ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			GRÁFICO		
CURSO			4º		
ASIGNATURA			PORTFOLIO		
PROFESOR/A			Chiqui Chicano		
DPTO.	Comunicación Gráfica y Audiovisual				
TIPO	Optativa		CARÁCTER	Teórica-Práctica	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	5	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	200	HORAS PRESENCIALES	90	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	110

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta guía docente incluye todos los apartados especificados en el artículo 10 del Decreto 91/2023 del 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.

La siguiente guía docente se ha realizado atendiendo al siguiente marco legislativo:
- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Portfolio es una asignatura optativa de la especialidad de Diseño Gráfico. Tiene una duración semestral y se ubica en el primer semestre del cuarto curso. La finalidad de la asignatura es formar al alumnado en la elaboración y concepción de su portfolio profesional. Un portfolio que puede ser entendido como una herramienta de comunicación gráfica por sí misma, además de como una pieza atractiva que sirva de escaparate de los trabajos y habilidades del propio alumnado.

OBJETIVOS

1. Entender la relevancia del portfolio en el ámbito del diseño, concretamente en el diseño gráfico.
2. Conocer los elementos básicos del portfolio, así como sus diferentes tipologías.
3. Saber valorar las estrategias y condicionantes que afectan al portfolio como elemento de comunicación profesional.
4. Dominar herramientas para creación de portfolios impresos y digitales.
5. Definir materiales que ayuden a comunicar mensajes de manera eficiente.
6. Concebir la tipología proyectual y las metodologías apropiadas ante una necesidad comunicativa concreta en su forma de portfolio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Ser conscientes de la relevancia del portfolio en el ámbito del diseño, concretamente en el diseño gráfico.
2. Dominar los elementos básicos del portfolio, así como sus diferentes tipologías.
3. Valorar las estrategias y condicionantes que afectan al portfolio como elemento de comunicación profesional.
4. Emplear adecuadamente las herramientas para creación de portfolios impresos y digitales.
5. Elegir materiales que ayuden a comunicar mensajes de manera eficiente.
6. Usar la tipología proyectual y las metodologías apropiadas ante una necesidad comunicativa concreta en su forma de portfolio.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.
6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Definición, tipologías y elementos del portfolio. Identidad visual personal. El portfolio como herramienta de comunicación: receptores, emisores, canales, códigos y mercado. Planificación de la realización del portfolio. Creación del portfolio. Presentación del portfolio.

UNIDADES DIDÁCTICAS Y CONTENIDOS		SEMANAS Y MESES	HORAS	
			PRESENC.	AUTÓN.
UD.01	**Introducción.** Investigación y análisis. DAFO y nichos de mercado.	2 sem SEPTIEMBRE	10h	12h
UD.02	**La importancia de la identidad visual.** Definición y concreción de una identidad visual personal.	3 sem OCTUBRE	15h	18h
UD.03	**La creación del portfolio personal.** Planificación y creación de portofolio.	7 sem NOV-DIC	35h	42h
UD.04	**La promoción propia.** Creación de una pieza física promocional.	3 sem DIC-ENERO	15h	18h
UD.05	**Portfolio review.** Presentación de portfolio.	2 sem ENERO	10h	12h

Esta programación puede sufrir modificaciones a causa de las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Con el objetivo de desarrollar las competencias y contribuir a un buen aprendizaje de los contenidos,

es necesaria el seguimiento de un planteamiento metodológico a lo largo del curso, basado en sesiones teóricas y sesiones prácticas (o combinación de ambas), así como un seguimiento tutorizado del trabajo del alumnado y la realización de actividades complementarias.

• **Sesiones teóricas.** Las sesiones teóricas estarán enfocadas a la explicación de los contenidos de la asignatura, estructurados por unidades, mediante la exposición oral y el uso de recursos TIC, para facilitar la asimilación de los conceptos y fomentar el dinamismo. En el transcurso de estas sesiones, el alumnado podrá intervenir para resolver las dudas que vayan surgiendo, y se realizarán actividades puntuales para poner en práctica y orientar sobre los contenidos explicados.

• **Sesiones prácticas.** En estas sesiones el alumnado pondrá en práctica los conocimientos adquiridos, mediante la resolución de los problemas y ejercicios que se planteen por parte del profesor/a. Se fomentará la participación activa del alumnado, propiciando el debate y la experimentación, así como el aprendizaje autónomo en la resolución de dichas actividades.

• **Seguimiento tutorizado.** El alumnado podrá asistir a tutorías para el seguimiento de su trabajo y la resolución de dudas que puedan surgir, así como para solicitar material de apoyo o refuerzo. Durante todas las clases, el profesor realizará un seguimiento individualizado del alumnado, para poder orientar de manera precisa según las necesidades de cada uno.

• **Actividades complementarias.** Puntualmente podrán realizarse actividades complementarias dentro de las sesiones lectivas, tanto dentro como fuera del aula y en colaboración con diferentes agentes, internos o externos.

• **Coordinaciones.** Se podrán realizar coordinaciones con el profesorado de otras asignaturas para la realización de determinadas actividades o proyectos conjuntos que impliquen la integración de contenidos de ambas asignaturas, y con el objetivo de propiciar unos resultados de aprendizaje exitosos en el desarrollo y puesta en práctica de esta programación.

AGRUPAMIENTOS

Debido al carácter de la asignatura el tipo de agrupamiento será en general individual para la realización de trabajos de manera autónoma. Sin embargo, se fomentará la discusión en el grupo para fomentar un mayor trabajo en equipo, aceptación de diferentes puntos de vista y la cooperación.

- Trabajo individual. Se fomentará la autonomía e iniciativa personal lo que permitirá evaluar las capacidades y aptitudes de cada alumno/a por separado.

- Trabajo en grupo. Se fomentará la discusión, defensa de los proyectos frente al resto del grupo, la cooperación y la motivación.

TIPO DE ACTIVIDADES

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Actividades de inicio: para la evaluación inicial de su nivel de competencia curricular.
- Actividades de desarrollo: actividades de corta duración en las que se explicarán herramientas o técnicas específicas para establecer unas pautas.
- Actividades de consolidación: para afianzar y relacionar los conocimientos adquiridos. Exposición de los resultados obtenidos a través de presentaciones de proyectos que se irán realizando al final de cada unidad didáctica, en las que el alumnado tendrá que explicar y justificar su trabajo en público argumentando las decisiones y soluciones adoptadas en función de los objetivos.
- Actividad de evaluación: permiten al profesor valorar si el alumno ha adquirido el

conocimiento a través de las unidades. También se plantean en algunos casos concretos actividades de autoevaluación, donde el estudiante autoevalúa su proceso de aprendizaje o el de sus compañeros.

- Actividades de ampliación y refuerzo: se logrará atender a los distintos ritmos de aprendizaje de nuestro alumnado, dirigidas a aquellos alumnos y alumnas que hayan alcanzado los objetivos y, sin salirse de los contenidos, presentarán un mayor grado de complejidad. Las de refuerzo se encaminarán a aquellos que no han sido capaces de seguir el ritmo permitiendo repasar los contenidos con el fin de que alcancen los objetivos.

Actividades interdisciplinares

Se considerará de gran importancia el enfoque interdisciplinar de la asignatura, relacionándola con otras de los estudios como puede ser Introducción a la Animación o Diseño Interactivo .

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Durante las primeras semanas de clase, se realizará una evaluación inicial para determinar los conocimientos previos del alumnado acerca de la materia propia de la asignatura, así como las carencias que pudieran tener en determinados aspectos y, de esta manera, poder reforzarlos en el curso.

La evaluación general será continua, teniendo en cuenta las actividades prácticas y teóricas que se realicen durante el curso, así como la dinámica de trabajo del alumnado en el día a día.

Se fomentará la puesta en común de las prácticas y se realizarán debates para propiciar la autoevaluación y la coevaluación, potenciando así el juicio crítico del alumnado.

La evaluación será decisiva para marcar la metodología de recuperación de aquellos objetivos no superados por el alumnado. Los criterios de evaluación transversales, generales y específicos que se aplican para esta asignatura son los mostrados a continuación, tomando como referencia las competencias que el alumnado debe adquirir al finalizar la misma.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación transversales
T1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
T2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
T3. Demostrar capacidad en la solución de problemas y en la toma de decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
T4. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
T6. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T13. Demostrar la adquisición de la excelencia y la calidad en la actividad profesional.

Criterios de evaluación generales
G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
G2. Demostrar el dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
G3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G4. Demostrar el desarrollo de una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
G9. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
G10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
G11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
G14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
G17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

Criterios de evaluación específicos
E1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
E2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
E3. Demostrar la comprensión y utilización de la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
E4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
E5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
E6. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
E8. Demostrar el conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y su utilización conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
E9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
E13. Demostrar conocimiento sobre el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
E14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Cuaderno del profesor.
- Cuadro de observación.
- Registro de asistencia.
- Rúbricas.
- Pruebas: teóricas y prácticas.
- Tareas: prácticas, proyectos y trabajos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CONVOCATORIA – Ordinaria 1ª
En la convocatoria ordinaria se contemplan dos modalidades de evaluación:

a) Evaluación continua: está reservada para el alumnado con una asistencia igual o superior al 80% de las horas de clase presenciales de la asignatura.
b) Evaluación discontinua: está prevista para el alumnado con una inasistencia superior al 20% de las horas de clase presenciales de la asignatura (17 horas).

PROCEDIMIENTO – Ordinaria 1ª
a) Evaluación continua: consistirá en la valoración de los conocimientos teóricos (saber), los conocimientos prácticos (saber hacer) y la dinámica de trabajo (saber ser) a través de diferentes

instrumentos. Los conocimientos teóricos y prácticos se estimarán mediante la realización de tareas, pruebas y proyectos de diferente índole. El apartado de dinámica de trabajo se evaluará a partir de la disposición del alumnado hacia la asignatura, su respeto por las normas de convivencia dentro el grupo, y sus niveles de puntualidad y asistencia a clase. La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados conseguidos en los distintos aspectos citados, como figura a continuación:

· Conocimientos prácticos: 70%
- Proyectos y trabajos individuales o en grupo.
- Ejercicios prácticos.

· Conocimientos teóricos: 15%
- Aplicación de los contenidos teóricos en los trabajos prácticos.

· Dinámica de trabajo / Actitud: 15%
- Asistencia, participación y puntualidad.
- Participación en actividades complementarias.
- Compromiso con la asignatura.
- Cuidado de los materiales y respeto a los demás.
- Presentación de trabajos.

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada una de las actividades y proyectos propuestos, y realizar todas las tareas y pruebas evaluables.

b) Evaluación discontinua: se basará en la valoración de los conocimientos teóricos (saber) y los conocimientos prácticos (saber hacer) a través de una prueba teórico-práctica. Además, como requisito para superar la modalidad discontinua, el alumnado deberá realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua a lo largo del curso.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados conseguidos en los aspectos de evaluación (conocimientos teóricos y prácticos):
· Conocimientos prácticos: 70%
· Conocimientos teóricos: 30%

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en la parte teórica como práctica de la prueba, y realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua.

CALIFICACIÓN
Los resultados obtenidos por el estudiante se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).
5,0-6,9: Aprobado (AP).
7,0-8,9: Notable (NT).
9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

PROCEDIMIENTO CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Para la superación de la asignatura en convocatoria extraordinaria, se deberán presentar todos los trabajos exigidos en convocatoria ordinaria, y obtener una calificación con nota igual o superior a 5 en media ponderada. Además, se deberá superar una prueba teórica o teórico-práctica que recoja los contenidos impartidos en el periodo de evaluación ordinaria.

Todo ello se entregará y desarrollará en el aula y plazo asignados para convocatoria extraordinaria.

CONVOCATORIA – Ordinaria 2ª (septiembre)
Se contempla una sola modalidad de evaluación, y a la que tendrá que acogerse todo el alumnado, con independencia del porcentaje de asistencia alcanzado durante el curso.

PROCEDIMIENTO – Ordinaria 2ª
Se basará en la valoración de los conocimientos teóricos (saber) y los conocimientos prácticos (saber hacer) a través de una prueba teórico-práctica.

Además, como requisito para superar esta convocatoria, el alumnado deberá realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua de la convocatoria ordinaria 1ª.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados conseguidos en los aspectos de evaluación (conocimientos teóricos y prácticos):

· Conocimientos prácticos: 70%
· Conocimientos teóricos: 30%

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en la parte teórica como práctica de la prueba, y realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua de la convocatoria ordinaria 1ª.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Se facilitará al alumnado documentación bibliográfica, ejemplos y material didáctico para que pueda hacer un seguimiento completo de la asignatura. Así mismo se podrán visionar y comentar webs y audiovisuales que servirán de apoyo y ejemplo para la realización de las actividades.

El material disponible en el aula para el desarrollo de las sesiones tanto teóricas como prácticas será: Pizarra, proyectos, mesas y sillas, ordenadores, conexión a Internet para ordenadores personales, impresora, papel, lápices y rotuladores.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para completar la formación del alumnado se podrá programar alguna actividad complementaria (realizadas en horario lectivo y de carácter obligatorio). Actividades como: visita de algún profesional específico de las áreas tratadas en la asignatura para realizar una clase magistral, taller o coloquio en el aula. O bien, visita de algún antiguo alumno/a para mostrarnos su trabajo actual..

Otra de las actividades complementarias podrá ser la participación en las jornadas de Telmodice y Moments que se realizan en la escuela.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Además, se llevarán a cabo extraescolares (realizadas fuera del horario lectivo y de carácter voluntario), orientadas a potenciar la integración con el ámbito cultural de la ciudad y provincia.

Estás pueden ser visitas a empresas relacionadas con el diseño gráfico, exposiciones, conferencias, o eventos que puedan ser de interés para la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

– Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Caldas, S. (2019). *Diseña, crea, siente*. Barcelona: Hoaki.
– Clazie, I. (2011). *Cómo crear un portfolio digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Costa, J. (2007). *La imagen de marca: un fenómeno social*. Barcelona: Paidós Ibérica.
– Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
– Kane, J. (2002). *Manual de tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Linton, H. (2000). *Diseño de portfolios*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Lupton, E. (2022). *El diseño como storytelling*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Olins, W. (2004). *Brand: las marcas según Wally Olins*. Madrid: Turner.
– Pricken, M. (2004). *Publicidad creativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Sahara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.
– Shaughnessy, A. (2005). *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Barcelona: Index Book.
– Taylor, F. (2010). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Barcelona: Gustavo Gili.