Curso 2026-27

ESAD

ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO DE SEVILLA

GUÍA DOCENTE DE: DISEÑO GRÁFICO APLICADO A LAS ARTES ESCÉNICAS

ESPECIALIDAD	ASIGNATURA	MATERIA	CURSO	PERIODO	TIPO	ETC	HLS
Escenografía Interpretación Dramaturgia	Diseño Gráfico aplicado a las artes escénicas	Diseño Gráfico aplicado a las artes escénicas	3º y 4º	Curso Completo	O	6	3
ITINERARIO					TP		

PRELACIÓN	DEPARTAMENTO
No se establece	Escenografía
PROFESORADO	**HORARIO DE TUTORÍA**
Ana María Fernández Arteaga	Por definir
CORREO DE CONTACTO	
anaarteaga@esadsevilla.es	

*(FB) Formación básica; (OE) Obligatoria de especialidad; (O) Optativa; **(T) Teórica; (TP) Teórica-práctica; (P) Práctica.

1. BREVE DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

El **Real Decreto 630/2010, de 14 de mayo**, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, establece que los centros docentes actualizarán, completarán y ampliarán la formación del alumnado mediante asignaturas optativas.

Esta optativa proporciona las bases para que el alumnado de Escenografía, o cualquier alumnado interesado de las demás especialidades, puedan abordar con profesionalidad y decisión el reto del diseño de cartelería, programa de mano, imagen corporativa y publicidad de los espectáculos realizados en la escuela (talleres de 3º y 4º de interpretación), donde se centrará los contenidos de la optativa, no funcionando como puente entre otras asignaturas o talleres fuera de las mencionadas.

La presente asignatura está enfocada como optativa práctica para el diseño gráfico multimedia aplicado a las artes escénicas. Los contenidos se organizan en dos bloques:

Bloque I: Se pretende dotar al alumnado de las herramientas necesarias para entender el proceso de diseño gráfico a través de la formación para conocer los procedimientos básicos de composición. Para ello, se utilizarán las herramientas al alcance para facilitar la lectura y comprensión del mundo del diseño gráfico.

Bloque II: Se llevará a cabo la labor de enseñanza de programas de mapa de bits, vectorizado y maquetado para formalizar trabajos de carácter profesional para actividades y talleres del centro.

2. COMPETENCIAS Y OBJETIVOS

Según el **Real Decreto 630/2010, de 14 de mayo,** por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Arte Dramático (BOE nº 137, de 5 de junio de 2010), y el **Decreto 259/2011, de 26 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Arte Dramático (BOJA nº 165, de 23 de agosto de 2011), se establecen las siguientes competencias:

- COMPETENCIAS GENERALES: G1. G2. G3. G4. G5.
- COMPETENCIAS TRANSVERSALES: T1. T2. T3. T4. T6. T8. T9. T11. T12. T13. T14. T15. T16. T17.
- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: E1. E2. E3. E4. E5

2.1. Generales:

G1 "Fomentar la autonomía y autorregulación en el ámbito del conocimiento, las emociones, las actitudes y las conductas, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de las ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para automotivarse y organizarse en los procesos creativos", **G2** "Comprender psicológicamente y empatizar para entender y sentir las visas, situaciones y personalidades ajenas, utilizando de manera eficaz sus capacidades de imaginación, intuición, inteligencia emocional y pensamiento creativo para la solución de problemas; desarrollando su habilidad para pensar y trabajar con flexibilidad, adaptándose a los demás y a las circunstancias cambiantes del trabajo, así como la conciencia y el uso saludable del propio cuerpo y del equilibrio necesario para responder a los requisitos psicológicos asociados al espectáculo", **G3** "Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión constructiva al trabajo de sí mismo y de los demás, desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue", **G4** "Comunicar, mostrando la capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías", **G5** "Fomentar la expresión y creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos;mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo; asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social".

2.2. Transversales:

T1 "Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora", **T2** "Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente", **T3** "Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza", **T4** "Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación", **T6** "Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal", **T7** "Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo", **T8** "Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos", **T9** "Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos", **T11** "Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad", **T12** "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", **T13** "Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesional", **T14** "Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables", **T15** "Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional", **T16** "Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental", **T17** "Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos".

2.3. Específicas:

E1 "Concebir propuestas escénicas que fundamentan el espectáculo, generando y analizando conceptos, textos e imágenes y valorando sus propiedades representativas y su calidad estética", **E2** "Proyectar la composición del espectáculo, utilizando todos los conocimientos estéticos y técnicos necesarios sobre los diversos lenguajes que participan en la representación", **E3** "Planificar y concebir el proceso general de creación del espectáculo, aplicando la metodología de trabajo pertinente", **E4** "Investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a la metodología del trabajo como a la renovación estética", **E5** "Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos".

3. CONTENIDOS

Según el **Real Decreto 630/2010, de 14 de mayo,** por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Arte Dramático (BOE nº 137, de 5 de junio de 2010), y el **Decreto 259/2011, de 26 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Arte Dramático (BOJA nº 165, de 23 de agosto de 2011) la asignatura optativa **Diseño**

Gráfico se vincula al ámbito de las **Técnicas de representación**, desarrollando y ampliando los contenidos relacionados con las técnicas instrumentales del dibujo y del diseño, la representación gráfica y la selección de los procedimientos y recursos adecuados a las características de cada proyecto.

Los contenidos se organizarán en las siguientes Unidades Didácticas (UD).

BLOQUE I · DISEÑO, COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN ESCÉNICA

UD 1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Elementos y principios del diseño aplicados a la comunicación escénica: composición, equilibrio, contraste y jerarquía visual.

El diseño como herramienta de promoción y comunicación de espectáculos: análisis de referentes de teatro, danza, música, circo y performance.

UD 2. COLOR

Teoría y psicología del color.

Paletas visuales para espectáculos, ilustración y cartelera.

UD 3. DISEÑO VECTORIAL E ILUSTRACIÓN

Creación de formas y recursos gráficos: diseño de logotipos y elementos gráficos.

Ilustración aplicada a espectáculos.

UD 4. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO ESCÉNICO

Herramientas digitales de diseño y creación gráfica: formatos, resolución y preparación de archivos.

Uso ético y responsable de recursos generados mediante IA.

UD 5. TIPOGRAFÍA EN LA CARTELERÍA ESCÉNICA

Tipografía como elemento expresivo y comunicativo.

Jerarquía y legibilidad.

UD 6. MAQUETACIÓN

Programas de mano, dossiers y publicaciones.

Adaptación de contenidos a formatos digitales.

UD 7. FOTOGRAFÍA, IMAGEN Y DIRECCIÓN VISUAL

Fotografía de espectáculos y artes escénicas.

Fotografía: selección, edición y retoque de imágenes. Creación de imágenes y recursos visuales mediante herramientas digitales e IA.

UD 8. IDENTIDAD VISUAL DE COMPAÑÍAS Y PROYECTOS ESCÉNICOS

Trabajo colaborativo entre los distintos componentes de una producción escénica.

Identidad visual y branding cultural.

UD 9. DISEÑO PUBLICITARIO Y PROMOCIÓN DE ESPECTÁCULOS

Diseño de campañas de comunicación para espectáculos.

Carteles, flyers y publicidad.

UD 10. WEB Y REDES SOCIALES

Diseño para web

Redes sociales y promoción de espectáculos.

Nuevos formatos y experiencias digitales aplicadas a las artes escénicas.

BLOQUE II · PROYECTO FINAL INTEGRADO

PROYECTO FINAL DE DISEÑO PARA LAS ARTES ESCÉNICAS

Briefing

Investigación y referentes artísticos.

Conceptualización y desarrollo de la propuesta visual.

Creación de identidad gráfica.

Diseño de cartel, programa de mano y campaña promocional.

Adaptación para redes sociales y medios digitales.

Creación de un portfolio del proyecto.

Presentación y defensa.

Estos bloques y sus unidades serán flexibles. Su extensión y temporalización estarán supeditados al perfil del alumnado. Para el alumnado repetidor, o que demuestre conocimientos avanzados se llevará a cabo una **atención a la diversidad mediante una **profundización personalizada** en determinados aspectos que demande el perfil del alumno o alumna y que la asignatura pueda ofrecerle en el marco de sus recursos técnicos y materiales.*

Colaboración con la especialidad de Interpretación

Los contenidos anteriormente relacionados, así como su secuenciación serán flexibles, pudiendo colaborar con los talleres para la realización del proyecto final si el profesor/a lo ve conveniente y entra dentro de la temporalización de la asignatura. Estas colaboraciones se concretarán a principio de curso por el profesorado implicado.

En los primeros días de curso se tendrá que tener cerradas las colaboraciones con la optativa. Para necesidades de última hora se realizará una cartelería estándar donde solo se podrá decidir la foto, imagen o ilustración.

4. METODOLOGÍA DOCENTE

La asignatura adopta el modelo de trabajo del **Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)**, donde el estudiante es el centro del proceso de aprendizaje y el profesorado actúa como facilitador, orientador y evaluador del progreso.

Se aplica una metodología activa, participativa y procedimental basada en la combinación de la reflexión analítica, el lenguaje visual y la experimentación práctica sobre la imagen gráfica. Los contenidos teóricos se aplican de forma inmediata a través de la práctica artística y la composición digital.

El desarrollo de la materia sigue una secuencia evolutiva fundamentada en tres pilares:

- **Exposiciones Teórico-Conceptuales:** Impartición de fundamentos de la comunicación visual, tipografía, composición, teoría del color y análisis de referentes del diseño gráfico escénico a cargo del profesorado.
- **Ejercicios Prácticos Graduales:** Elaboración de análisis visuales, , maquetación y producción digital de manera progresiva (proceso ensayo-error supervisado en clase).
- **Memoria Final:** Síntesis escrita y carpeta gráfica (*dossier/portfolio*) de todo el trabajo práctico desarrollado durante el curso.

Para el desarrollo de los contenidos teóricos y prácticos se llevarán a cabo las siguientes actividades:

4.1. Actividades Introductorias

- **Presentación general de la materia:** Sesión inicial donde se detallan los objetivos, la metodología de trabajo, el uso de herramientas software, la secuenciación de entregas y los criterios e instrumentos de evaluación.

4.2. Actividades Presenciales

- **Sesión magistral:** Exposición por parte del profesor/a de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, sentando las bases teóricas sobre la historia y evolución del diseño gráfico, la tipografía, la sintaxis de la imagen y la identidad visual aplicada al ámbito escénico.
- **Exposición práctico-teórica:** Explicación teórica concebida como base introductoria para el desarrollo posterior de ejercicios prácticos de maquetación, tratamiento digital de la imagen, diseño de cartelera, programas de mano y elementos de gráfica ambiental o proyección para la escena.
- **Prácticas individuales:** Proyectos y ejercicios desarrollados de forma individual por cada estudiante (como la creación de identidades gráficas, cartelería teatral, manipulación digital de imágenes o análisis de diseñadores referentes), orientados a conseguir las competencias específicas de la asignatura.
- **Práctica colectiva:** Prácticas enfocadas a la participación activa en grupo, simulando el flujo de trabajo en un estudio de diseño o equipo de producción escénica. Se fomenta el cambio de roles en el proceso creativo, la revisión conjunta (*feedback* de pares), la escucha activa y la capacidad de adaptar propuestas gráficas en función de las necesidades globales de la producción.
  - **Presentaciones / exposiciones:** Exposición oral y visual por parte del alumnado ante el docente y el grupo-clase de los resultados del proceso de diseño, propuestas conceptuales, artes finales y avances del proyecto o portfolio final.

4.3. Actividades de Seguimiento y Orientación

- **Tutorías individuales:** Sesiones donde el docente y el alumno/a revisan la evolución técnica y estética de los ejercicios gráficos, corrigiendo aspectos de composición, tipografía y uso del software, aclarando dudas concretas sobre el desarrollo de los contenidos.
- **Tutorías grupales:** Reuniones de seguimiento para la orientación, desarrollo de proyectos gráficos y supervisión del proceso de aprendizaje colaborativo.

4.4. Actividades Autónomas y Complementarias

- **Trabajo autónomo y Memoria Final:** Trabajo de investigación, documentación gráfica, digitalización de bocetos, preparación de artes finales y redacción de la **Memoria/Portfolio Final de Curso**, donde el alumnado recopila, justifica y argumenta las decisiones estilísticas, comunicativas y técnicas adoptadas.
- **Actividades complementarias:** Visitas a imprentas, estudios de diseño, exposiciones o colaboración en la gráfica de actividades y producciones de la Escuela que refuercen los objetivos de la materia.

Carácter Evolutivo e Interdisciplinariedad

Los ejercicios prácticos tienen un **desarrollo gradual y progresivo** en cuanto a su nivel de complejidad técnica y conceptual a lo largo del curso, garantizando que el alumnado domine los fundamentos de la sintaxis visual y el manejo de herramientas antes de abordar proyectos gráficos integrales.

Asimismo, la memoria final y los proyectos de la asignatura cuentan con un **diseño flexible e interdisciplinar**. Se promueve activamente que las propuestas gráficas (cartelería, dossiers de distribución, gráfica proyectada o identidades visuales) puedan ponerse en diálogo o integrarse directamente con los textos, montajes y proyectos creativos que el alumnado esté desarrollando simultáneamente en otras asignaturas del curso o en colaboración con otras especialidades. Dicho plan puede sufrir alteraciones en su cronología y distribución de contenidos por causas diversas. Se advierte que las unidades se sitúan de forma orientativa en este cronograma porque su realización estará supeditada en algunos casos la colaboración con otras asignaturas.

Recursos

Materiales y medios de uso general que pueden emplearse habitualmente en todas las unidades didácticas.

Materiales y medios de carácter específico por unidad didáctica, que dependen del empleo de técnicas a realizar.

Material de apoyo didáctico, pudiéndose entregar al alumnado a través de fotocopias, bibliografía específica, webs.

Será esencial que el alumnado disponga de un equipo informático portátil con la suficiente potencia para poder realizar los trabajos. No disponer de un ordenador portátil conlleva el mal aprendizaje de la optativa y no poder llevar a cabo los ejercicios en horario lectivo.

Cronograma/Calendario de trabajo

Distribución en horas de los Créditos ECTS:	TOTALES: 180 horas **HORAS LECTIVAS** (PRESENCIALES): 68 h. **HORAS ESTUDIO** (TRABAJO PERSONAL): 68

SEMANA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES		HH	TRABAJO PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO
		PRESENCIALES	AUTÓNOMAS			
Septiembre	PRESENTACIÓN DE LA OPTATIVA			10	6	4
Octubre	**BLOQUE I.** UD 1. FUNDAMENTOS DELDISEÑO GRÁFICO	Analizar carteles de espectáculos teatrales	Trabajo de investigació	20	12	8
	UD 2. COLOR	Crear paletas de emociones de varios	Documentación Visual			

		espectáculos teatrales y de eventos culturales				
	UD 3. DISEÑO VECTORIAL E ILUSTRACIÓN	Crear logo de una compañía/festival	Investigación y Moodboard			
Noviembre	UD 4. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO ESCÉNICO UD 5.- TIPOGRAFÍA EN LA CARTELERÍA ESCÉNICA UD 6.- COMPOSICIÓN, MAQUETACIÓN	Prácticas con software y métodos de diseño express	Repaso de prácticas	20	12	8
		A partir de un briefing sencillo. Diseñar una tipografía para un espectáculo.	Desarrollo de propuestas gráficas			
		Diseñar cartel y flyer para una obra. Enviar a imprenta.	Desarrollo de propuestas gráficas			
Diciembre	UD 7.- FOTOGRAFÍA, IMAGEN Y DIRECCIÓN VISUAL UD 8.- IDENTIDAD VISUAL DE COMPAÑÍAS Y PROYECTOS ESCÉNICOS	Propuestas visuales con IA	Desarrollo de propuestas	15	9	6
		A partir del diseño de logo de una compañía/festival realizar la identidad visual de la misma.	Investigación y Moodboard Desarrollo de propuestas			
Enero	UD 9.- DISEÑO PUBLICITARIO Y PROMOCIÓN DE ESPECTÁCULOS	Realización de un Dossier Artístico y búsqueda de vías de promoción.	Documentación de dossiers artísticos	15	9	6
Febrero	UD 10. WEB Y REDES SOCIALES	Realización de una web con plantilla. Adaptación de Cartel y Flyer a Instagram	Investigación de Webs y redes	20	12	8
Marzo	**BLOQUE II . PROYECTO FINAL INTEGRADO** EVALUACIÓN DEL PROCESO	Crear la identidad visual de una compañía y espectáculo	Elaboración de la Memoria	15	9	6
Abril				20	12	8
Mayo				35	21	14

Junio				180	108	72
				180h	108h	72h

5. EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación de la asignatura se rige por lo dispuesto en el **Real Decreto 630/2010, de 14 de mayo**, la **Orden de 19 de octubre de 2020** (BOJA nº 212) y el **Decreto 259/2011, de 26 de julio**.

En consonancia con el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), la evaluación se concibe como **continua, formativa, integradora y procesual**. Se orienta a identificar de forma progresiva las fortalezas y debilidades del alumnado para reconducir las acciones formativas. Para acogerse a la evaluación continua es requisito imprescindible acreditar una **asistencia mínima del 80% del total de las horas lectivas**.

5.2. Criterios de Evaluación y Resultados de Aprendizaje

Según el Anexo III del Decreto 259/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Arte Dramático en Andalucía, la evaluación del grado de adquisición de competencias se realizará conforme a los siguientes criterios:

Criterios Generales:

- **CEG1:** Demostrar autonomía y autorregulación en el ámbito del conocimiento, las emociones, las actitudes y las conductas, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de ideas y argumentos y capacidad de automotivarse y organizarse en los procesos creativos.
- **CEG3:** Demostrar capacidad de utilizar de manera eficaz la imaginación, la intuición, inteligencia emocional y pensamiento creativo para la solución de problemas y la habilidad para pensar y trabajar con flexibilidad.
- **CEG6:** Demostrar la interiorización de los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos de forma integrada.
- **CEG7:** Valorar en el alumnado la responsabilidad, generosidad y sinceridad en el proceso creativo y su capacidad para asumir el riesgo, tolerar el fracaso y valorar de forma realista y equilibrada el éxito social.

Criterios Transversales:

- **CET1:** Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
- **CET3:** Demostrar capacidad para desarrollar ideas y argumentos razonada y críticamente.
- **CET4:** Demostrar habilidad en el uso y aplicación de forma crítica al trabajo individual y en equipo, de las tecnologías de la información y la comunicación.
- **CET6:** Demostrar capacidad para la autocrítica en el desempeño profesional e interpersonal.
- **CET8:** Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- **CET11:** Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- **CET12:** Demostrar la calidad y la excelencia en la actividad profesional.

Criterios Específicos:

- **CEE2:** Demostrar capacidad de proyectar la composición del espectáculo, utilizando todos los conocimientos técnicos y estéticos necesarios sobre los diversos lenguajes que participan en la representación.
- **CEE4:** Demostrar la capacidad de investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a la metodología de trabajo como a la renovación estética.

Resultados de Aprendizaje Evaluables / Estándares de Aprendizaje

- Dominar las técnicas básicas de diseño gráfico a través de la realización de prácticas de diseño.
- Realizar adecuadamente los procesos de diseño según la norma de composición.
- Realizar de forma satisfactoria todas las prácticas propuestas.
- Entregar en el plazo establecido todas las actividades prácticas.

5.3. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación (Convocatoria Ordinaria 1ª)

La evaluación continua requiere un mínimo del 80% de asistencia presencial y la entrega en fecha de los ejercicios propuestos. Se fundamenta en la articulación de los siguientes instrumentos y ponderaciones:

Instrumento	Características y Producto Final	Ponderación
Portfolio Digital y Actividades Prácticas	Entrega final (mayo) del conjunto de actividades y ejercicios prácticos del curso recopilados en un dossier/portfolio digital (procesos, técnicas, fichas, bocetos y lecturas dirigidas/trabajos teóricos). Demostración práctica de capacidades procedimentales e integración de contenidos teóricos.	**80%**
Observación Directa, Actitud y Asistencia	Seguimiento continuo anotado en el diario de clase. Valoración de actitudes, participación activa, implicación presencial, respeto y regularidad en la asistencia.	**20%**
TOTAL		**100%**

Estrategias, Rúbricas e Indicadores de Evaluación

1. Portfolio Digital y Trabajos Prácticos (80%)

La entrega de todas las actividades prácticas calificadas como aptas es requisito imprescindible para la evaluación.

- **Aplicación de contenidos (60%):** Rigor en la asimilación teórica y aplicación técnica de los conceptos.
- **Resolución final y presentación (40%):** Calidad plástica, acabado técnico, maquetación y orden en la entrega.

Penalización por extemporaneidad: La entrega fuera de plazo acordado restará un 10% de la calificación de la actividad. Transcurridos tres días naturales desde la fecha límite, la actividad se considerará no entregada.

2. Observación Directa, Participación y Asistencia (20%)

- Observación directa y continuada del trabajo presencial en el aula-taller.
- Grado de implicación, iniciativa personal y participación activa en las dinámicas y prácticas propuestas.
- Mantenimiento de un comportamiento respetuoso, positivo y profesional en el aula.
- Seguimiento de explicaciones teóricas y toma de apuntes completada.
- Control de asistencia y puntualidad regular: cada ausencia no justificada restará 0,2 puntos de este apartado. Superar el 20% de inasistencias supondrá la pérdida total del porcentaje correspondiente a este bloque.

Criterios de Calificación y Escala Numérica

La calificación se expresará en escala numérica de 0 a 10 con un decimal (R.D. 1614/2009): 0-4,9 (SS), 5,0-6,9 (AP), 7,0-8,9 (NT) y 9,0-10 (SB), o No Presentado (NP) según la Orden de 19 de octubre de 2020. Para superar la asignatura es imprescindible obtener una calificación final global igual o superior a 5,0.

5.4. Convocatorias Extraordinarias y Pérdida de Evaluación Continua

5.4.1. Convocatoria Ordinaria 1ª (Junio / Pérdida de Evaluación Continua)

El alumnado que no haya superado el procedimiento ordinario de evaluación continua o haya perdido el derecho a la misma por superar el 20% de faltas de asistencia se evaluará mediante la siguiente estructura sustitutoria:

- **Presentación del Proyecto de Diseño Básico / Portfolio (50%):** Entrega completa y corregida del portfolio con todas las actividades prácticas desarrolladas durante el curso.
- **Trabajo Teórico-Práctico Extraordinario (50%):** Realización y entrega de un trabajo monográfico de profundización teórico-práctica que abarque y desarrolle específicamente dos de los contenidos esenciales de la asignatura acordados con el docente.

Requisito de superación: Es indispensable obtener una calificación mínima de 5,0 (Apto) tanto en el portfolio/proyecto como en el trabajo extraordinario.

5.4.2. Convocatoria Ordinaria 2ª (Septiembre / Febrero)

El alumnado que concurra a la segunda convocatoria oficial del curso se evaluará bajo la misma estructura final sustitutoria:

- **Presentación del Proyecto de Diseño Básico / Portfolio (50%):** Entrega del conjunto de trabajos prácticos y portfolio digital revisado y completado.
- **Trabajo Teórico-Práctico Extraordinario (50%):** Entrega de un trabajo de profundización teórico-práctica sobre dos de los contenidos clave de la guía docente.

Requisito de superación: Es imprescindible alcanzar una nota mínima de 5,0 (Apto) en cada una de las dos entregas de forma independiente.

5.5. Procedimiento de Revisión de Calificaciones

De conformidad con el artículo 7 de la Orden de 19 de octubre de 2020 (BOJA nº 212), el procedimiento ante disconformidades con la calificación final se regirá por las siguientes fases:

- **Trámite de Aclaración ("Audiencia"):** Encuentro presencial entre el estudiante y el docente para aclarar las valoraciones asignadas. Se levantará acta conjunta de la sesión con la firma de ambas partes.
- **Solicitud de Revisión:** En caso de disconformidad persistente, el estudiante presentará instancia formal de revisión ante la Dirección del Centro en el plazo regulado. Se convocará al Departamento de Escritura y Ciencias Teatrales (o departamento correspondiente) para emitir informe motivado ratificando o modificando la calificación.
- **Reclamación Formal:** Si la disconformidad se mantiene tras la resolución del Departamento, el expediente se elevará en reclamación ante la Delegación Territorial/Provincial competente en materia de Educación para la constitución de la correspondiente Comisión de Evaluación.

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad comprende el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades significativas del alumnado con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave de la asignatura, tal y como indica la Ley 17/2007, de Educación de Andalucía, en su Artículo 4, sobre Principios del sistema educativo andaluz:

- Artículo 4, 1, f) “Convivencia como meta y condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado, y respeto a la diversidad mediante el conocimiento mutuo, garantizándose que no se produzca segregación del alumnado por razón de sus creencias, sexo, orientación sexual, etnia o situación económica y social”.

- Artículo 4, 1, g) “Reconocimiento del pluralismo y de la diversidad cultural existente en la sociedad actual, como factor de cohesión que puede contribuir al enriquecimiento personal, intelectual y emocional y a la inclusión social”

En el caso de la ESAD de Sevilla, se recogerán todas aquellas medidas y acciones oportunas que permitan una atención adecuada

en función de las necesidades educativas del alumnado, pero también sobre aquellos ámbitos que ya se recogen en los puntos mencionados arriba, previo visto bueno de la Jefatura de Estudios y con la aprobación de los diferentes órganos colegiados.

7. TRATAMIENTO DEL ALUMNADO ERASMUS

En el caso de que haya alumnado del programa Erasmus, estos llevarán a cabo sus trabajos en condiciones equivalentes a las del resto de los alumnos, siempre y cuando posean un nivel mínimo de competencia lingüística en español que les permita completar satisfactoriamente la asignatura. Además, se tendrá en cuenta la duración de su estancia (semestral o anual). En cualquier caso, se acordará con la jefatura del Departamento de Internacionalización cualquier particularidad que implique adaptar medidas concretas en función del alumno o la alumna concreta.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, Rudolf (1998). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Albers, Josef (2010). *La interacción del color*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bruno Munari (2000). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ching, Francis D. K. (2004). *Forma, espacio y orden*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dondis, D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- González, Xóchitl (2011). *Manual práctico de diseño escenográfico*. México: Toma Ediciones.
- Lupton, Ellen (2011). *Intuición, acción y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen (2014). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno (1981). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Norman, Donald A. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Papanek, Victor (1971). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Gustavo Gili.
- Rubin, Rick (2023). *El acto de crear: Una manera de ser*. Barcelona: Diana.
- Wong, Wucius (1993). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

NOTA: Debe entenderse el carácter flexible de la guía docente atendiendo al desarrollo del curso, circunstancias sobrevenidas, la necesaria atención a la diversidad, etc.

En caso de cambio de normativa o situaciones que afecten de manera considerable el contenido de esta guía podrán plantearse cambios previa aprobación en departamento y ETCP, de lo que se informaría debidamente al alumnado.