

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

4º - Diseño de la
Información (I)

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Diseño de la Información (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Diseño de la Información (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	No se establecen
Calendario	22 de septiembre / 22 de enero
Horario de impartición	Martes 09.00-11.00 horas Viernes 13.00-15.00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Alberto Rey Rubio
Correo electrónico	albertorr@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

El concepto «diseño de la información» alude a la visualización de datos. Una infografía muestra una serie de datos o hechos de manera visual y fácilmente accesible a un amplio público receptor.

El objetivo final de la asignatura es lograr que el alumnado domine con precisión la terminología de este campo, que tenga capacidad de trabajar con los datos, y que sepa volcarlos y representarlos visualmente. Debe igualmente ser capaz de detectar errores en los mismos y subsanarlos, o buscar soluciones a los mismos. Por último, no debe faltar el compromiso por realizar una buena praxis en este campo, sabiendo anteponer la veracidad de los datos que se utilicen frente a la desinformación.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura de Diseño de la Información forma parte de la materia Proyectos de Diseño Gráfico junto con Diseño editorial y maquetación, Diseño de identidad visual, Ilustración aplicada al diseño, Diseño aplicado al envase, Campaña publicitaria, Diseño gráfico en movimiento, Diseño interactivo, Gráfica del espacio y Presentación y retórica del proyecto, todos ellos módulos que se imparten en 2.º, 3.º y 4.º curso, y que se inscriben dentro de las llamadas asignaturas designadas como Obligatorias de Especialidad (OE).

Esta asignatura es de carácter semestral, y consta de 4 de los 240 créditos ECTS (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

Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada. Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información. Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento. Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones. Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo. Bases de Datos y sistema de representación. Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas. Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Tema 1. Introducción al diseño de la información

- 1.1.- ¿Qué es el diseño de la información?
- 1.2.- Historia y evolución del diseño de la información.
- 1.3.- Tipos de diseño de información.
- 1.3.1.- Diseño de información impreso.
- 1.3.2.- Diseño de información interactivo.
- 1.3.3.- Diseño de información ambiental.

1.4.- Herramientas gráficas al servicio del contenido.

Tema 2. La metodología del diseño de la información

- 2.1.- Objetivos del diseño de la información.
- 2.2.- Metodología en el desarrollo de un proyecto.
- 2.3.- El proceso de creación.

Tema 3. Diseño centrado en el usuario

- 3.1.- Semiótica y pictogramas.
- 3.2.- El proceso de diseño.
- 3.3.- El lenguaje de la señalética.
- 3.4.- Presentar instrucciones visuales.
- 3.4.1.- Introducción.
- 3.4.2.- Instrucciones de montaje.
- 3.4.3.- Instrucciones de emergencia.
- 3.5.- Tipologías de proyectos.

Tema 4. Fundamentos de la infografía y visualización de datos

- 4.1.- Infografías y visualización de información.
- 4.2.- Definiciones. Términos y conceptos generales.
- 4.3.- Visualización de información en la Historia.
- 4.4.- Del diseño de información a la infografía.

Tema 5. Infografía, información y comunicación visual

- 5.1.- Diseño de información para público específico.

- 5.2.- La visualización interactiva.
- 5.3.- Proceso de creación.
 - 5.3.1.- Estructura de la información y jerarquía de la codificación.
 - 5.3.2.- Legibilidad y fluidez
 - 5.3.3.- Realización de diseño en los medios adecuados.
 - 5.3.4.- Herramientas digitales para la representación infográfica.

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
- 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
- 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
- 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

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

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

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

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

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

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.	20	20,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	28	28,00%
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	10,00%
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	8,00%
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.	2	2,00%

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	2,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	20	20,00%
Total horas presenciales		90	90%
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.	8	8,00%
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	0	0,00%

	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.	8	8,00%
	Total horas de trabajo autónomo	16	16%
	Total volumen de trabajo	106	4 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

AULA

El equipamiento propio de un aula teórico-práctica: equipo informático con acceso a internet y programas de maquetación y de diseño vectorial, cañón de proyección o televisión, pizarra, otros materiales fungibles. Acceso a material bibliográfico en la biblioteca.

ALUMNADO

Material para tomar apuntes, ordenador personal (opcional), impresora (opcional). Como material de apoyo el alumno/a tendrá que manejar textos e imágenes de diversa procedencia que se irán especificando por el docente.

PROFESORADO

Apuntes propios y otros de índole bibliográfica. Presentaciones de los contenidos teóricos.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

LIBROS/

– ABDULLAH, Rayan y HÜBNER, Roger. Pictograms Icons & Signs. A guide to information graphics. Thames & Hudson Inc, New York, 2006.

– CAIRO, Alberto. El arte funcional – infografía y visualización de información. Alamut ediciones, Madrid, 2011.

– CAIRO, Alberto. How charts lie getting smarter about visual information. W. W. Norton & Company, Inc
New York, 2019.

– CAIRO, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de información en prensa. Alamut ediciones, Madrid, 2008.

– CALORI, Chris y VANDEN-EYNDEN, David. Signage and Wayfinding Design. A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. John Wiley & Sons, Inc
Hoboken, New Jersey, 2015.

– COATES, Kathryn y ELLISON, Andy. Introducción al diseño de información. Parramón Paidotribo, Badalona (Barcelona), 2014.

- COSSU, Matteo. Usted está aquí: Diseño de señalética. Maomao Publications, 2010.
- DICK, Murray. The Infographic. A History of Data Graphics in News and Communications. The MIT Press, Cambridge, Massachuetts, 2020.
- FRASCARA, Jorge. ¿Qué es el diseño de la información? Infinito Ediciones, Buenos Aires, 2011.
- FRUTIGER, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- GIBSON, David. The Wayfinding Handbook. Information Design for Public Spaces. Princeton Architectural Press. New York, 2009.
- GLASER, Jessica y KNIGHT, Carolyn. Diagramas: Grandes ejemplos de infografía contemporánea. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- GONZÁLEZ-MIRANDA, Elena y QUINDÓS, Tania. Diseño de iconos y pictogramas. Campgràfic, Valencia, 2015.
- HEALEY, Kieran. Data Visualization: A Practical Introduction. Princeton University Press. New Jersey, 2019
- KATZ, Joel. Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design. John Wiley & Sons, Inc
Hoboken, New Jersey, 2012.
- KIRK, Andy. Data Visualisation A Handbook For Data Driven Design. SAGE Publications Ltd. London, 2019.
- KNAFLIC, Cole Nussbaumer. Storytelling con datos: Visualización de datos para profesionales. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid, 2017.
- KRUM, Randy. Cool Infographics Effective Communication with Data Visualization and Design. John Wiley & Sons, Inc, Indianapolis, 2014.
- LANKOW, Jason, RITCHIE, Josh and CROOKS, Ross. Infographics: The Power of Visual Storytelling. John Wiley & Sons, Inc
Hoboken, New Jersey, 2012.
- LUPTON, Ellen. El Diseño como storytelling. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2019
- MARTÍNEZ-VAL, Juan. Comunicación en el diseño gráfico. La lógica de los mensajes visuales en diseño, publicidad e internet. Ediciones del Laberinto, Madrid, 2004.
- McCANDLESS, David. Information is Beautiful. HarperCollins Publishers, London, 2012.
- McCANDLESS, David. Knowledge is Beautiful. Harper Collins Publishers, London, 2013.
- MEIRELLES, Isabel. La información en el diseño. Parramón Paidotribo, Badalona (Barcelona), 2014.
- MIJKSENAAR, Paul. Una introducción al diseño de la información. Ed. Gustavo Gili,

Barcelona, 2001.

- NUSSBAUMER KNAFLIC, Cole. Storytelling con datos. Visualización de datos para profesionales. Ediciones Anaya Multimedia, Madrid, 2017.
- RENDGEN, Sandra. Information Graphics. Taschen, Köln, 2018
- RENDGEN, Sandra. History of Information Graphics. Taschen, Köln, 2019
- SERRATS, Marta. Imagen gráfica: aplicaciones en espacios públicos. Loft Publications, Barcelona, 2006.
- TUFTE, Edward Rolf. Envisioning Information. Graphic Press LCC, Cheshire, Connecticut, 1990.
- TUFTE, Edward Rolf. The Visual Display of Quantitative Information. Graphic Press LCC, Cheshire, Connecticut, 2007.
- SHAOQIANG, Wang. Infografía. Diseño y visualización de la información. Promopress, Barcelona, 2017.
- VICH, Ignasi. Mute (Just pictograms). IndexBook, Barcelona, 2005.
- VITTA, Mauricio. El sistema de las imágenes. Editorial Paidós, Barcelona, 2003.
- VV.AA. Presentaciones de infografías y datos. Parramón Paidotribo, Badalona (Barcelona), 2015.

PROYECTOS/

- SOCIETY FOR NEWS DESIGN, Malofiej, Premios internacionales de infografía. Pamplona, Index Book.
- Infographic: Examples and Best Practices, www.instantshift.com
- Daily infographic www.dailyinfographic.com
- Fast Company's Co.Design www.fastcodesign.com/section/infographic-of-the-day
- Ideas Illustrated www.ideasillustrated.com/blog
- Information is beautiful www.informationisbeautiful.net
- Information is beautiful awards www.informationisbeautifulawards.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

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

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

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

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

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

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.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

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

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

CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

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

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.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

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

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

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
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
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 de carácter práctico	final escrito o		Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.	25 %
Pruebas de carácter práctico	parciales escrito o		No se contemplan.	0%
Actividades Prácticas			PRÁCTICAS (50%) Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. La participación activa del alumno en el aula, su grado de implicación, sus muestras de iniciativa y en general la calidad de su actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asignatura. La organización del trabajo digital o analógico será tomada en cuenta. Los archivos digitales presentados habrán de presentar la nomenclatura, las extensiones y la estructura de directorio que se especifique en los correspondientes guiones de trabajo. EXPOSICIÓN ORAL (5%) Presentación oral en clase de ejercicios prácticos propios con propuesta a partir del enunciado del profesor. Transmisión de ideas y conceptos gráficos desarrollados en el proyecto. Capacidad de concreción y expresión oral en público, mediante discurso.	55%
Trabajos Individuales o en Grupos			ELABORACIÓN DE PORTFOLIO (10%) El carácter creativo de algunos de los ejercicios se realizan bajo la modalidad de portfolio, de modo que el estudiante debe cuidar la organización y presentación de los archivos de forma similar al contexto profesional. ACTIVIDADES PRÁCTICAS REALIZADAS DE FORMA AUTÓNOMA (5%) La demostración de la adquisición de	15%

	competencias exige la realización de ejercicios prácticos fuera del horario lectivo, tanto si se derivan de las clases teóricas como de las prácticas. Requerirán de una investigación previa por parte del alumno con el fin de documentarse y una exposición oral para presentar el trabajo realizado en el aula ante los compañeros y el profesor.	
Actividades Virtuales	No se contemplan este tipo de actividades en principio, salvo que las circunstancias académicas así lo especifiquen. En caso de que se precisen actividades virtuales, la ponderación en porcentaje de la nota será el mismo que si las actividades fuesen prác	0%
Trabajos de investigación	Se contemplan en el apartado de ACTIVIDADES PRÁCTICAS REALIZADAS DE FORMA AUTÓNOMA (5%)	0%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	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

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:

La Asistencia 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 alumno será partícipe 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, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	(19/09/25)				PRESENTACIÓN GENERAL CURSO
2ª	(24/09/25)	X	X		PRESENTACIÓN ASIGNATURA CUESTIONARIO
3ª	(01/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
4ª	(08/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
5ª	(15/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
6ª	(22/10/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
7ª	(29/11/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
8ª	(05/11/25)	X	X		Tema 01. Introducción a la fotografía industrial y de moda
9ª	(12/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw.
10ª	(19/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw.
11ª	(26/11/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
12ª	(03/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
13ª	(10/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica

14ª	(17/12/25)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
15ª	(24/12/25)				Vacaciones
16ª	(31/12/25)				Vacaciones
17ª	(06/01/26)				Vacaciones
	(07/01/26)	X	X		Fiesta Local (No Lectivo Provincial)
18ª	(14/01/26)	X	X		Tema 02. Fotografía digital: introducción a Photoshop y Camera Raw. Práctica
19º	(21/01/26)				Exámenes
20º	(28/01/26)				Exámenes
21º	(04/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
22º	(11/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
23º	(18/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
24º	(25/02/26)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
25º	(04/03/25)	X	X		Tema 03. Fotografía digital: flujo de trabajo avanzado. Práctica
26º	(11/03/26)	X	X		Tema 04. Edición digital: retrato. Práctica
27º	(18/03/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio.
28º	(25/03/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio.
29º	(01/04/26)	X	X		Vacaciones Semana Santa
30º	(08/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica

31º	(15/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica
32º	(22/04/26)	X	X		Tema 05. Iluminación en estudio. Práctica
33º	(29/04/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
34º	(06/05/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
35º	(13/05/26)	X	X		Tema 06. Creación de contenidos.
36º	(20/05/26)	X	X		Proyecto Final
37º	(27/05/26)	X	X		Proyecto Final
38º	(03/06/26)	X	X		Proyecto Final
39º	(10/06/26)				Proyecto Final
40º	(16/06/26)				Exámenes
	(23/06/26)				Exámenes