



GUIA DOCENTE

Sistemas de Representación

2026-27

Especialidad: **Diseño Gráfico. Itinerario Ilustración**

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	Grado en Diseño. Especialidad Gráfico, itinerario Ilustración		
Departamento	Dibujo técnico		
Mail del departamento	dibujotecnico@easdvalecia.com		
Asignatura	Sistemas de representación		
Web	easdvalecia.com		
Horario	Mañanas y tardes		
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	Tutorías con cita previa por email
Lugar de tutorías	Departamento de Dibujo técnico



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

La intención es que el/la egresado/a forme parte del diseño cumpliendo funciones de utilidad, estética y análisis, ya que dispone de manifestaciones artísticas-técnicas. Con estas enseñanzas se pretende desarrollar en el/la estudiante criterios técnicos, expresivos y sensibilidad artística, que conozca y comprenda el “lenguaje gráfico técnico”, para servirle de él, tanto a lo largo 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 y espacios tridimensionales sobre el plano, agudizando su sentido de la percepción.
- Dotar al alumnado de recursos suficientes que le permitan formular propuestas realistas, ajustadas al tiempo y a los recursos disponibles.
- Facilitar en la medida de lo posible el aprendizaje del trabajo atendiendo a las diversidades culturales, tendencias artísticas, a las características de los materiales, percibiendo regularidades a través de la diversidad de contextos.
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar en este medio técnico con, precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas; comprender modelos en tres dimensiones y visualizar figuras o piezas desde diferentes puntos 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.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Con el fin de ayudar al alumnado 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 bachillerato al menos Dibujo Técnico I.
- Es aconsejable haber cursado en bachillerato Dibujo Técnico Aplicado al diseño I y Dibujo Técnico Aplicado al diseño II.
- Poseer conocimientos para entender el lenguaje gráfico básico: trazados (perpendicularidad, paralelismo, proporcionalidad y semejanza, construcción de formas poligonales etc.)
- Poseer conocimientos básicos en el análisis y síntesis volumétricos y espaciales.
- Poseer 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:

CT2, CT13, CG2, CG1, CG11, CE3, CE11

Competencias castellano:

CT2, CT4, CT13, CG1, CG2, CG11, CE6, CE10

Se van a utilizar las competencias transversales, las generales y las específicas de la versión en CASTELLANO, porque coinciden en mayor medida a los objetivos de esta asignatura, aunque se han incluido las de ambas versiones en la guía.

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Sistemas de representación**.

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
R1 - Realiza correctamente la toma de datos del natural aplicando procesos de análisis y síntesis para afrontar el problema de la representación y medición. INDICADORES: 1.1. Utiliza el sistema diédrico para la obtención de vistas y llevar a cabo las acotaciones. 1.2. Las medidas se corresponden con las del objeto. 1.3. El croquis respeta las proporciones de la pieza. 1.4. Simplifica las formas sin perder el referente. 1.5. Diferencia los valores y tipos de línea aportando claridad a la representación.	CT2, CT13, CG2
R2 - Aplica bien la geometría plana a los diseños que se plantean. INDICADORES: 2.1. Resuelve técnicamente utilizando el /los procedimiento/s que faciliten la comunicación del diseño. 2.2. Representa las líneas de construcción, ejes y obtiene los puntos de tangencia. 2.3. Diferencia los valores y tipos de línea aportando claridad a la representación. 2.4. Busca la precisión en las construcciones.	CT13, CG2
R3 - Analiza, elige y construye el sistema de representación (diédrico, axonométrico ortogonal y oblicuo, y cónico) más apropiado para pasar del espacio tridimensional al plano bidimensional, seleccionando y dibujando las vistas mínimas que definen por completo el espacio, piezas, objetos o modelos. INDICADORES: 3.1. Elige el sistema perspectivo más adecuado para la comprensión de los objetos y espacios. 3.2. Comunica con claridad y precisión las características específicas de los objetos, espacios, etc. 3.3. Elige las vistas más representativas del mismo.	CT4, CT13, CG1, CG2
R4 - Maneja con destreza la escuadra, el cartabón, el compás y otros utensilios propios de esta disciplina, cuidando en todo momento la composición y la limpieza del soporte. INDICADORES: 1.1. Resuelve con presteza las construcciones básicas. 1.2. Trabaja con precisión. 1.3. Los grosores de línea se corresponden con los normalizados. 1.4. El papel no presenta perforaciones, arrugas, manchas de grafito etc.	CT13, CG2
R5 - Diseña y representa objetos, estructuras, reales o fantásticos, etc., asociados al Diseño Gráfico, itinerario Ilustración, 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 y el uso de escalas. INDICADORES: 5.1. Elige como alzado la vista más representativa de la pieza. 5.2. Obtiene las vistas necesarias. 5.3. Las mediciones las realiza con precisión. 5.4. Diferencia los valores y tipos de línea. 5.5. Elige la escala más adecuada para cada objeto en su conjunto o para detalles del mismo. 5.6. Acompaña el trabajo con las escalas gráficas necesarias. 5.7. Demuestra alcance creativo y originalidad en el diseño. 5.8. Demuestra alcance creativo y originalidad en la propuesta.	CT4, CT13, CG1, CG2, CE6, CE10, CG11



5.9. Desarrolla el proyecto de una manera coherente y lógica.	
R6 - Trabaja bien en grupos colaborativos. Comunica y comparte información verbalmente y mediante recursos gráficos, elaborando modelos y visualizaciones desde puntos de vista distintos. INDICADORES: 6.1. Atiende las demandas de las/os compañeras/os. 6.2. Utiliza vocabulario específico para transmitir la información. 6.3. Sistematiza el trabajo. 6.4. Justifica, argumenta con criterio las decisiones adoptadas.	CT13, CG1, CG2
R7 - Hace uso de herramientas informáticas y genera diseños mediante aplicaciones digitales.	CT4
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.	CG2,CG11

→ 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 DE PRODUCTO.

Bloque 1. Geometría métrica

- Materiales para el trazado de dibujos técnicos y su uso. Técnicas especiales
- Trazados geométricos elementales:
 - Elementos básicos en el plano.
 - Ángulos.
 - Lugares geométricos.
- 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.
- Cortes, secciones y roturas.

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

- Perspectiva cónica frontal (principalmente espacios interiores y exteriores).
- Perspectiva cónica oblicua (principalmente espacios interiores y exteriores).

Sombras propias y arrojadas

- Introducción

Bloque 5. Herramientas informáticas de diseño asistido por ordenador

- 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 PROYECTOS 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.

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
- Cada alumno ha de disponer de su propio ordenador portátil con software instalado (CAD) 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: 10endibujo, 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
Ejercicios dirigidos y proyectos/experiencias. Suponen el 65% de la calificación total. 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. 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%. 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 nota máxima de 5. 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.	R1,R2,R3,R4,R5,R6
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.	R1,R2,R3,R4,R5
Consideraciones actitudinales. Suponen el 5% de la calificación total.	R6,R8

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Dossier de ejercicios y proyectos/experiencias. Supone el 50% de la calificación total. Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora. 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.	R1,R2,R3,R4,R5
Prueba teórico/práctica. 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. Para calcular la nota media de la asignatura, es necesario tener una nota igual o superior a 5 en el examen.	R1,R2,R3,R4,R5

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
Ejercicios dirigidos y proyectos/experiencias. Suponen el 65% de la calificación total. 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. 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%. 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 nota máxima de 5. 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.	R1,R2,R3,R4,R5,R6
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.	R1,R2,R3,R4,R5
Consideraciones actitudinales. Suponen el 5% de la calificación total.	R6,R8

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Dossier de ejercicios y proyectos/experiencias. Supone el 50% de la calificación total. Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora. 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.	R1,R2,R3,R4,R5,R6
Prueba teórica/práctica. Supone el 50% 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.	R1,R2,R3,R4,R5



→ 10. Bibliografía

AENOR (1997) Manual de Normas UNE sobre Dibujo. Tomo 3. Normas generales. Editorial AENOR.

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

Azofra Márquez, A y Villoria, V. (1999) *Dibujo Técnico*. Editorial Editex.

Ching, F.D.K. (2016) *Manual de Dibujo Arquitectónico*. Editorial Gustavo Gili.

Ching, F.D.K. y Juroszek, S. P. (2012) *Dibujo y Proyecto*. Editorial Gustavo Gili.

Ferrer Muñoz, J. L. (2001) *Sistema Diédrico*. Editorial Paraninfo/Thomson.

Ferrer, J. L. (2001) *Axonométrico*. Editorial Paraninfo.

Ferrer, J. L. (2001). *La perspectiva en las Artes y en las Técnicas*. Editorial UPV.

Raya Moral, B (2005) *Sistema Diédrico*. Editorial Universidad de Jaén.

Rodríguez de Abajo F.J. (2004) *Dibujo geométrico y croquización*. Editorial Donostiarra.

Rodríguez de Abajo, F.J. (2000) *Geometría Descriptiva. Sistema Cónico*. Editorial Donostiarra.

Rodríguez de Abajo, F.J. (1993) *Sistema de Perspectiva Caballera*. Editorial Donostiarra.

Rodríguez de Abajo, F.J. (1991) *Axonométrica*. Editorial Donostiarra.

Travis, S. (2016) *Cómo dibujar bocetos de Arquitectura y Diseño Interior*. Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Chelsea, D. (1997). *Perspective! for Comic Book Artists: How to Achieve a Professional Look in your Artwork*. Editorial Watson-Guption.



Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.

Lord, P. y Miller, C. (2019). *Spiderman un nuevo universo. El arte de la película*. España Norma editorial.

Mateu-Mestre, M. (2021). *Perspectiva. Volumen 1. Técnica y narración visual (Espacio de Diseño)*. Editorial Anaya Multimedia.

Mateu-Mestre, M. (2021). *Perspectiva. Volumen 2. Técnicas para dibujar sombras, volumen y personajes (Espacio de Diseño)*. Editorial Anaya Multimedia.

McCloud, S. (2019). *Entender el cómic*. Editorial Planeta Cómic.

McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic*. Editorial Planeta Cómic.

Muñoz, A. (2021). *Aprende a vivir y a triunfar como dibujante profesional*. Editorial Dolmen.

Tezuka, O. (1982) *Adolf*. Editorial Planeta Cómic.

Vento, M. (2020). *Aprende a dibujar perspectivas y ciudades*. Editorial Dolmen.