

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**2º - Materiales, tecnología
y producción gráfica**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Materiales, tecnología y producción gráfica
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Materiales, tecnología y producción gráfica
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	-
Calendario	septiembre 2025/junio 2026
Horario de impartición	miércoles 11:00 a 13:00 / viernes 11:00 a 13:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Antonio Martín Santiago
Correo electrónico	antonioms@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura forma parte de la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico, de la especialidad de Diseño Gráfico. La asignatura responde a la necesidad de creación de proyectos gráficos impresos. En un mundo cambiante donde las nuevas tecnologías apuestan por un mundo digital, los soportes y los medios buscan nuevos desarrollos en el campo de las artes gráficas en una rápida adaptación al futuro.

La producción gráfica abarca todos los pasos que se llevan a cabo para producir un documento impreso, incluyendo la encuadernación, impresión, manipulación, pero también el bocetado, la ejecución de un diseño, la fotografía, edición de imágenes, edición del texto, generación de archivos para imprenta, la configuración de impresión o el ajuste de imágenes, pruebas de color, o las planchas de impresión.

Es por ello imprescindible este ámbito para la formación de un diseñador gráfico. Se

busca que el alumno conozca cada una de las fases que afectan a este sistema de producción con el objetivo de acercarse al medio, aprovechar toda su potencialidad y

poder generar archivos listos para imprenta. Debe conocer las posibilidades que

ofrece la producción gráfica, sus costes, su realidad y perfilar una visión lo más actual

posible de hacia dónde apuntan los nuevos desarrollos tecnológicos. Actualmente las

artes gráficas han incorporado tecnologías de preimpresión, producción e impresión

digitales que conviven con sistemas de impresión tradicionales. El futuro diseñador se

enfrentará a la planificación de un impreso con una amplia variedad de posibilidades

en los procesos, que dependerán de factores como tiradas, soportes, costes de

producción, presupuestos y distribución que deberá resolver.
Fijamos tres objetivos que deben ser cubiertos con la asignatura que nos ocupa:

1) El conocimiento de las distintas fases y flujos de trabajos que

se necesitan para la producción gráfica orientada a la impresión

2) El conocimiento detallado de los distintos materiales y tecnologías que se utilizan hoy día para llevar a cabo los diferentes tipos de productos gráficos.

3) Conocer la gestión propia de este sector, los métodos de dimensionado aplicables a cada producción gráfica de forma que estas se realicen con criterios de economía, eficiencia en comunicación y sostenibilidad.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico.

Junto con Diseño y desarrollo web, Medios audiovisuales, Fotografía aplicada al diseño, Diseño y desarrollo web. Es la única de esta materia que se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas: Obligatoria de Especialidad (OE), del segundo 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

Según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los contenidos de esta asignatura son los siguientes: El flujo de trabajo en la producción gráfica. El color en diseño gráfico. Sistemas de gestión del color. Las imágenes digitales. Modos de color y resolución. Las pruebas de color. Escanear imágenes. Preimpresión. Postscript. PDF. Ajustes de impresión. Elaboración y preparación de un arte final. La imposición. Materiales. El papel: tipos y características. Otros materiales para el diseño. Técnicas de impresión. Las tintas. Manipulados y encuadernados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

BLOQUE I. EL PROCESO DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA: IDEA Y CONCEPTO

UD. 1. PRODUCCIÓN GRÁFICA PARA IMPRESIÓN.

El flujo de trabajo en la producción gráfica para impresión. Antes de iniciar la

producción. ¿Qué afecta a los costes? Escoger y evaluar a un proveedor de

servicios. Planificar la producción.

UD. 2. ANTECEDENTES DE LAS ARTES GRÁFICAS. HISTORIA DE LOS MEDIOS

IMPRESOS. La xilografía. El grabado calcográfico. Litografía. El estarcido o

estampación en plantilla. Serigrafía. Estampación con tamiz. Impresión en relieve.

Tipografía.

BLOQUE II. PRODUCCIÓN CREATIVA. IMÁGENES Y TEXTOS. COMPOSICIÓN Y

COMPAGINACIÓN

UD. 3. IMAGEN DIGITAL.

Imágenes. Descripción de la imagen digital. Resolución. Profundidad de pixel.

Formatos de imagen digital. El peso de una imagen digital. Derechos de autor en imágenes.

UD. 4. COLOR DIGITAL.

Teorías del color: percepción del color, medición del color, mezcla de colores y

modelos de color. El color y el tono en la impresión: la trama, la reproducción tonal,

separaciones y gestión del color.

UD. 5. TRATAMIENTO DE TEXTOS

Tratamiento de textos: tipografía, corrección de textos, anatomía del error, ortografía
en indesign, corrección ortotipográfica, corrección de pruebas en papel, correcciones
de pruebas en pantalla. El registro: sobreimpresión, reventado o trapping, sangre y márgenes de seguridad. Revisión y exportación a PDF: preflight, pdf/x y pdf certificado.

BLOQUE III. PRODUCCIÓN INDUSTRIAL: PREIMPRESIÓN, IMPRESIÓN Y

MANIPULADOS Y ENCUADERNACIÓN

UD. 6. IMPOSICIÓN. PRUEBAS. FORMA IMPRESORA. ESQUEMA PREIMPRESIÓN.

Imposición: el tiraje, trabajos en placa, trabajos encuadernados, elementos de control. Pruebas: pruebas de diseño, pruebas de impresión. Obtención de la forma

impresora. Esquema resumen: proceso de preimpresión

UD. 7. MATERIALES DE PRODUCCIÓN.

Soportes, tintas y barnices.

UD. 8. SISTEMAS DE IMPRESIÓN.

Introducción. Impresión offset. Serigrafía. Huecograbado. Flexografía. Impresión

digital láser / electrofotografía / magnetofotografía. Impresión digital en plotter por

inyección de tinta. Otros sistemas. Esquema resumen: proceso de impresión.

UD. 9. POSTIMPRESIÓN: ACABADOS Y MANIPULADOS

Introducción. Acabados efectistas. Plegado. Corte. Encuadernado. Presupuesto.

BLOQUE IV. CONTRATACIÓN Y CONTROL DE CALIDAD

UD.10. FICHAS DE PRODUCCIÓN Y PRESUPUESTOS.

Plantear y organizar la producción. Cálculo del material. La gestión de calidad:

normativa y certificaciones. Los costes en el proceso de diseño.

BLOQUE V. INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

UD.11. PROYECTO.

Propuesta personal de proyecto. Planificación. Desarrollo. Acabado. Presentación

de presupuestos y memoria.

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
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- 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
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
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
CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	18	9,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	35	17,50%
Teórico prácticas	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.	95	47,50%
Exposiciones y presentaciones orales	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.	8	4,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	8	4,00%

Exámenes parciales o finales	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.	8	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	20	10,00%
Total horas presenciales		192	96%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	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.	20	10,00%
Organización de Grupos de Trabajo	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	20	10,00%

	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.		
Proyectos de investigación	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.	20	10,00%
	Total horas de trabajo autónomo	60	30%
	Total volumen de trabajo	252	8 ETCS

5.2 Recursos

Para la impartición de la asignatura es necesaria un aula dotada con ordenadores que permitan el trabajo con Adobe Photoshop, Adobe Indesign, y Adobe Illustrator, para el tratamiento y formatos de textos e imágenes en los diferentes programas. Será imprescindible que los ordenadores tengan conexión a internet para facilitar la investigación del alumnado. Además, será necesario que el aula esté dotada con cañón, para desarrollar correctamente las sesiones teóricas. Por otro lado, el profesor necesitará, presentaciones didácticas, documentación visual en formato video, catálogos de papel, muestrarios de acabados profesionales, maleta de tintas Pantone, pizarra, soporte para la proyección, material de dibujo básico, papel, reglas, herramientas de corte, hendido y encuadernado.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

LIBROS

VV.AA., Manual de producción gráfica, recetas. Ed. GG. Segunda edición actualizada y revisada, 2011.

BANN, DAVID, Actualidad en la producción de artes gráficas. Ed. Blume

BRIDGEWATER, P. y WOODS, Manual de diseño gráfico. G. Ed. Gustavo Gill.

G. MARTIN, Encuadernaciones. Editorial Paraninfo.

POZO PUERTOLAS, R

Diseño e industria gráfica. Ed. CPG.

VV.AA. Impresión y edición de archivos PDF. La nueva revolución después de Gutenberg. Ed. Micro Publishing Press.

RIVERS CH

Nueva impresión tipográfica. Ed. GG

BLASCO SOPLON, L

Sobreimpresión, de la pantalla al papel y viceversa. Ed. IB.

WEBS

<http://www.creativebloq.com/colour/tools-colour-schemes-12121430>

<http://graffica.info/siete-herramientas-para-identificar-una-tipografia/>

<http://www.surpapel.es/>

<http://www.digitalpapel.com/>

<http://www.torraspapel.com/es-ES/productos/Paginas/default.aspx>

<http://www.papelesjoya.com/>

<http://www.arjowiggins.com/>

<http://www.impresiondesobres.com/>

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

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

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

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

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

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

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

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

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

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

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la

propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

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

CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CEE15 - Demostrar capacidad para 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.

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CEE15 - Demostrar capacidad para 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.

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	Los Criterios de Evaluación serán acordes al Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía. Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumno, continua para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. Los criterios de evaluación serán objetivables y cuantificables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto. Se seguirá un sistema de evaluación continua que ofrecerá al alumnado la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Para poder llevarlo a cabo, la asistencia a clase es fundamental y obligatoria.	30 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		10%
Actividades Prácticas	Actividad monográfica: dos propuestas personales de proyectos gráficos distribuidos en cada cuatrimestre. Con el objetivo de hacer de los contenidos una herramienta de análisis para el alumnado, se aplicarán los contenidos dados y se incluirán en los proyectos los que se van avanzando hasta terminar el curso. Con el resultado de dicha investigación, cada estudiante tendrá que realizar una memoria que se expondrá en el aula. En el desarrollo de la actividad se trabajarán los siguientes aspectos: _ Planificación _ Desarrollo del proyecto _ Estudio del acabado, manipulado, etc... _ Presentación de presupuestos _ Memoria del proyecto	40%
Trabajos Individuales o en Grupos	Proyectos individuales: El alumno realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones	10%

	públicas y debates acerca de los procesos. Proyectos de grupo: Algunas de las actividades se desarrollarán en equipo para la asimilación de aspectos relativos a la organización, coordinación y gestión de los proyectos. Se contemplan, asimismo, la participación en seminarios, exposición de trabajos y salidas del centro para realizar prácticas de campo (empresas del gremio: imprentas, empresas de flexografía, serigrafía)	
Actividades Virtuales	Trabajos relacionados con el temario, desempeñados mediante canales digitales, en el ámbito virtual.	5%
Trabajos de investigación	Para el desarrollo de las actividades de investigación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos que definen el trabajo: 1. Planteamiento. 2. Metodología y fases de trabajo. 3. Criterios concretos de evaluación del trabajo. 4. Fecha de entrega. - se llevará un seguimiento personal y se asesorará técnicamente al alumnado, estableciendo un diálogo a partir de las indicaciones y propuestas planteadas. - se fomentará el interés por la investigación y la búsqueda de soluciones propias. - se incentivará en el alumnado una metodología creativa ordenada que le permita expresar con claridad sus propios objetivos y compartir la información con el resto del grupo de manera que sea posible el trabajo en equipo. 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.	30%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	A lo largo el curso, se fomentará la participación del alumnado en seminarios y talleres que les permitan ampliar los conocimientos adquiridos en clase. Se abrirán mesas de dialogo para compartir la información recabada.	5%

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

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el Centro durante el horario escolar, y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utilizan. Las actividades que surjan a lo largo del curso y que se consideren de interés para el alumnado, serán comunicadas con suficiente antelación. La asistencia a estas actividades será obligatoria.

En caso de que el alumno no alcance el apto en la asignatura mediante los instrumentos de evaluación continua, como recuperación final del curso, deberá superar una prueba teórico-práctica que permita demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el semestre. Esta prueba supondrá el 80% de la calificación final. Para poder realizar la prueba, será requisito indispensable que el alumno entregue las actividades monográficas propuestas durante el curso, y que supondrán el 20% restante de la calificación final.

Ejercicios de clase para cada unidad didáctica, que serán de carácter variado: investigación y síntesis, recopilación, aplicación práctica. 30%

Propuesta de proyecto gráfico en el que se trabajarán los siguientes aspectos:

- Planificación
- Desarrollo del proyecto
- Estudio del acabado, manipulado, etc.
- Presupuesto
- Memoria del proyecto
- Presentación del proyecto

30%

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

Con la intención de desarrollar un sistema de evaluación más formativo y pedagógico, que supere el modelo tradicional de evaluación-calificación y favorezca un mayor aprendizaje del alumnado, éste participará de forma activa en la evaluación. El alumnado participará en su propia evaluación principalmente a través de las actividades monográficas. Para ello, junto con el resto de documentación exigida para la superación de la actividad, deberá presentar un informe de autoevaluación fundamentado en los criterios de evaluación aplicados a la misma. Además, en ocasiones, se realizará una evaluación entre iguales de los ejercicios de clase. Se tratará de un ejercicio de valoración del trabajo desarrollado por los compañeros y compañeras, que no necesariamente partirá de un acuerdo sobre los criterios de evaluación. Esta evaluación ayuda al alumnado a detectar sus propias dificultades e incoherencias.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1				Presentación, evaluación inicial del alumnado
2ª	1		1		Evaluación de capacidades
3ª	1	1			El proceso de la producción gráfica: Idea y concepto
4ª	1	1			El proceso de la producción gráfica: Flujo de trabajo
5ª	1	1	1		Investigación y síntesis de factores que afectan en la producción: conocimiento de la industria impresora, maquinaria.
6ª	1	1	1		Investigación y síntesis de factores que afectan en la producción: conocimiento de la industria impresora, sistemas antiguos de impresión.
7ª	1	1	1		Introducción proyecto estarcido, historia y descripción de la técnica, materiales a utilizar y antecedentes
8ª	1	1	1		Proyecto: Propuestas de temas sociales para su posterior representación mediante esta técnica. Investigación sobre los temas propuestos, bocetos de diferentes propuestas gráficas que podrían plasmar el mensaje.
9ª	1	1	1		Proyecto: Elección del tema social que va a inspirar la propuesta y su posterior representación. Investigación sobre el tema elegido y bocetos.
10ª	1	1	1		Escaneado y digitalización de bocetos, estándar PDF, color digital comprobaciones preliminares.
11ª	1	1	1		Elección del diseño definitivo, concepto de plantillas fotolitos, soportes de impresión, tintas
12ª	1		1		Realización de las plantillas para poder estampar a una tinta y a dos tintas.
13ª	1		1		Prueba de estampación

14ª	1	1	1		Ajustes y correcciones de las plantillas. Análisis de los resultados obtenidos.
15ª	1		1		Realización de las plantillas definitivas para poder estampar a una tinta y a dos tintas, acabados y manipulados.
16ª	1		1		Prueba de estampación en pared / Redacción del proyecto
17ª	1	1	1		Prueba de estampación en textil / Redacción del proyecto
18ª	1	1	1		Realización y redacción de memoria
19º	1		1	1	Presentación de memoria del proyecto
20º	1	1	1	1	Concepto, partes y elaboración de un presupuesto, presentación
21º	1	1			Introducción proyecto "máscara", historia y antecedentes, técnicas y materiales a utilizar
22º	1	1	1		Propuestas y condicionantes psicológicos. Investigación sobre los temas elegidos, bocetos.
23º	1				Proyecto: Argumentación y elección del tema a representar. Desarrollo del tema elegido.
24º	1	1	1		Prueba de materiales, significados, soportes.
25º	1	1	1		Elección materiales y elaboración maqueta
26º	1	1	1		Elaboración maqueta
27º	1	1	1		Elaboración maqueta
28º	1	1	1		Elaboración definitiva
29º	1	1	1		Elaboración definitiva
30º	1		1		Elaboración definitiva, acabado, plegado, corte
31º	1	1	1		Análisis resultados/modificaciones

32º	1	1	1		Realización y redacción de memoria
33º	1	1	1		Realización y redacción de memoria
34º	1		1	1	Presentación de memoria del proyecto
35º	1		1		Análisis y Conclusiones
36º	1		1		Cierre/examen