

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE**

DE LA ASIGNATURA:

**1º - Lenguaje Visual**

Curso Académico 2023/24

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	1º - Lenguaje Visual
<b>Tipo de asignatura</b>	Formación Básica
<b>Materia</b>	1º - Lenguaje Visual
<b>Tipo</b>	Teórico-Práctica
<b>Curso</b>	PRIMERO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
<b>Duración</b>	Anual
<b>Créditos ECTS totales</b>	8
<b>Horas lectivas semanales</b>	4
<b>Prelación o requisitos previos</b>	
<b>Calendario</b>	
<b>Horario de impartición</b>	Miércoles de 11:00h. a 13:00h. y jueves de 9:00h. a 11:00h.

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	David Emilio Díaz-Cantelar García-Junco
<b>Correo electrónico</b>	davidemiliodg@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo fundamental acercar al estudiante al mundo de la imagen en todas y cada una de sus vertientes y medios de transmisión. Analizaremos todos sus elementos y las relaciones entre los mismos, sus connotaciones y la importancia significativa de los mensajes que se lanzan a través de la misma. Un análisis exhaustivo que tendrá como objetivo primordial ser capaces de componer mensajes visuales y controlar los significados que se deriven de los mismos. La asignatura de lenguaje visual muestra las herramientas necesarias para conocer y comprender el lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Analizando la imagen en su expresión y percepción.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura de Lenguaje Visual forma parte de la materia Fundamentos de Diseño. Se inscribe dentro de las asignaturas de Formación Básica (FB) del primer curso de las EASD, siendo la misma de carácter anual. Esta asignatura aporta al estudiante 8 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Tema 1. Introducción a la imagen y a sus significados.

1.1 Introducción a la teoría de la imagen.

1.2 La naturaleza de la imagen. La naturaleza de la imagen en el contexto mediático.

1.3 Niveles de significación de la imagen.

El discurso connotativo como base del lenguaje visual

1.4 El poder organizador de la visión. Mostrar o representar / Representar o decir. La doble naturaleza de la imagen.

1.5 ¿Qué es el lenguaje visual?

Tema 2. La representación formal I\_ MORFOLOGÍA

2.1 Las herramientas de configuración: elementos morfológicos.

2.1.1 El punto y la línea. El contorno.

2.1.2 El plano.

2.1.3 El tamaño.

2.1.4 La forma.

2.1.5 El color. Superficies coloreadas, Contraste y asimilación, Mezclas ópticas, Sistemas de color, Efectos cromáticos diversos, Armonía, Sistemas digitales, Funciones comunicativas y expresivas del color, La reproducción del color, Simbología y lenguaje de los colores, el color en la historia.

2.1.6 La iluminación. Factores que determinan el tipo de iluminación.

2.1.7 La textura.

Tema 3. La representación formal II\_ COMPOSICIÓN

3.1 Las herramientas de organización: la composición. 3.1.1 Equilibrio y tensión.

3.1.2 Peso y dirección visual.

3.1.3 Centros de fuerza: el centro, cruce de tercios y número áureo. 3.1.4 Movimiento y ritmo.

3.1.5 Proporción y escala.

3.1.6 Preferencia del ángulo inferior izquierdo.

3.1.7 La colaboración de la Gestalt.

Tema 4. El lenguaje visual I\_ PERCEPCIÓN

4.1 Introducción al lenguaje visual.

4.2 Fundamentos del lenguaje visual. Investigaciones y teorías aportantes.

4.2.1 Teoría de la Gestalt. Leyes de la percepción: pregnancia, cierre, semejanza, proximidad, simetría, continuidad, comunidad, figura-fondo.

4.3 Imagen y realidad. Niveles de iconicidad.

4.4 La imagen: ¿representación o creación?

Tema 5. El lenguaje visual II\_ SEMIÓTICA DE LA IMAGEN

5.1 El discurso connotativo como base del lenguaje visual. El signo.

5.1.1 Tipos de signos visuales: huella o señal, ícono y símbolo.

5.1.2 Ferdinand de Saussure: Significante y significado.

5.1.3 Roland Barthes: denotación y connotación. Mitologías

5.1.4 El signo: No tan elemental.

5.2 El mensaje visual.

6.1 Concepto de retórica. La retórica visual

Contenidos prácticos

A lo largo del curso el alumno deberá presentar una serie de trabajos prácticos en los que se demuestre la asimilación y la adquisición de destrezas relacionadas con los mismos. La naturaleza de dichos trabajos podrá ser analógica y/o digital. Las condiciones de realización y los detalles de dichos trabajos se especificarán en los correspondientes guiones que estarán oportunamente a disposición del alumno.

El contenido de la asignatura puede sufrir modificaciones y ser adaptado en función del nivel y ritmo de aprendizaje de la clase.

### 3.2 Programa

Las 144 horas de carácter presencial de las que dispone esta signatura se organizarán según el siguiente organigrama:

septiembre / semana 1 / Presentación

septiembre / semana 2 / Introducción a la imagen. El sentido de la vista

octubre / semana 3 / Introducción a la imagen y a sus significados.

octubre / semana 4 / Introducción a la imagen y a sus significados.

octubre / semana 5 / Niveles de Iconicidad

octubre/ semana 6 / Niveles de Iconicidad

noviembre / semana 7 / Niveles de Iconicidad

noviembre / semana 8 / Niveles de Iconicidad

noviembre / semana 9 / La representación formal. Morfología y sintaxis

noviembre / semana 10 / La representación formal. Morfología y sintaxis

sintaxis

diciembre / semana 11 / Actividades de análisis

diciembre / semana 12 / La representación formal. Relación de las formas

diciembre / semana 13 / La representación formal. Relación de las formas

enero / semana 14 / Actividad supermódulo.

enero / semana 15 / La representación de un supermódulo orgánico.

enero /semana 16 / La representación de un supermódulo orgánico / Actividad supermódulo orgánico.

enero / semana 17 / Actividad supermódulo orgánico.

febrero / semana 18/ Actividad supermódulo orgánico.

febrero / semana 19/ Jornadas de Diseño

febrero / semana 20/ Actividad supermódulo orgánico.

febrero / semana 21/ La percepción

marzo / semana 22/ La percepción

marzo / semana 23/ Composición

marzo / semana 24/ Actividad food design

marzo / semana 25/ Actividad food design

abril / semana 26/ Actividad food design

abril / semana 27/ Actividad food design

abril / semana 28 / Actividad food design

abril / semana 29/ Actividad food design

mayo / semana 30 /Semiótica y retórica visual  
mayo / semana 31/ Actividad semiótica y retórica visual  
mayo / semana 32/ Actividad semiótica y retórica visual  
mayo / semana 33/ Actividad semiótica y retórica visual  
junio / semana 34 / Actividad semiótica y retórica visual  
junio / semana 35 / Entregas de trabajos  
junio / semana 36 / Entregas de trabajos

Las 56 horas no presenciales de las que consta la asignatura están diseñadas para permitir al alumno el estudio de los contenidos teóricos así como para la resolución de los trabajos prácticos que se indiquen en el transcurso del curso.

El programa de la asignatura puede sufrir modificaciones en función del nivel y ritmo de aprendizaje de la clase.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar

los objetivos previstos

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE09 - 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.



## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	48	24,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	48	24,00%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	16	8,00%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	24	12,00%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	6	3,00%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	2	1,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
<b>Total horas presenciales</b>		<b>144</b>	<b>72%</b>
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	25	12,50%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	15	7,50%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	16	8,00%
	Total horas de trabajo autónomo	56	28%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS
<b>5.2 Recursos</b>			
Pizarra, ordenadores, cañón para proyectar, equipamiento informático (1 equipo por alumno) , acceso a internet, red y software registrado o libre para la realización de actividades. Folios, cartulinas, rotuladores, lápices,...			
<b>5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria</b>			
<p>Villafañe, Justo. Introducción a la teoría de la imagen. Pirámide, Madrid, 2003.</p> <p>Villafañe, Justo y Mínguez, Norberto. Principios de teoría general de la imagen. Pirámide, Madrid, 2002. Vasily Kandinsky. Punto y línea sobre un plano. Labor.</p> <p>Vasily Kandinsky. De lo espiritual en el Arte. Paidós estética.</p> <p>Wucius Wong. Fundamentos del diseño. G. Gili.</p> <p>Acaso, María. El lenguaje visual. Paidós, Barcelona, 2006.</p> <p>Aumont, Jacques. La imagen. Paidós, Buenos Aires – Barcelona- México, 1992.</p> <p>Barthes, Roland. La cámara lúcida. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.</p> <p>Barthes, Roland. Mitologías. Siglo Veintiuno Editores, Madrid, 1980.</p> <p>Artículo “Retórica de la imagen”. Roland Barthes.</p> <p>Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, Barcelona, 2002. Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.</p> <p>Crow, David. No te creas una palabra. Ed. Promopress, Barcelona, 2008.</p> <p>AAVV. La semiología, art. “Retórica de la imagen” por Roland Barthes, TiempoContemporáneo, Buenos Aires, 1987.</p> <p>Eco, Umberto. Tratado de semiótica general. Estudio sobre la composición en las artes visuales. Editorial Akal, Madrid, 2001.</p>			

Eco, Umberto. La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Editorial Akal, Madrid, 2001.

Cobley, Paul / Jansz, Litza. Semiótica para principiantes. <http://psikolibro.blogspot.com>

Artículo "Retórica e imagen publicitaria". Jacques Durand.

Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual. Alianza Forma, Madrid, 1993.

Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Eudeba. Bs. As 1976.

Dubois, Philippe. El acto fotográfico. Paidós, Barcelona, 2003.

Gubern, Román. La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea.

Gustavo Gili, Barcelona. 1987.

Gubern, Román. Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Anagrama,

Barcelona, 1996. Vilches, Lorenzo. La lectura de la Imagen. Paidós Comunicación,

Barcelona, 1983.

Eva Heller. Psicología del color. G. Gili.

H. Koppers. Fundamento de la teoría de los colores. G. Gili.

Josef Albers. La Interacción del Color. Alianza Forma.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos

necesarios para alcanzar los objetivos previstos  
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación  
CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos**

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

## **6.2 Procedimiento de Evaluación**

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico.

Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	La actividad de food design, deberá contener todo lo aprendido y tendrá un valor del 30% de la nota.	30 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	0	%
Actividades Prácticas	<p>Después de la sesiones teóricas de cada tema se realizarán ejercicios con la intención de poner en practica los conceptos y cuestiones que se han abordado en las sesiones teóricas. Cada bloque temático constará de una o varias actividades para que el futuro diseñador gráfico vaya adquiriendo destrezas y competencias para la realización de mensajes visuales. Las actividades serán progresivas, esto quiere decir que en cada actividad iremos sumando todo lo aprendido anteriormente.</p> <p>En un principio, partiremos de una base eminentemente analógica puesto que los alumnos contarán, muy probablemente, con pocas destrezas digitales. A medida que los alumnos vayan adquiriendo estas competencias, iremos incorporándolas en el desarrollo de los ejercicios. Para todo ello, será necesaria una cierta coordinación con el resto de asignaturas. La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.</p> <p>Se hará una media de todos los trabajos a excepción de la actividad comentada anteriormente sobre `food design` que se evaluará de forma independiente. Para superar el curso deberá tener todos los trabajos aprobados.</p>	60%
Trabajos Individuales o en Grupos	Todos los trabajos individuales o en grupos de esta asignatura tendrán un carácter práctico por lo que se ponderarán dentro del porcentaje dado a las actividades prácticas. Las especificaciones	0%



	<p>en relación a los ejercicios propuestos, (piezas, formatos, fechas, material adicional y otras cuestiones de interés para el alumno) vendrán reflejadas en el guión que se le proporcionará al estudiante, así como los criterios de calificación con los que será evaluado este trabajo. Si hubiera alguna modificación del mismo se aclarará en clase y/o con un nuevo documento a través de la plataforma que se estipule para compartir archivos y documentos. Los trabajos deberán entregarse atendiendo a dichas especificaciones. Algunos trabajos se realizarán en grupo con idea de que los alumnos vayan adquiriendo competencias para trabajar en equipo. El hecho de desarrollar los trabajos por equipos no implica necesariamente que todos los miembros que lo componen obtengan la misma calificación. Una vez explicado el guión del trabajo, se dedicarán un número determinado de sesiones prácticas en clase para la realización del mismo; Ello implica que el profesor de la materia tendrá información suficiente para valorar aspectos tales como: la asistencia a estas sesiones de trabajo, la participación en la toma de decisiones relevantes para el desarrollo de propuestas, el grado de implicación en el trabajo, así como la capacidad para llegar a acuerdos con el resto de los miembros del equipo. También es importante aclarar que los trabajos en grupo se presentarán entre todos los miembros que lo componen. Si alguno de los miembros no participara de la misma sin la justificación oportuna no contará con nota alguna en este apartado. La presentación de los documentos y trabajos en otros formatos de los referidos y/o la falta de partes del material solicitado supondrá una menor calificación total del ejercicio que se especificará en cada guión de trabajo. Se calculará una media de todos los ejercicios realizados. Cada trabajo tendrá un valor determinado en relación al valor total asignado a los ejercicios prácticos. Esto se determinará atendiendo a la complejidad de los mismos y a su relevancia en relación a los contenidos dados en la asignatura. Pero para que el tanto por ciento asignado a los trabajos sea computable deberán estar aprobados, al menos con la calificación de un 5. Los trabajos no presentados computan como cero. La presentación impuntual de los trabajos sin la</p>	
--	--	--

	<p>justificación oportuna o sin la autorización específica por alguna cuestión ajena al centro lo invalida. Por lo que este trabajo sólo podrá recuperarse en una fecha específica que el profesor determinará en cada semestre, no pudiendo sacar una calificación superior al 6.</p> <p>En caso de no salir la media aprobada, se recuperará en la convocatoria segunda ordinaria. Aquellos alumnos/as que no superen la evaluación de junio tendrán la posibilidad de superar la asignatura en el mes de septiembre.</p> <p>Cada alumno contará con un plan personalizado atendiendo a las competencias que debe superar.</p>	
Actividades Virtuales	XXXXXXXX	0%
Trabajos de investigación	XXXXXXXX	0%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la actitud, participación, compañerismo y aprovechamiento de los estudiantes en las clases y todas las actividades en torno a los contenidos integrados de la asignatura.	10%

## 7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso, se plantearán actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos tipos acciones formativas fundamentalmente:

- Seminarios y jornadas de diseño organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación directa con la asignatura.
- Visita a Exposiciones que conecten con los contenidos de la materia.
- Charlas y ponencias presenciales u on-line de profesionales que, por su trabajo, resulten especialmente interesantes y relevantes para el alumnado.

## 9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Tras la puesta en común de los trabajos realizados, dedicaremos un tiempo a la valoración y análisis, entre todos, de los mismos. El profesor indicará, de una forma constructiva, aquellas cuestiones que han supuesto un acierto y aquellas otras que se pueden mejorar. Los estudiantes tendrán la posibilidad de analizar sus errores y considerar la forma de poder subsanarlos.

Tras la evaluación de los exámenes teóricos, así como de los ejercicios prácticos, el profesor dedicará un tiempo a explicar a cada estudiante o grupo de trabajo la calificación, atendiendo a los criterios de evaluación utilizados.