

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO			ASIGNATURA		
			Diseño gráfico y redes sociales		
CURSO			3º EASD // Diseño Gráfico		
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO	Teórico-práctica		CARÁCTER	Optativa	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	70	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	30

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

En la actualidad, las redes sociales forman parte de la vida diaria de millones de personas y, por ello, pueden convertirse en un canal de comunicación altamente efectivo. Usar el diseño gráfico para crear diseños comunicativos y atractivos puede ser el mayor gancho para que un usuario comience a seguir la página de una empresa, convirtiéndose en un cliente potencial.

Las redes sociales son un ecosistema donde el uso de imágenes es constante y resulta difícil adaptarse al mismo. Pero, además, debes adaptar el diseño a las particularidades de cada red social, su lenguaje y su *target*.

El diseño gráfico juega un papel clave para conseguir imágenes y creativities 100 % adaptadas al contexto de cada red social.

OBJETIVOS

- OB 1. Conocer el manejo básico de las redes sociales y las posibilidades que ofrece para las empresas.
- OB 2. Dominar el uso de las herramientas de *Social Media*.
- OB 3. Conocer y aplicar las estrategias para dinamizar comunidades alrededor de una empresa, marca o causa.
- OB 4. Desarrollar habilidades para ejercer de nexo de unión entre las posibilidades de una empresa y las necesidades de los miembros de su comunidad.
- OB 5. Ser capaces de desarrollar una estrategia de comunicación adecuada en las principales redes sociales.
- OB 6. Valorar el importante papel del diseño gráfico como herramienta generadora de contenido.
- OB 7. Aprender a generar contenido visual adaptado para las diferentes redes sociales.
- OB 8. Saber crear materiales que ayuden a comunicar mensajes de manera eficiente.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA 1. Manejar las diferentes redes sociales y sus posibilidades de cara al sector empresarial.
- RA 2. Saber utilizar con destreza las herramientas de *Social Media*.
- RA 3. Implementar estrategias que sirvan para dinamizar comunidades alrededor de sus marcas.
- RA 4. Ejercer de nexo entre las posibilidades de una empresa y su comunidad.
- RA 5. Definir estrategias de comunicación para las diferentes redes sociales.
- RA 6. Respetar el papel fundamental del diseño gráfico como herramienta para generar contenido.
- RA 7. Generar contenido visual adaptado a las diferentes redes sociales.
- RA 8. Crear materiales que ayuden a comunicar mensajes de manera eficiente.

COMPETENCIAS

Competencias transversales

- CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT 7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT 12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT 15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales

- CG 1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG 10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG 13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG 15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG 20. 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.
- CG 21. Dominar la metodología de investigación.
- CG 22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas

- CE 1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CE 2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

- CE 3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CE 4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CE 6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CE 8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CE 9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CE 10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CE 11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CE 12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- CE 15. 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.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura “Diseño y Redes Sociales” se organizan en tres grandes bloques. El primero aborda aspectos introductorios y de contextualización de la asignatura. El segundo incluye dos unidades referidas al planteamiento y desarrollo de técnicas y estrategias para el despliegue de un Plan de Medios Sociales. El tercer bloque trata sobre las herramientas de gestión para la evaluación de resultados.

De este modo, el contenido queda estructurado en los siguientes descriptores:

- El ecosistema digital. Plataformas sociales.
- Metodologías y técnicas de diseño para redes sociales.
- Recolección y especificación de estrategias de comunicación.
- Desarrollo de un Plan de Medios Sociales.
- Diseño y planificación de contenidos.
- Herramientas para la evaluación de resultados.
- Interpretación de datos.

Estos descriptores estarán recogidos en los bloques de contenidos detallados en la tabla de la página siguiente, donde se desarrollan, concretan y temporalizan tanto los contenidos como las Unidades Didácticas que los recogen.

La secuenciación y dedicación horaria de las diferentes unidades y apartados de la asignatura *Diseño y redes sociales*, es flexible y podrá ser sometida a cambios pertinentes durante el curso, pero se ajustará, en la medida de lo posible, a lo ahí indicado.

<p>BLOQUE I: INTRODUCCIÓN (15 horas)</p>	<p>UD1. El ecosistema digital Septiembre-octubre</p>	<p>1. Funciones y responsabilidades 2. Entendiendo el ecosistema digital <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de <i>Community Managers</i> - Plataformas sociales: <i>Facebook, Instagram, Youtube, Twitter, Pinterest, LinkedIn.</i> 3. Glosario digital</p>
<p>BLOQUE II: TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS (40 horas)</p>	<p>UD2. Estrategias de comunicación en redes Octubre-noviembre</p>	<p>1. Plan de Medios Sociales <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Estructura 2. PMS I. Descripción <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de la organización - Descripción del encargo - Equipo, recursos y presupuesto 3. PMS II. Análisis <ul style="list-style-type: none"> - Análisis interno - Análisis externo: competidores y referentes 4. PMS III. Target 5. PMS IV. Plataformas 6. PMS V. Objetivos 7. PMS VI. Documentación <ul style="list-style-type: none"> - Manual de usos y estilo - Protocolos de gestión, prevención de crisis y reputación <i>online</i> 8. PMS VII. Diseño de acciones.</p>
	<p>UD3. Diseño y planificación de contenidos Noviembre-diciembre</p>	<p>1. Content Marketing <ul style="list-style-type: none"> - Definición y ciclos - Planificación semestral - Publicaciones mensuales 2. Análisis de marca <ul style="list-style-type: none"> - Personalidad - Ecosistema - Objetivos 3. Tipos de contenido <ul style="list-style-type: none"> - El fenómeno viral - Formatos - Tipos de contenidos para cada red social 4. Creación de contenidos <ul style="list-style-type: none"> - Calendario - <i>Content Curation</i> - Herramientas de <i>planeación</i>, publicación y gestión - Publicidad en redes sociales - Lanzamiento y seguimiento 5. Storytelling y narrativa transmedia</p>
<p>BLOQUE III: MÉTRICAS (15 horas)</p>	<p>UD4. Evaluación de resultados Diciembre-enero</p>	<p>1. Métricas 2. Herramientas 3. Interpretación de datos</p>

METODOLOGÍA

La metodología didáctica va a integrar aspectos artísticos, tecnológicos y organizativos con el fin de que el alumnado adquiera la capacidad de analizar y poner en práctica los aspectos esenciales en torno a la comunicación visual y las redes sociales. El desarrollo de esta asignatura, con el objeto de adquirir estas destrezas, será de contenido teórico-práctico.

La metodología será activa y participativa. Se partirá del nivel inicial del alumnado, de su conocimiento previo, y de ahí se irá construyendo el aprendizaje que deberá ser significativo. El papel del profesor será el de motivar, orientar y guiar el proceso de enseñanza. El papel del alumnado será el de protagonizar el proceso de aprendizaje.

La adquisición de contenidos se producirá por una combinación del aprendizaje por experimentación, por descubrimiento guiado y por recepción verbal significativa. La guía docente será flexible en todos sus aspectos. Lo reflejado en ella, será continuamente contrastado con las necesidades reales del alumnado y de la Escuela de Arte San Telmo (de su infraestructura humana y física). Así, se tendrán en cuenta:

- a. Modificaciones derivadas de acontecimientos culturales, sociales,..., que sean de interés para el alumnado y determine variaciones de orden y forma en los ejercicios.
- b. Modificaciones derivadas de cambios propuestos por el alumnado, que marcarán matices y particularidades, siempre que estos cambios posibiliten la consecución de los objetivos globales propuestos.
- c. Modificaciones derivadas de las características propias del grupo.
- d. Modificaciones derivadas del entorno, en cuanto a la disposición de material e infraestructura de la escuela y a la relación con otras asignaturas.

En relación al **desarrollo metodológico del curso**, se indica:

- El sistema de clases será teórico-práctico. Las clases se distribuirán en sesiones de dos horas, dedicando semanalmente al menos una hora a teoría y el resto a la práctica tutorizada.
- Para el tiempo dedicado a teoría se realizarán exposiciones magistrales utilizando como guión presentaciones visuales. No obstante, se fomentará la participación del alumnado proponiendo temas a debatir y realizando cuestiones aleatorias sobre los contenidos ya tratados. Con el objetivo de hacer de los contenidos una herramienta de análisis crítico para el alumnado, se realizarán investigaciones sobre los medios sociales, desde metodologías a aplicaciones con diferentes objetivos y planteamientos. El resultado y las conclusiones obtenidas del análisis de dichas investigaciones se pondrán en común por los propios alumnos y alumnas en el aula. La evaluación de esta actividad será grupal, un porcentaje se asignará a la evaluación del alumno o alumna, otra a la de sus compañeros y compañeras de clase y, por último, la más representativa, al profesor.
- En el tiempo dedicado a la práctica se fomentará igualmente la investigación con el fin de que el alumnado adquiera una visión más global del diseño en relación a las redes sociales.
- Las comunicaciones fuera del aula se realizará mediante un aula virtual específica de *Google Classroom* y correo electrónico. Además, todo el material documental se entregará empleando estos medios, evitando, en la medida de lo posible, cualquier intercambio físico.
- Las comunicaciones electrónicas se realizarán principalmente de lunes a viernes y de a 15.10 a 21.30. De no ser posible en esta franja se procurará no enviar comunicados más allá de las 22.30 ni más allá de la franja de 10.00 a 14.00. En todo momento se evitarán los comunicados durante sábados, domingos y festivos.
- Las comunicaciones electrónicas no requerirán respuesta salvo que se especifique o se extraiga de su contenido.

Para el **desarrollo de las actividades prácticas** se tendrá en cuenta lo siguiente:

- El profesor entregará al alumnado un documento de especificaciones con los aspectos que definen la actividad, ya sea ejercicio de clase o proyecto:
 1. Planteamiento
 2. Metodología y fases de trabajo.
 3. Criterios concretos de evaluación del trabajo
 4. Fecha de entrega.
- Se llevará un seguimiento personal y se asesorará técnica y estilísticamente al alumnado, estableciendo un diálogo a partir de las indicaciones y propuestas planteadas.
- Se fomentará el interés por la investigación y la búsqueda de soluciones propias.
- Se incentivará en el alumnado una metodología creativa ordenada que le permita expresar con claridad sus propios objetivos y compartir la información con el resto del grupo de manera que sea posible el trabajo en equipo.
- Aunque en horario de clase se trabajará en las citadas prácticas, será imprescindible que el alumnado desarrolle un trabajo autónomo.
- Las propuestas estarán siempre abiertas a nuevas interpretaciones derivadas de las peticiones concretas del alumnado o de las características del grupo.
- Se incentivará el análisis crítico común de los trabajos desarrollados en el aula.
- Se realizarán pruebas que podrán ser teóricas, prácticas o teórico-prácticas. Mediante estas pruebas el alumnado demostrará su capacidad para generar soluciones válidas a los planteamientos propuestos en un tiempo adecuado.

Para llevar a cabo esta metodología se tendrá en cuenta el calendario oficial de las enseñanzas artísticas superiores, que inician el curso el 21 de septiembre de 2020, concluyendo el 24 de junio de 2021, existiendo una convocatoria ordinaria 2ª en septiembre.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su artículo 13:

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para los estudios superiores de Diseño, será diferenciada por asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en el plan de estudios. La evaluación y calificación del trabajo fin de estudios requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente plan de estudios.

Criterios de evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. 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.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. 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 significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. 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.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. 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.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al alumnado la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura.

Para poder llevarlo a cabo, la asistencia a clase es fundamental y obligatoria. Se perderá el derecho a esta evaluación continua cuando las faltas de asistencia injustificadas superen el 15% de las horas presenciales (pudiendo tratarse del 20% en el caso de faltas justificadas). El alumnado que haya perdido su derecho a evaluación continúa podrá presentarse al ejercicio final de la asignatura.

Los instrumentos a utilizar para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado son adecuados a los criterios de evaluación y a los objetivos y contenidos establecidos para el curso, cada uno de ellos evalúa algún tipo de conocimiento, de capacidad o de contenido.

Se procurará una evaluación del aprendizaje centrada en el proceso en la cual el alumnado forme parte

del mismo conociendo a priori los criterios de evaluación en cada momento y favoreciendo la autoevaluación.

En particular, se utilizarán los siguientes instrumentos:

- **Ejercicios de clase.** Actividades teóricas o prácticas que serán de carácter variado: investigación y síntesis, recopilación, aplicación práctica... referidas a los contenidos de la unidad didáctica.
- **Diario del docente.** Registro de observaciones sistemáticas de las actitudes personales del alumno/a, de su forma de organizar el trabajo, de las estrategias que utiliza, de cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc. También se registrarán entrevistas con el alumnado, ya sea en pequeños grupos o individualmente, como instrumento de gran utilidad para investigar sobre el nivel de comprensión y el ritmo de aprendizaje del alumno o alumna, así como de su aprovechamiento de las horas de trabajo en clase.
- **Pruebas específicas.** Son uno de los instrumentos que también proporcionan gran información del aprendizaje del alumnado. A lo largo del curso se realizarán las pruebas específicas que el profesor considere oportunas para complementar adecuadamente la evaluación de los contenidos. Se procurará al menos una prueba al finalizar cada bloque temático.
- **Actividades de autoevaluación.** La autoevaluación del alumno, como reflexión crítica sobre su propio proceso de aprendizaje, pretende que se implique y corresponsabilice de su propia educación, que tome conciencia de su evolución y de la adecuación de su método de trabajo.
- **Rúbricas.** Se trata de un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados. Se presentan como tablas y sirven al mismo tiempo para que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos establecidos.
- **Actividad monográfica. Proyecto.** Trabajo de gran envergadura que desarrolla de manera práctica y profesional los conocimientos vinculados a la asignatura. Se elaborará una propuesta profesional de un Plan de Medios Sociales para la Escuela de Arte San Telmo, según las indicaciones y distribución temporal que defina el profesor.

El proyecto consistirá en:

- Plan de Medios Sociales.
- Memoria del proyecto estructurada según la memoria del Trabajo de Fin de Estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores.

Para poder optar a una evaluación positiva (calificación de 5 o superior), se deben haber entregado todos los trabajos (ejercicios y proyectos) establecidos como obligatorios correctamente realizados, quedando así este hecho como inexorable para poder aprobar la asignatura.

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN

Con la intención de desarrollar un sistema de evaluación más formativo y pedagógico, que supere el modelo tradicional de evaluación-calificación y favorezca un mayor aprendizaje del alumnado, este participará de forma activa en la evaluación.

El alumnado participará en su propia evaluación principalmente a través de las actividades monográficas. Para ello, junto con el resto de documentación exigida para la superación de la actividad, deberá presentar un informe de autoevaluación fundamentado en los criterios de evaluación aplicados a la misma.

Además, en ocasiones, se realizará una evaluación entre iguales de los ejercicios de clase. Se tratará de un ejercicio de valoración del trabajo desarrollado por los compañeros y compañeras, que no necesariamente partirá de un acuerdo sobre los criterios de evaluación. Esta evaluación ayuda al alumnado a detectar sus propias dificultades e incoherencias.

Criterios de calificación

EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

La calificación de la asignatura para esta evaluación se obtendrá por el cálculo de la media ponderada de los diferentes instrumentos de evaluación (ejercicios de clase, actividades monográficas (proyectos o trabajos), pruebas específicas y el diario del docente). Dicha media solo podrá efectuarse cuando en cada una de las partes se obtenga una calificación igual o mayor a 3.8. La ponderación a aplicar será: ejercicios de clase: 25%; actividades monográficas (proyectos) : 40%; pruebas específicas: 20%; diario del docente: 15%.

En esa ponderación, se tendrá en cuenta que la autoevaluación de las actividades monográficas supondrá un 10% (sobre el 100%, no sobre el 40%) de las mismas. La evaluación entre iguales de los ejercicios de clase a los que se aplique este sistema, supondrá el 100% de su calificación.

Las faltas de ortografía en artes finales o en prototipos de alta fidelidad pueden llegar a tener la consideración de error técnico grave y dar lugar a una calificación negativa en su corrección.

La copia en las pruebas específicas conllevará una reducción de hasta el 66% en la calificación de la prueba. El plagio en los ejercicios de clase o en la actividad monográfica, conllevará una reducción de hasta el 66% en la calificación de los mismos.

Los trabajos entregados fuera del plazo establecido sólo podrán optar a una calificación máxima de 6.

En caso de no alcanzar el apto en la asignatura mediante estos instrumentos de evaluación, como recuperación final de la asignatura, deberá superar una prueba específica que permita demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el curso. Esta prueba supondrá el 85% de la calificación final. Además, en ese momento se deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso que no hayan conseguido una calificación positiva (5 o superior) ya sean ejercicios de clase, que ponderarán un 5% sobre la calificación final, o actividades monográficas, que ponderarán un 10% sobre la calificación final. Los porcentajes anteriores solo podrán computar cuando cada una de estas tres partes (prueba específica, ejercicios de clase y actividades monográficas), obtenga una calificación igual o mayor a 3.8 sobre 10.

En caso de no obtener una evaluación ordinaria 1ª positiva se podrá optar a la evaluación ordinaria 2ª.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

El alumnado que, no habiendo superado la evaluación ordinaria 1ª, deba recurrir a la evaluación ordinaria 2ª, retirará un informe personalizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y un plan de recuperación, en el que se tendrán en cuenta los contenidos actitudinales adquiridos en el período anterior a la recuperación. Este documento según el modelo que se adjunta en el anexo I, estará a su disposición cuando determine el centro (previsiblemente la primera semana de febrero o última de junio de 2021), contactando previamente con el profesor de la asignatura. En el plan de recuperación se especificará lo oportuno a la prueba específica extraordinaria que deberá superar en la fecha que el centro disponga para ello y a las actividades monográficas y ejercicios por entregar.

La prueba específica permitirá demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el curso. Esta prueba supondrá el 85% de la calificación final.

Además, en el momento de realizar la prueba o según se determine en el plan de recuperación, se deberán entregar los ejercicios de clase que se señalen en dicho plan, que supondrá el 5% de la calificación final, y la actividad monográfica propuesta durante el curso, que supondrán el 10% restante de dicha calificación final.

Los porcentajes anteriores solo podrán computar cuando cada una de esas tres partes (prueba específica extraordinaria, ejercicios de clase y actividades monográficas), obtenga una calificación igual o mayor a 3.8 sobre 10.

Las faltas de ortografía en artes finales o en prototipos de alta fidelidad pueden llegar a tener la consideración de error técnico grave y dar lugar a una calificación negativa en su corrección.

La copia en las pruebas específicas conllevará una reducción de hasta el 66% en la calificación de la prueba. El plagio en los ejercicios de clase o en la actividad monográfica, conllevará una reducción de hasta el 66% en la calificación de los mismos.

MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN COVID 19

Formación semi-presencial

En los casos puntuales que requieran que un/a alumno/a evite acudir al centro por expresa indicación de cuarentena o confinamiento por contacto o posible contacto y siempre que su estado de salud lo posibilite (por ejemplo, cuarentena por posible contacto o contagio asintomático), podrá seguir el desarrollo del curso mediante el material que se aloja en el aula virtual. Además, se facilitará una grabación audiovisual de la sesión (captura de vídeo de la presentación), en la que únicamente se registrará la presentación visual y el audio mediante micrófono del profesor. En ningún caso se registrará imagen alguna o audio de otra persona.

Formación telemática

En el caso de un confinamiento total que afecte a todo el alumnado y al profesorado del centro se continuará con el **desarrollo metodológico del curso** indicado en el apartado METODOLOGÍA solo que de manera telemática a través del aula virtual específica de *Google Classroom*. La parte de presentación visual y teórica del tema se desarrollará por videoconferencia mediante la plataforma *Google Meet*.

La tutorización de prácticas se podrá acordar puntualmente mediante videoconferencia en *Google Meet* o correo electrónico ajustándose al horario de la asignatura. El resto de comunicaciones se continuarán regulando por lo indicado en el apartado de METODOLOGÍA.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Para impartir la asignatura es necesario un aula dotada con suficientes equipos informáticos para el alumnado con acceso a *Adobe Creative Cloud*.

Será imprescindible que los ordenadores tengan conexión a Internet para facilitar la investigación del alumnado, especialmente tratándose de la especificidad de la materia: el diseño de «lo que se muestra» en redes sociales.

Además será necesario que el aula esté dotada con cañón proyector, para desarrollar correctamente las sesiones teóricas.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

El alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores es especialmente heterogéneo y por tanto posee unas muy diversas necesidades de aprendizaje.

Los diferentes sistemas de acceso a estas enseñanzas permiten que compartan aula alumnos y alumnas provenientes tanto del bachillerato de arte (poseyendo por tanto una buena formación artística) o de otros bachilleratos, con alumnado de formación e intereses muy variados que acceden mediante las pruebas de acceso.

Esta multiplicidad de niveles formativos e intereses diversos obligan al profesorado a seguir de manera personalizada la formación del alumnado. Resulta muy necesario adaptar los objetivos concretos de las

diferentes unidades didácticas para adecuarlos a la respuesta de cada alumno o alumna a los problemas propuestos. Asimismo los criterios de evaluación, calificación y recuperación han de tener en cuenta las capacidades e intereses de cada alumno y alumna.

En el caso concreto de las enseñanzas artísticas la individualidad debe ser especialmente valorada y el profesor ha de tener en cuenta las aptitudes de cada alumno y alumna.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el Centro durante el horario escolar, y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utilizan.

La asistencia a estas actividades será obligatoria.

BIBLIOGRAFÍA

KAWASAKI, Guy y FITZPATRICK, Peg. *El arte del Social Media. Consejos prácticos para una estrategia de éxito*. Madrid: Anaya, 2016.

KOLENDA, N. : *How to Use Psychology to Influence Human Behavior*. Cary: Kolenda Entertainment, LLC, 2013.

MEJÍA LLANO, Juan Carlos. *La guía avanzada del Community Manager*. Madrid: Anaya, 2015.

WEBGRAFÍA

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/46622>

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/21183>

<http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/972>

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/44605>

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/46695>

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=kQDXAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=+diseño+grafico+y+redes+sociales+&ots=IBSYFf9Q_k&sig=h0E71kd_lq7OQ0U_XYCYgh3wyoA#v=onepage&q=diseño%20grafico%20y%20redes%20sociales&f=false

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/19489_19051.pdf

<https://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/3574>

<http://dspace.espoach.edu.ec/handle/123456789/4857>

<https://www.juanmejia.com/redes-sociales/estrategia-en-redessociales-como-crear-un-plan-estrategico-de-social-media-paso-a-paso/>

<https://academiadeconsultores.com/plan-de-marketing-en-redessociales/>

<https://www.mastermarketing-valencia.com/comunicacion-publicidad/plan-comunicacion-redes-sociales/>

<https://www.optimizacion-online.com/importancia-diseno-graficoestrategia-social-media-marketing/>