



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Sistemas Representación 2026-27

Especialidad: **Gráfico**

Curso **2026/2027**

→ 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	Graduado en diseño. Especialidad Diseño de Grafico		
Departamento	Dibujo Técnico		
Mail del departamento	dibujotecnico@easdvalencia.com		
Asignatura	Sistemas Representación		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		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	Con cita previa por email al docente
Lugar de tutorías	Departamento de Dibujo Técnico



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

Los objetivos guardan relación con los criterios del departamento y la normativa curricular correspondiente, son adecuados al grupo, curso y nivel adaptándolos a las características del alumnado.

La intención es conocer y comprender el "lenguaje gráfico técnico" y que los-as titulados- as formen parte del diseño en el hábitat y el interiorismo cumpliendo funciones de utilidad, estética y análisis, ya que dispone de manifestaciones artísticas-técnicas. Con estas enseñanzas se pretenden desarrollar en el estudiante criterios técnicos, expresivos y sensibilidad artística, que conozca y comprenda el "lenguaje gráfico técnico", para servirse de él, tanto a lo largo del resto de su formación académica, como en el posterior ejercicio de su profesión.

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

- ▮ Dotar al alumnado de los conocimientos teóricos y metodológicos prácticos necesarios para la realización de proyectos técnicos, formándose para que afronte de forma directa la representación de los cuerpos tridimensionales sobre el plano, agudizando su sentido de la percepción.
- ▮ Ofrecer al alumnado una propuesta realista, ajustada al tiempo y a los recursos disponibles
- ▮ Facilitar en la medida de lo posible el aprendizaje del trabajo en entornos diversos y variados percibiendo regularidades a través de la diversidad de contextos.
- ▮ Ofrecer la ayuda necesaria para desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresarse en este medio técnico con precisión, claridad y objetividad en soluciones gráficas. Comprender modelos en tres dimensiones y visualizar figuras o piezas desde cualquier punto de vista.
- ▮ Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad de este lenguaje objetivo en la transición y comprensión de las informaciones.

Los contenidos de la asignatura están interrelacionados con las materias que el alumnado cursa simultáneamente, y que convergen en la elaboración del documento de proyecto que finalmente elaborará. Se buscará, pues, en la medida de las posibilidades, la transversalidad y coordinación entre ellas necesarias para abordar las distintas partes del proyecto.

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.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

- ▮ Se recomienda haber cursado en Bachillerato Dibujo Técnico I y II
- ▮ Se recomienda haber cursado en Bachillerato Dibujo Técnico aplicado al Diseño I y II
- ▮ Aconsejable tener soltura en las matemáticas de ESO.
- ▮ Conocimientos básicos de informática, nivel usuario.



→ 4. Competencias de la asignatura

Las competencias de esta asignatura en la orden 26/2011 de 2 de noviembre difieren entre la versión valenciano y castellano. Siendo las mismas:

Competencias valenciano	Competencias castellano
CT2, CT13, CG2, CG1, CG11. CE3, CE11	CT2, CT4, CT13, CG1, CG2, CG11, CE6, CE10

Las competencias transversales, las generales y las específicas en ambas versiones pueden trabajarse en la asignatura con mayor o menor intensidad, las hemos incluido todas en la guía, salvo la CE11 (que consideramos más propia de asignaturas de medios informáticos).

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Sistemas Representación:

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
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	Dirigir y certificar la realización de proyectos de Diseño Gráfico
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CE10	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al Diseño Gráfico
CE11	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Aplica y resuelve la geometría plana en los diseños que se plantean, familiarizándose con diferentes operaciones gráficas y trazados. 1.1. Dibuja las líneas de construcción, los ejes, centros de circunferencias, puntos de tangencia, etc. 1.2. Realiza una coherente jerarquía y uso de los distintos tipos de líneas.	CT13 CG2
R2 - Realiza correctamente una toma de datos del natural aplicando procesos de análisis y síntesis y afrontando de forma técnica el problema de la representación y medición. 1.1. Realiza el croquis proporcionado, con rigor y bien grafiado. 1.2. Dispone de las medidas suficientes para su posterior puesta a escala. 1.3. Entrega en tiempo y forma	CT2 CT13 CG2
R3 - Analiza, elige y construye el sistema de representación (diédrico, axonométrico y cónico) más apropiado para pasar del espacio real (tridimensional) al plano (bidimensional), seleccionando y dibujando las vistas mínimas que definen por completo el espacio, piezas o modelos. 3.1. El sistema elegido permite la comprensión del espacio 3.2. Existe correspondencia de vistas diédricas 3.3. Cuida la composición de la lámina, la higiene, coloca cajetín con todos los datos necesarios.	CT2 CG1 CE3
R4 - Diseña y representa piezas, objetos, conjuntos, espacios, etc. asociados al diseño industrial iniciándose en la planimetría de los mismos, utilizando el lenguaje normativo de la representación (normas UNE que afectan a los dibujos técnicos), la aplicación de las proporciones, simbología propia y el uso de escalas. 4.1. Expresa con precisión, claridad y objetividad las soluciones gráficas 4.2. Elige las vistas más representativas. 4.3. Elige la escala más adecuada para cada plano según la necesidad de definición. 4.4. Acota correctamente siguiendo las normas	CT4 CT13 CG1 CG2 CE6
R5 - Hace uso de herramientas informáticas y genera diseños mediante aplicaciones digitales, aplicado al dibujo técnico.	CT4 CG1 CE10
R6 - Trabaja bien en grupos colaborativos y participa en clase. 6.1. Comunica y comparte información mediante los recursos de la expresión gráfica. 6.2. Contribuyendo a la motivación dentro del aula. 6.3. En trabajos presentados a papel, la calidad del papel es la adecuada, todos los dibujos tienen caja de rotulación normalizada y buena presentación. 6.4. En presentaciones orales, utiliza vocabulario específico, ordena lógicamente los contenidos y los justifica.	CT13 CG1 CE3 CE6



R7 - **Entrega en tiempo y forma**, presentando sus trabajos de forma adecuada tanto gráfica como oralmente,

- 7.1. En trabajos presentados a papel, la calidad del papel es la adecuada, todos los dibujos tienen cajetín y buena presentación.
7.2. En presentaciones orales, utiliza vocabulario específico, ordena lógicamente de los contenidos y justifica los contenidos

CT13 CG1 CE3 CE6

→ 6. Contenidos

Los descriptores 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 la guía se proponen los siguientes bloques para desarrollar dichos contenidos.

Bloque 1. Geometría métrica aplicada al Diseño Gráfico

Introducción a la Geometría plana

- Instrumental y su uso
- Conceptos generales de Geometría Plana: Elementos básicos en el plano. Ángulos. Lugares geométricos básicos (mediana, mediatriz, etc.). Circunferencia y círculo. Operaciones gráficas (teorema de Thales, proporción áurea, etc.)
- Formas poligonales
- Tangencias. Enlaces
- Curvas Técnicas
- Curvas Cónicas

Bloque 2. La Croquización como información, ideación y comunicación proyectual.

El Croquis

- El dibujo a mano alzada: croquis y toma de datos; triangulación, bocetos y vistas

Normalización y Acotación

- Códigos de representación (representación normalizada), rotulación, formatos, plegado, planimetría (tipos de planos básicos en edificación, interiorismo y obra civil)
- Tipos de Escalas. Puesta a escala
- Acotación (clasificación de las cotas, elementos, disposición)

Bloque 3. Sistemas Representación

Geometría Descriptiva: Sistemas de Representación Espacial

- Tipos de proyecciones
- **Sistema Diédrico**

Introducción: posiciones relativas punto, recta y plano.

Representación de las vistas diédricas



- **Sistema Axonométrico**
Ortogonal: Isométrica, Dimétrica, Trimétrica. Reducciones Oblicuo:
Caballera y Militar. Reducciones
- **Sistema Cónico** (tanto a mano alzada como de forma técnica)
Cónica Frontal
Cónica Oblicua

Bloque 4. Herramientas informáticas específicas

Herramientas informáticas: Diseño asistido por ordenador

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

Bloque 5. Métodos de investigación y experimentación

Presentación y comunicación gráfica y oral

→ 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.	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 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-a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, visualización de videos, 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	20 horas
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...	R5 R6	10 horas
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

METODOLOGÍA:

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 el docente de la asignatura decide participará en EL PROYECTO GLOBAL (en el caso de proponerlo 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 PROYECTOS o EXPERIENCIAS: La aplicación del conocimiento adquirido al proyecto o experiencias en su conjunto tendrá un valor sobre la nota final de un 30% dentro de la parte práctica. Dicho valor podrá ser obtenido mediante una valoración común entre el profesorado de todas las



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.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

→ 8. Recursos

- Pizarra-s adecuadas a la docencia de la asignatura.
- Cada alumno ha de disponer de su propio ordenador portátil con software instalado de CAD e impresora virtual PDF
- Cañón de proyección y/o Smart Tv
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar



- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
- Conexión wifi
- TIC:

INTERNET: 10endibujo, PDD (Profesor de dibujo), Trazoide, etc MOODLE
o CLASSROOM: Aula virtual
Clases virtuales (MEET, Classroom) Google:
DRIVE, Classroom
Canal de YOUTUBE (videos tutoriales)

→ 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. Las ausencias y retrasos se deben justificar debidamente. 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 igual o más de un 20% de horas ausentes sin justificación (aproximadamente ≥ 6 clases)

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

Nota:

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
1. Dossier con los ejercicios dirigidos y proyectos-experiencias encuadrados en A3 (Pr) y obligatoriamente presentados en pdf en la plataforma que proponga el profesor. Suponen el 65% de la calificación final 2. Consideraciones actitudinales, evolutivas y creativas (Ac). Supone el 5% 3. Pruebas objetivas (Ex). Suponen el 30% de la calificación final Pr: Los trabajos tendrán una rúbrica que especificará los criterios de calificación y su ponderación. A lo largo del curso se propondrán una serie de ejercicios gráficos obligatorios, relacionados con los conocimientos teóricos que se van adquiriendo, estarán supervisados y dirigidos por el profesor en el aula. 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. Los proyectos-experiencias son todos obligatorios, y cada uno debe tener nota de 5 o superior para hacer media con el resto. Estos proyectos serán consensuados y coordinados por la especialidad y todos los/las docentes de esta asignatura. Es imprescindible para aprobar la evaluación, superar cada una de las partes PR y EX con nota media aritmética ≥ 5 Sólo en caso de tener alguna parte suspendida, si la nota resultante fuera inferior a 4 se mantendrá ese valor, pero en caso de superarla (con partes suspensas), su calificación numérica será de 4. $N_{Final} = N_{Ex} * 0,30 + N_{Ac} * 0,05 + N_{Pr} * 0,65$	1. R1 R2 R3 R4 R5 R6 2. R2 R6 3. R1 R3 R4

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Dossier con los trabajos y proyectos (Pr). Suponen el 50% de la nota final 2. Examen (Ex). Supone el 50% de la nota final. Es condición necesaria presentar el dossier PR 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. Deben superarse las dos partes Pr y Ex con un 5 o superior para hacer la media. En caso de tener alguna parte suspendida, si la nota resultante fuera inferior a 4 se mantendrá ese valor, pero en caso de superarla, su calificación numérica será de 4. $N_{final} = N_{Ex} * 0,50 + N_{Pr} * 0,50$	1. R1 R2 R3 R4 R5 2. R1 R3 R4



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Dossier con los ejercicios dirigidos y proyectos-experiencias encuadrados en A3 (Pr) y obligatoriamente presentados en pdf en la plataforma que proponga el profesor. Suponen el 65% de la calificación final 2. Consideraciones actitudinales, evolutivas y creativas (Ac). Supone el 5% 3. Pruebas objetivas (Ex). Suponen el 30% de la calificación final Pr: Los trabajos tendrán una rúbrica que especificará los criterios de calificación y su ponderación. A lo largo del curso se propondrán una serie de ejercicios gráficos obligatorios, relacionados con los conocimientos teóricos que se van adquiriendo, estarán supervisados y dirigidos por el profesor en el aula. 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. Los proyectos-experiencias son todos obligatorios, y cada uno debe tener nota de 5 o superior para hacer media con el resto. Estos proyectos serán consensuados y coordinados por la especialidad y todos los/las docentes de esta asignatura. Es imprescindible para aprobar la evaluación, superar cada una de las partes PR y EX con nota media aritmética ≥ 5 Sólo en caso de tener alguna parte suspendida, si la nota resultante fuera inferior a 4 se mantendrá ese valor, pero en caso de superarla (con partes suspensas), su calificación numérica será de 4. $N_{Final} = N_{Ex} * 0,30 + N_{Ac} * 0,05 + N_{Pr} * 0,65$	1. R1 R2 R3 R4 R5 R7 2. R2 R6 R7 3. R1 R3 R4

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1. Dossier con los trabajos y proyectos (Pr). Suponen el 50% de la nota final 2. Examen (Ex). Supone el 50% de la nota final. Es condición necesaria presentar el dossier PR 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. Deben superarse las dos partes Pr y Ex con un 5 o superior para hacer la media. En caso de tener alguna parte suspendida, si la nota resultante fuera inferior a 4 se mantendrá ese valor, pero en caso de superarla, su calificación numérica será de 4. $N_{final} = N_{Ex} * 0,50 + N_{Pr} * 0,50$	1. R1 R2 R3 R4 R5 R7 2. R1 R3 R4



→ 10. Bibliografia

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

Donostiarra

- Rodríguez de Abajo, F.J. (1991). Axonométrica. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra
- Rodríguez de Abajo, F.J. (1993). Sistema de Perspectiva Caballera. San Sebastián. España. Ed. Donostiarra
- Azofra Márquez, A. y Villoria, V. (1999). Dibujo Técnico. Madrid. España. Ed. Editex
- Rodríguez de Abajo, F.J. (2000). Geometría Descriptiva. Sistema Cónico. 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
- 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.

ESPECIFICA:

- Collado Sánchez-Capuchino, V. (1987) *Geometría gráfica*. Ed. Tebar Flores.
- Wilhide, Elizabeth. (2017) *Diseño, toda la historia*. Editorial Blume.
- Olivares, Eric. (2014) *Dibujo para diseñadores gráficos*. Editorial Parramon
- Mateu-Mestre, Marcos. (2021) *Perspectiva. Volumen 1 y 2. Técnica y narración visual*. Editorial Anaya Multimedia
- Pipes, Alan. (2008) *Dibujo para diseñadores*. Editorial Blume
- Vento, Max, (2020). Aprende a dibujar perspectivas y ciudades. Palma de Mallorca. España.

Ed. Dolmen

- Mateu-Mestre, (2016). Framed Perspective, Volume 1_ Technical Perspective and Visual Storytelling. 1-Design Studio Press. Pdf.
- Chelsea David, (1982). Perspective for Comic Book Artists. Pdf.