design</u>
<u>Revolution Art Revista</u>	<u>Gary Taxali</u>	<u>Mutabor. Agencia</u>
<u>Root Revista</u>	<u>kerry Roper</u>	<u>Volumeone Design studio</u>