



GUIA DOCENTE

Sistemas de Representación

2024-25

Especialidad: **Diseño gráfico. Itinerario Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y creación audiovisual		
Departamento	Dibujo técnico / Proyectos		
Mail del departamento			
Asignatura	Sistemas de representación		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Mañanas y tardes		
Lugar impartición	Sede Vivers	Horas semanales	5
Código	DF1AM-DF1BM	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo Teórico práctica

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	Consultar web
Horario tutorías	Consultar el horario del profesorado. Tutorías con cita previa.
Lugar de tutorías	Departamento de Dibujo técnico / Proyectos



En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones efectuadas en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán realizadas indistintamente tanto en género masculino como femenino.

→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Los objetivos están relacionados con los criterios del departamento y la normativa curricular correspondiente, son adecuados al grupo, curso y nivel adaptándose a las características del alumnado. Se tiene la intención de adecuar los Inputs establecidos por el profesor con los Outputs que determinan el aprendizaje del alumno.

La asignatura busca que el Titulado. Adquiera y aprenda los diferentes sistemas de representación técnica. Con la finalidad de que el estudiante los utilice como lenguaje en los procesos de diseño en el campo de la Fotografía y los medios audiovisuales. Con estas enseñanzas se pretende desarrollar en el estudiante la visión espacial de los objetos y los espacios, así como el razonamiento de los trazados, para poder utilizarlos en los procesos creativos, de comunicación y de gestión.

La finalidad a lo largo del aprendizaje de la materia será obtener los siguientes objetivos:

- Ofrecer al alumnado una propuesta realista, ajustada al tiempo y a los recursos disponibles.
- Formar al alumnado mediante conocimientos teóricos y metodológicos prácticos para que afronte de forma directa la representación de cuerpos tridimensionales sobre el plano, agudizando su sentido de la percepción.
- Facilitar el aprendizaje mediante prácticas de dificultad diversa que permitan disipar dudas respecto de los conocimientos adquiridos.
- Ofrecer la ayuda necesaria para desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresarse en este medio técnico con precisión, claridad y objetividad en soluciones gráficas.
- Preparar al alumnado para entender modelos en tres dimensiones y visualizar figuras o espacios desde cualquier punto de vista.
- Transmitir la valoración del Dibujo Técnico como un lenguaje universal e instrumental de investigación, que permite la difusión y la comprensión de la información de manera objetiva.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Con el fin de ayudar al estudiante a conocer de antemano los conceptos y destrezas que debe de dominar y teniendo en cuenta que nuestra asignatura es básica, se considera recomendable que tenga conocimientos básicos en los siguientes apartados:

- Es aconsejable haber cursado en bachiller por lo menos Dibujo Técnico I o Dibujo Técnico Aplicado al diseño I y Dibujo Técnico Aplicado al diseño II.
- Poseer conocimientos básicos de informática, nivel usuario.

→ 4. Competencias de la asignatura

Las competencias establecidas en el plan de estudios a cuyo logro contribuye la asignatura de Sistemas de Representación son las siguientes:



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
CE11	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1 - Realiza correctamente la toma de datos del natural aplicando procesos de análisis y síntesis para afrontar el problema de la representación y medición.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Aplica y desarrolla los procesos de construcción que dan lugar a las formas del objeto. 1.2. Dibuja las líneas de construcción, los ejes centros de circunferencias, puntos de tangencia, etc. 1.3. Diferencia con la intensidad de acabado de las líneas definitivas y de las auxiliares de construcción. Y respeta los tipos de línea. (aplica coherencia jerárquica de líneas) 	CT2, CT13, CG2
<p>R2 - Realiza correctamente una toma de datos de un modelo natural, aplicando procesos de análisis y síntesis, y afrontando de forma técnica el problema de la representación y medición.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Dibuja mediante croquis a mano alzada los objetos seleccionados y su forma en el sistema elegido para su representación. 2.2. Selecciona las vistas más apropiadas para la correcta interpretación del objeto. 2.3. Diferencia las aristas vistas de las ocultas para identificar perfectamente las formas. 2.4. Respeto las normas UNE que afectan a los dibujos técnicos y utiliza correctamente el lenguaje normativo. 	CT13, CG1, CE3



<p>R3 - Analiza y elige bien el sistema de representación más adecuado (diédrico, axonométrico y cónico) para pasar del espacio real(tridimensional) al plano (bidimensional)</p> <p>INDICADORES</p> <p>3.1. Selecciona y dibuja los parámetros más adecuados para cada sistema de representación. (vistas, escalado, proporción o distribución de elementos en la cónica.)</p> <p>3.2. Sabe aplicar la escala que mejor se ajuste al formato del papel y a las características formales del modelo objeto de estudio.</p> <p>3.3. Posiciona con corrección los elementos, métricos, puntos de fuga y objetos dentro de un espacio definido por el sistema Cónico.</p> <p>3.4. Conoce y aplica las normas constructivas que facilitan el trazado en la representación de piezas en el sistema Axonométrico</p>	<p>CT2, CG1, CE3</p>
<p>R4- Desarrolla y crea modelos espaciales relacionados con el ámbito de la fotografía. Aplicando cualidades de precisión, asociatividad y efecto tridimensional que permitan analizar formas y espacios.</p> <p>INDICADORES</p> <p>4.1. Realiza modelos espaciales discriminando entre los distintos tipos de perspectiva Cónica.</p> <p>5.2. Aplica la normativa de trazado y planifica la posición de los elementos.</p> <p>4.3. Aplica con corrección los parámetros del sistema y consigue el efecto óptico de profundidad espacial.</p> <p>4.4. Aplica escalas gráficas atendiendo a las necesidades del modelo y a criterios compositivos y creativos.</p> <p>4.5. Demuestra originalidad y creatividad en la propuesta.</p> <p>4.6. Desarrolla el proyecto de forma coherente y lógica.</p>	<p>CT2, CG1, CG2, CE3</p>
<p>R5 - Hace uso de herramientas informáticas y genera diseños mediante aplicaciones digitales, aplicados al dibujo técnico.</p>	<p>CT13, CG11, CE11</p>
<p>R6 - Trabaja bien en grupos colaborativo, participa en clase. Comunica y comparte información verbalmente y mediante recursos gráficos, elaborando modelos y visualizaciones desde puntos de vista distintos.</p> <p>INDICADORES:</p> <p>6.1. Atiende las demandas de las/os compañeras/os.</p> <p>6.2. Utiliza vocabulario específico para transmitir la información.</p> <p>6.3. Sistematiza el trabajo.</p> <p>6.4. Justifica, argumenta con criterio las decisiones adoptadas.</p>	<p>CT13, CG1, CG2</p>
<p>R7 – Entrega en tiempo y forma sus trabajos, de manera adecuada, tanto gráfica como oralmente.</p> <p>INDICADORES:</p> <p>7.1. En trabajos en papel: la calidad del papel es adecuada y todos los dibujos tienen cajetín y buena presentación.</p> <p>7.2. En presentaciones orales: utiliza vocabulario específico, ordena lógicamente los contenidos y justifica los mismos.</p>	<p>CT4</p>
<p>R8 - Participa en clase de forma creativa, contribuye a la motivación de las/os compañera/os, favorece el clima de trabajo generando confianza y compromiso.</p>	<p>CG2,CG11</p>



→ 6. Contenidos

Los descriptores/contenidos de la materia para nuestra asignatura, se establecen en la Orden 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo.

En esta guía se proponen los siguientes CONTENIDOS para desarrollar.

- GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA APLICADA AL DISEÑO.
- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN APLICADOS AL DISEÑO

Bloque 1. Introducción. Geometría Plana

- Instrumental fundamental y su uso
- Conceptos generales de Geometría plana
- Elementos básicos en el plano
- Lugares geométricos:
 - Mediana
 - Mediatriz
 - Bisectriz
 - Arco capaz
 - Otros.
- Circunferencia, círculo: relaciones métricas.
- Operaciones gráficas (teorema de Thales, proporción áurea, etc).
- Análisis y construcción de polígonos.
- Tangencias y enlaces tangenciales.
- Curvas: Técnicas y cónicas.

Bloque 2. El croquis.

- El croquis como medio de información, ideación y comunicación proyectual.
- El dibujo “a mano alzada”. Importancia de las formas y las proporciones, orientación en papel, utilización de plantillas, líneas auxiliares.

Bloque 3. Normalización

- Fundamentos: Concepto de normalización, fines y ventajas, clasificación de las normas. Diferencias. Normas españolas.
- Códigos de representación, escritura (rotulación), formatos, plegado, planimetría.
- Tipos de líneas, grosores, rayados.
- ESCALAS normalizadas.
- Márgenes, cajetín.

Acotación normalizada

- Elementos, cotas, símbolos, excepciones.
- Métodos: clasificación de las cotas, secuencia, disposición de las cotas.



Bloque 4. Geometría descriptiva. Sistemas de representación.

- Tipos de proyecciones: ortogonal, oblicua. Cilíndrica y cónica.

Sistema diédrico

- Introducción: conceptos básicos, nomenclatura. Triedro de referencia. Tercera proyección.
- Sistema multivista: aplicación en la representación de VISTAS diédricas en S.E. (sistema europeo o del 1er diedro) y S.A. (sistema americano o del 3r diedro).
- Posición objeto a representar. Elección de vistas.

Sistema axonométrico

- Sistemas con proyección ortogonal: Isométrico, dimétrico, trimétrico.
- Sistemas con proyección oblicua: Perspectivas caballera y militar.

Sistema cónico

- Principios fundamentales
- Perspectiva cónica frontal
- Perspectiva cónica oblicua

Sombras: Propias y arrojadas

Bloque 5. Herramientas informáticas

- Aplicación al dibujo 2D
- Aplicación al dibujo 3D

Unidad 6. Presentación y comunicación, gráfica y oral

- Trabajos/proyectos realizados por grupos pequeños de alumnas/os.
- Exposición oral apoyada por dibujos proyección e imágenes digitales, vídeos etc.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. Resolución de dudas del alumnado surgidas durante el estudio de los temas.	R1, R3, R5	20 horas



<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1,R2,R4,R6	40 horas
<i>Exposición de trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R6	5 horas
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R2	5 horas
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R3, R4	5 horas
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, visualización de vídeos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R3,R6	45 horas
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R2,R5	25 horas
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R5,R6	5 horas
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

ACTIVIDADES:

Para cumplir con la carga práctica que corresponde a la asignatura, se establecen varios tipos de ejercicios gráficos prácticos (TRABAJOS):

- Voluntarios: ejercicios que podrán resolverse con carácter voluntario como trabajo personal.
- Obligatorios de aplicación (PROPUESTAS y PRUEBAS OBJETIVAS): ejercicios que normalmente se realizan en las sesiones de clase.
- Obligatorios de consolidación (EXPERIENCIAS-PROYECTOS): ejercicios proyectuales con más tiempo para su realización. Si la asignatura participa en EL PROYECTO GLOBAL propuesto por la especialidad, estos ejercicios se sustituirán o adaptarán a la idea de dicho proyecto.

El proyecto global tiene como objetivo el aprendizaje basado en proyectos, y se realizará bajo la coordinación de todas las asignaturas del semestre; y será definido por el profesorado de dichas asignaturas al inicio del curso.

EVALUACIÓN PROYECTO-S o EXPERIENCIAS: en su conjunto tendrá un valor sobre la nota final de un 30%. Dicho valor podrá ser obtenido mediante una valoración común entre el profesorado de todas las asignaturas implicadas en el mismo"



Todas las actividades serán calificadas mediante rúbricas que se establecerán en la Aplicación de esta guía.

IDENTIFICACIÓN:

Todos los ejercicios deberán presentarse sobre unos formatos que se ajusten a la norma UNE 1-026-83 parte 2, referentes al recuadro y cuadro de rotulación, rotulando los datos necesarios correspondientes a cada ejercicio.

PRESENTACIÓN:

Los ejercicios se entregarán en la fecha indicada por el/la docente (PRIMERA CORRECCIÓN), para su REVISIÓN. El trabajo se devolverá al alumno-a con las correcciones oportunas y una calificación numérica sobre 10. El alumno-a procederá a su REPETICIÓN si el trabajo revisado tuviera nota < 5, y poderlo presentar de nuevo antes de su encuadernación y entrega al final.

Las actividades que no se entreguen en fecha de primera corrección serán calificadas con una merma en su nota mediante RÚBRICA de "entrega en tiempo y forma" concretada por el/la docente en la Aplicación de esta guía, de máximo un 30% sobre la nota global de la actividad.

La custodia de todos los ejercicios (tanto en papel como en fichero electrónico) será enteramente responsabilidad del alumnado hasta su entrega final. Se recomienda además que el alumno-a guarde copia de seguridad de todos los ficheros.

ENTREGA FINAL DEFINITIVA:

Todos los trabajos (manuales e impresos en papel) se entregarán por última vez al finalizar el curso, encuadernados adecuadamente en formato A3, con portada, e índice. También se maquetarán digitalmente y se subirán como ARCHIVO DIGITAL a una carpeta de DRIVE o plataforma Moodle. Todos los ejercicios hechos por ordenador deben presentarse siempre en formato electrónico y en copia impresa en papel A3. Para la presentación de los ficheros electrónicos debe utilizarse únicamente el correo electrónico corporativo de la EASD. La dirección de envío, como el asunto, y la denominación de los ficheros electrónicos será establecida y especificada por el-la docente de la asignatura en clase.

HONESTIDAD ACADÉMICA:

Tanto en los ejercicios de clase como en los exámenes, se evalúa el trabajo ORIGINAL e INDIVIDUAL de cada alumno-a. Para enriquecer el aprendizaje, animamos a discutir con otros estudiantes de la asignatura los problemas y los métodos de resolución relacionados con los ejercicios de clase, pero cada estudiante debe aportar su propia solución original a los problemas planteados. Utilizar el trabajo de otra persona como propio, o permitir a otra persona que utilice los trabajos propios como suyos, tendrá como resultado una CALIFICACIÓN NULA de dichos trabajos para todos los estudiantes implicados en el incidente. Todo ello con independencia de que, además, se tomen las medidas oportunas para sancionar las acciones que puedan ser constitutivas de falta o delito.

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Cada alumno ha de disponer de su propio ordenador portátil con software instalado e impresora virtual PDF
- Cañón de proyección
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
- Conexión wifi
- Equipos informáticos con programas CAD y SKETCHUP actualizados
- TIC:

INTERNET: 10endibujó, PDD (Profesor de dibujo), Trazoide, etc

MOODLE o CLASSROOM: Aula virtual

Clases virtuales (MEET, Classroom)

Google: DRIVE, Classroom



→ 9. Evaluación

El estudiante puede presentarse al examen como máximo a dos convocatorias por curso académico, tanto si la convocatoria es ORDINARIA como si es EXTRAORDINARIA.

Criterios generales de evaluación:

Las pruebas objetivas (parciales) y el examen serán de características similares a los ejercicios realizados en las clases durante el curso, y podrán estar compuestos de cuestiones teóricas y cuestiones prácticas, que serán, en general, ejercicios prácticos que habrá que resolver a croquis o delineado a escala. Durante el curso, en las clases, se realizarán ejercicios semejantes, de asimilación y consolidación de los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura, y el alumnado será informado pormenorizadamente de los criterios de calificación.

A todos los efectos, las puntuaciones estarán en el rango 0-10.

La puntualidad de las entregas será un criterio de calificación establecido mediante una RÚBRICA (entrega en tiempo y forma) concretada por el/la docente en la Aplicación de esta guía y que será de máximo un 30% sobre la nota global de la actividad.

Pérdida evaluación continua:

La enseñanza es presencial. El alumno-a que no haya tenido un seguimiento de la asignatura, es decir, con más de un 20% de ausencias, perderá la evaluación continua, y tendrá que realizar un EXAMEN FINAL teórico-práctico de TODO EL TEMARIO en la fecha de la convocatoria ordinaria o extraordinaria. Como requisito para realizar esta prueba se deberá entregar TODOS LOS TRABAJOS antes de la convocatoria.

Se pierde el derecho a la evaluación continua durante el curso con ≥ 6 ausencias a clase de 3 horas.

Quedarán APROBADOS aquellos alumnos que tengan una calificación final igual o superior a cinco (≥ 5).

Los porcentajes de calificación de cada apartado podrán sufrir reajustes en función del ritmo de la asignatura, comunicando al alumno con suficiente antelación los cambios realizados.

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Ejercicios dirigidos y proyectos/experiencias. Suponen el 65% de la calificación total.</p> <p>Los ejercicios estarán relacionados con los conocimientos teóricos que se van adquiriendo, estarán supervisados y dirigidos por el profesor en el aula. Serán obligatorios, la nota media de todos ellos debe ser igual o superior a 5 sobre 10, y faltar como máximo uno, para hacer media con el resto.</p> <p>Los proyectos o experiencias son trabajos personales donde se aplican los conocimientos adquiridos en los ejercicios. Son obligatorios. Cada uno de los proyectos debe tener nota de 5 o superior para hacer media con el resto. Estos proyectos serán consensuados y coordinados por los profesores que imparten clases de mañana y tarde. Todos se entregarán en la fecha indicada. De no ajustarse a esta entrega, la siguiente opción será en la entrega final. Los trabajos no entregados en primera fecha de entrega serán valorados sobre un 60%.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una</p>	<p>R1,R2,R3,R4,R5,R6</p>



<p>nota máxima de 5.</p> <p>Para sumar la nota final de este apartado, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p>	
<p>Prueba teórica/práctica. Supone el 30% de la calificación total.</p> <p>El examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p>	R1,R3,R4
<p>Consideraciones actitudinales. Suponen el 5% de la calificación total.</p>	R2,R6

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Dossier de ejercicios y proyectos/experiencias. Supone el 50% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Es condición necesaria presentar el dossier COMPLETO con los trabajos realizados durante el curso y nota ≥ 5 en cada uno de los ejercicios obligatorios (propuestas y proyectos-experiencias) para hacer media con el resto.</p>	R1,R2,R3,R4,R5
<p>Examen teórico/práctico. Supone el 50% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>Para calcular la nota media de la asignatura, es necesario tener una nota igual o superior a 5 en el examen.</p>	R1,R3,R4

En caso de tener alguna de las dos partes suspendida, si la nota resultante fuera inferior a 4 se mantendrá ese valor, pero en caso de superarla, su calificación numérica será de 4.



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Ejercicios dirigidos y proyectos/experiencias. Suponen el 65% de la calificación total.</p> <p>Los ejercicios estarán relacionados con los conocimientos teóricos que se van adquiriendo, estarán supervisados y dirigidos por el profesor en el aula. Serán obligatorios, la nota media de todos ellos debe ser igual o superior a 5 sobre 10, y faltar como máximo uno, para hacer media con el resto.</p> <p>Los proyectos o experiencias son trabajos personales donde se aplican los conocimientos adquiridos en los ejercicios. Son obligatorios. Cada uno de los proyectos debe tener nota de 5 o superior para hacer media con el resto. Estos proyectos serán consensuados y coordinados por los profesores que imparten clases de mañana y tarde. Todos se entregarán en la fecha indicada. De no ajustarse a esta entrega, la siguiente opción será en la entrega final. Los trabajos no entregados en primera fecha de entrega serán valorados sobre un 60%.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para sumar la nota final de este apartado, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p>	R1,R2,R3,R4,R5,R6
<p>Prueba teórica/práctica. Supone el 30% de la calificación total. El examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p>	R1,R3,R4
<p>Consideraciones actitudinales. Suponen el 5% de la calificación total.</p>	R2,R6

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Dossier de ejercicios y proyectos/experiencias. Supone el 50% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Es condición necesaria presentar el dossier COMPLETO con los trabajos realizados durante el curso y nota ≥ 5 en cada uno de los ejercicios obligatorios (propuestas y proyectos-experiencias) para hacer media con el resto.</p>	R1,R2,R3,R4,R5,R6
<p>Examen teórico/práctico. Supone el 50% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>Para calcular la nota media de la asignatura, es necesario tener una nota igual o superior a 5 en el examen.</p>	R1,R3,R4



→ 10. Bibliografía

AENOR (1997) Manual de Normas UNE sobre Dibujo. Tomo 3. Normas generales. Madrid: Ed. AENOR

EUROCÓDIGOS, CTE

Ching, F.D.K.(2016) Manual de Dibujo Arquitectónico. Barcelona. España. Ed. GG

Travis, Stephanie. (2016) Cómo dibujar bocetos de Arquitectura y Diseño Interior. Barcelona. España. Ed. GG

Ching, F.D.K. y Juroszek, S. P. (2012) Dibujo y Proyecto. Barcelona. España. Ed. GG

Raya Moral, B (2005) Sistema Diédrico. Jaén. España. Ed. Universidad de Jaén

Rodríguez de Abajo F.J. (2004) Dibujo geométrico y de croquización. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra.

Ferrer Muñoz, J. L: (2001) Sistema Diédrico. Madrid. España. Ed. Paraninfo/Thomson Ferrer,J. L. (2001) Axonométrico. Madrid. España. Ed. Paraninfo

Ferrer, J. L. (2001). La perspectiva en las Artes y en las Técnicas. Valencia. España. SPUPV

Rodríguez de Abajo, F.J. (2000) Geometría Descriptiva. Sistema Cónico. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra.

Azofra Márquez, A y Villoria, V. (1999) Dibujo Técnico. Madrid. España. Ed. Editex

Rodríguez de Abajo, F.J. (1993) Sistema de Perspectiva Caballera. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra.

Rodríguez de Abajo, F.J. (1991) Axonométrica. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra.

Álvarez, V (1989) Prácticas de Dibujo Técnico. Perspectiva. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra.

Gui Bonsiepe (1978) Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona. España. Ed. Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

• Vento, Max, (2020). Aprende a dibujar perspectivas y ciudades. Palma de Mallorca. España. Ed. Dolmen

• Mateu-Mestre, (2016). Framed Perspectiva, Volume 1_ Technical Perspectiva and Visual Storytelling. 1-Design Studio Press. Pdf.



- Chelsea David, (1982). Perspectiva for Comic Book Artists. Pdf.
- Muñoz, Álvaro, (2021). Aprende a vivir y a triunfar como dibujante profesional. Palma de Mallorca. España. Ed. Dolmen Colección: Aprende a
- Eisner, Will, (1985). El cómic y el arte secuencial. Barcelona. España. Norma Editorial -
- McCloud, Scott, (2019). Entender el cómic. Barcelona. Planeta Cómic
- McCloud, Scott (2016). Reinventar el cómic. Barcelona. Planeta Cómic
- LORD, Phil, Miller Christopher, (2019). Spiderman un nuevo universo. El arte de la película. Barcelona. España Norma editorial.
- Tezuka, Osamu, (1982) Adolf. Barcelona. España. Planeta Cómic.
- Pérez, Pedro (2018) Trizia. Ciudad. País Cómics Novela gráfica Europea.
- Deveney, JC / Tamarit Núria (2019). Giganta. Historia de aquella que recorrió el mundo en busca de libertad. Ciudad. País editorial

Libros

León, Jesus (2014), Fotografía urbana: como fotografiar la vida en la ciudad. Ed. Anaya Multimedia.

Web

Anonymous (10 Mayo 2015) Centro de fotografía contemporánea
<http://centrofotografiacontemporanea.blogspot.com/>