

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Teoría y Cultura del
Diseño

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Teoría y Cultura del Diseño
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	3º - Teoría y Cultura del Diseño
Tipo	Teórico
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	Lunes de 11:00 a 13:00 y jueves de 11:00 a 12:00.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	María Arregui Montero
Correo electrónico	marreguim@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Teoría y Cultura del Diseño es una asignatura de carácter teórico, humanístico e interdisciplinar para introducir al alumnado en la reflexión, análisis y significado histórico del diseño, en base a sus distintas funciones en el ámbito de las culturas y sociedades contemporáneas. Se analizarán las relaciones entre los objetos de diseño, los/las diseñadores/as, la producción, comercialización y marketing, así como los públicos que los consumen. Pero también se pondrá en valor la importancia de la transversalidad de las artes que influyen en el diseño, abriendo la mirada a diferentes contextos culturales y corrientes de pensamiento, así como a la reflexión del diseño más allá de la normatividad.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia “Cultura del Diseño” y se imparte en el tercer curso, inscrita dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica de las EASD, siendo la misma de carácter anual. Dicha asignatura aporta al estudiante 6 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener 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:

1. El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.
2. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.
3. Teoría de la forma y estética.
4. Función práctica y función estética.
5. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía.
6. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.
7. Teoría y crítica del diseño.
8. Fundamentos de sociología y cultura del consumo.
9. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.
10. Ética y responsabilidad social del diseñador.
11. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Los contenidos anteriores se estructurarán en los siguientes bloques y unidades:

BLOQUE I. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía.

1. Concepto de arte.
2. Concepto de diseño.
3. Concepto de artesanía.

BLOQUE II. Teoría de la forma y estética.

1. Teoría de la forma.
2. Teoría de la estética.

BLOQUE III. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.

1. Fundamentos de la antropología.
2. Patrimonio Inmaterial.
3. Competencias del diseño actual.

BLOQUE IV. Fundamentos de sociología y cultura del consumo.

1. Fundamentos de sociología.
2. Cultura del consumo.

BLOQUE V. El diseño en la sociedad y cultura contemporánea.

Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.

1. El diseño en la sociedad y cultura contemporánea.
2. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño

BLOQUE VI. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones

global-local.

1. Multiculturalidad y contextos del diseño.

2. Interacciones global-local.

BLOQUE VII. Función práctica y función estética.

1. Función práctica.

2. Función estética.

BLOQUE VIII. Ética y responsabilidad social del profesional del diseño.

1. Ética y moral.

2. Responsabilidad social del profesional del diseño.

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
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- 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
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
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
CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

4.3 Competencias Específicas

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
CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
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
CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. 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.	90	60,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
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.	10	6,67%
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.	4	2,67%
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.	0	0,00%

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.	2	1,33%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	2	1,33%
Total horas presenciales		108	72%
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.	30	20,00%
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	6	4,00%

	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.	6	4,00%
	Total horas de trabajo autónomo	42	28%
	Total volumen de trabajo	150	6 ETCS

5.2 Recursos

Los recursos que emplearemos son los que se detallan a continuación:

- Orales: Explicaciones de la profesora.
- Audiovisuales: monitor y altavoces.
- Nuevas tecnologías: conocimiento y uso del ordenador, búsqueda de información a través de Internet, y uso de programas específicos.
- Impresos: Textos, láminas y fotografías.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- BAYLEY, Stephen (dir.), Guía Conran del Diseño, Madrid, Alianza, 1992.
- COSTA, Joan (dir.), Enciclopedia del Diseño, Barcelona, CEAC, 1992. (8 Tomos).
- MUNARI, Bruno, Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica, Barcelona, Gustavo Gili, 1996.
- SATUÉ, Enric, Los demiurgos del diseño gráfico, Madrid, Mondadori, 1992.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA CULTURA DEL DISEÑO

- AICHER, Otl. El mundo como proyecto. Gustavo Gili. Barcelona, 1994.
- ADORNO, Theodor W. y HORKHEIMER, Max. "Dialéctica de la Ilustración". Trotta, Madrid, 2009.
- AUGÉ, Marc. "Los no lugares. Espacios del anonimato". Gedisa, Barcelona, 1993.
- BARTHES, Roland. "El sistema de la moda". Paidós, Barcelona, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. "El sistema de los objetos". Siglo XXI, Madrid, 2010.
- BAUMAN, Zygmunt. "Trabajo, consumismo y nuevos pobres". Gedisa, Barcelona, 1999.
- BENJAMIN, Walter. "Libro de los Pasajes". Akal, Madrid, 2005.
- BERNABÉ, Daniel. La trampa de la diversidad. Akal. Madrid, 2018.
- BORDIEU, Pierre. "La distinción". Taurus, Madrid, 2012.

- BOURRIAUD, Nicolas. "Postproducción". Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2009.
- CASTELLS, Manuel. "La era de la información". Alianza Editorial, Madrid, 1999.
- CHAVES, Norberto. El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Gustavo Gili. Barcelona, 2002.
- ECO, Umberto. "La estructura ausente". Lumen, Barcelona, 1989.
- FRANCALANCI, Ernesto. "Estética de los objetos". La balsa de la Medusa, Madrid, 2010.
- FLUSSER, Vilém. "Filosofía del diseño". Editorial Síntesis, Madrid, 1999.
- FREUD, Sigmund. "El malestar en la cultura". Alianza Editorial, Madrid, 2008.
- HESKETT, John. "El diseño en la vida cotidiana". Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- JAMENSON, Fredric. "El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado". Paidós, Barcelona, 2002.
- JULIER, Guy. "La cultura del diseño". Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- KERCKHOVE, Derrick. "La piel de la cultura". Gedisa, Barcelona, 1999.
- LÉVY, Pierre. "Cibercultura", Anthropos, Barcelona, 2007.
- LEVI-STRAUSS, Claude. "Antropología estructural". Siglo XXI, Madrid, 2009.
- MacCANNELL, Dean. "El turista". Melusina, Barcelona, 2003.
- PELTA, Raquel. Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Paidós. Barcelona, 2004.
- SPARKE, Penny. Diseño y cultura, una introducción. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- WEBB YOUNG, James. Una técnica para producir ideas. Eresma. Madrid, 1982.

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

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

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

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

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

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

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

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

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

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
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
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
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
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
CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
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
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
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología 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
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social,

cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
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
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
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 los 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	80	%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas		%
Trabajos Individuales o en Grupos		20%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

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 un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

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

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumnado será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.