



EASDG

CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

Especialidad: DISEÑO GRÁFICO

Curso 2019/2020

ESQUEMA DE LA GUÍA

CONTENIDO

DATOS DE IDENTIFICACIÓN	3
DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	4
CONTENIDOS	5
ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS.....	5
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA	7
COMPETENCIAS TRANSVERSALES.....	7
COMPETENCIAS GENERALES	8
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	9
METODOLOGÍA	10
RECURSOS	12
EVALUACIÓN.....	13
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	13
CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES.....	13
CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES.....	14
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS.....	15
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª.....	16
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª.....	16
SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN... 	17
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	18
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª.....	18
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª.....	19
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	20
CALENDARIO Y CRONOGRAMA	21
BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA	23
LIBROS	23
WEBS.....	23

ANEXO

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

DATOS DE LA ASIGNATURA	
Centro	Escuela de Arte de Jerez
Nivel	Enseñanzas Artísticas Superiores
Especialidad	Diseño Gráfico
Departamento	Enseñanzas Artísticas Superiores
Materia	Fundamentos del diseño
Nombre de la asignatura	Creatividad y metodología del proyecto
Tipo	FB Formación Básica
Carácter	TP Teórico-práctica
Curso	1º
Créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales /totales	2 horas / 72 horas
Prelación	No requiere requisitos previos
Calendario	anual (20/09/2019-23/06/2020)
Horario de impartición	Aula 3: Aula 11: Martes 10:15-11:15 Miércoles 13:45-14:45
DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Ana Belén González Gálvez
Correo electrónico	ana.gonzalez@eajerez.com
Horario de tutorías	Martes 14:45-12:45
Lugar de tutorías	Sala Profesores

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura se sitúa en el primer curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores, en la especialidad de Diseño Gráfico. Pertenece a la materia Fundamentos del Diseño junto con las asignaturas de Lenguaje Visual y Antropometría y Ergonomía.

El contenido de esta responde a la necesidad de creación de proyectos gráficos en un marco metodológico. Tratándose de una formación básica, se trata de establecer, por un lado, una base metodológica general que sirva de guía para el desarrollo de proyectos y, por otro lado, realizar una visión general de las técnicas más importantes que se pueden utilizar en el ámbito del diseño.

Un saber genérico que proporcione una visión amplia, no especializada de los métodos creativos que se pueden utilizar para conseguir nuevas ideas.

El estudio de la creatividad es complementario con el metodológico ya que busca romper prejuicios para conseguir así un alumno abierto que pueda plantear problemas de diseño de la manera más amplia posible.

Descendiendo al campo concreto del estudio de esta asignatura, podemos fijarnos tres objetivos que deben ser cubiertos con la asignatura que nos ocupa:

- El *primero* será el conocimiento de las distintas acepciones de la creatividad, el campo que abarca, el proceso creativo, etc...
- El *segundo* sería el conocimiento de las distintas técnicas de creatividad que se pueden utilizar a la hora de realizar un proyecto gráfico.
- El *tercero* sería el conocimiento detallado de las distintas metodologías del diseño desarrolladas por los principales investigadores en esta materia, como la de Bruno Munari, Jorge Frascara, etc.

CONTENIDOS

Según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los contenidos de esta asignatura son los siguientes:

La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo

ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos anteriores se estructurarán en los siguientes bloques y unidades:

<p>BLOQUE I. TEORÍA SOBRE CREATIVIDAD</p>
<p>UD. 1. CREATIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción histórico- teórica de la creatividad - Naturaleza y límites de la creatividad - La dimensión social de la creatividad <p>UD. 2. LAS IDEAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - La dimensión personal de la creatividad - El pensamiento creativo. <p>UD. 3. EL PROCESO CREATIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características del proceso creativo. Los elementos del proceso creativo. Elementos entre el pensamiento lineal y el pensamiento lateral. Hemisferios laterales y el pensamiento creativo. - Fases del proceso creativo. - Relevancia de lo temporal en el proceso creativo. <p>UD. 4. ACTITUDES QUE POTENCIAN LA CREATIVIDAD</p> <p>UD. 5. OBSTÁCULOS QUE DIFICULTAN LA CREATIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bloqueos perceptivos - Bloqueos culturales - Bloqueos emocionales
<p>BLOQUE II. CREATIVIDAD APLICADA</p>
<p>UD. 5. PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA IDEACIÓN O TÉCNICAS CREATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis funcional. - Análisis morfológico. - El arte de relacionar.

- Metáforas y símiles.
- Biónica.
- Mapas mentales.
- La técnica de las consecuencias.
- Lista de preguntas.
- Invertir las suposiciones.
- La técnica de la reformulación.
- Estimulación aleatoria y libre asociación.
- La técnica de la anticipación.
- Brainstorming de grupo.
- Estrategia sinéctica.
- Design Thinking....

UD. 6. METODOLOGÍA PROYECTUAL

- Introducción al proceso de diseño
- Metodología proyectual según diferentes autores:
 - Método proyectual de Bruno Munari.
 - Método generalizador integrado (Victor Papanek).
 - Metodología del diseño propuesta por Bruce Archer.
 - Método de proyectación de Guy Bonsiepe.
 - Método de Jorge Frascara. El proceso de diseño...
- Trabajo en equipo: desarrollo de un proyecto creativo

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

Las competencias relacionadas con esta asignatura, según el *DECRETO 111/2014, DE 8 DE JULIO, POR EL QUE SE ESTABLECEN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO EN ANDALUCÍA*, son:

COMPETENCIAS TRANSVERSALES (1, 2, 3, 7, 8, 13, 14)

- 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.
- 5.- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 9.- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 10.- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 11.- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 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.
- 13.- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- 15.- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 16.- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- 17.- 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.

COMPETENCIAS GENERALES (1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21)

- 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.
- 5.- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 6.- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- 7.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 8.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 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 los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 12.- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- 13.- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14.- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15.- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 16.- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.

21.- Dominar la metodología de investigación.

22.- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (1, 4, 5, 7, 9)

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.

7.- Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

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.

10.- Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

11.- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

12.- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

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.

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.

METODOLOGÍA

La metodología didáctica va a integrar aspectos artísticos, tecnológicos y organizativos con el fin de que el alumnado adquiera la capacidad de dominar todos los recursos creativos y metodológicos disponibles para gestionar de manera óptima el proceso de diseño de un proyecto gráfico. 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 de ser significativo. El **papel de la profesora** será el de motivadora, orientadora y guía del proceso de enseñanza. El papel del alumnado será el de protagonista del 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 su infraestructura humana y física). Se tendrán en cuenta:

- a) Las modificaciones derivadas de acontecimientos culturales, sociales, etc, que sean de interés para el alumnado y determine variaciones de orden y forma en los ejercicios.
- b) Las modificaciones derivadas de cambios propuestos por el alumnado, que marcarán matices y particularidades, siempre que estos cambios posibilitem la consecución de los objetivos globales propuestos.
- c) Las modificaciones derivadas de las características propias del grupo.
- d) Las modificaciones derivadas del entorno, en cuanto a la disposición de material e infraestructura de la Escuela, y a las relaciones con otros módulos.

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

A) Actividades formativas de carácter presencial

El sistema de clases será teórico-práctico. Las clases se distribuirán en sesiones de una hora, dedicando semanalmente al menos una hora a teoría y el resto a la práctica tutorizada y sesiones de puesta en común, reflexión y valoración de la práctica.

_Para el tiempo dedicado a las **sesiones teóricas** se realizarán presentación del material didáctico mediante exposiciones magistrales utilizando como guion, presentaciones en “.ppt” o “.pdf”. Se dará gran importancia al apoyo visual, y se realizaran las explicaciones y aclaraciones que sean necesarios con un lenguaje sencillo y accesible para el alumnado, subrayando las partes más destacables como marco de referencia global al que se volverá a lo largo del trabajo, retroalimentando la

comprensión de conceptos y los aprendizajes derivados. No obstante, se fomentará la participación del alumnado lanzando temas a debate.

_En el tiempo dedicado a las **sesiones prácticas** se fomentará igualmente la investigación, el debate y la reflexión crítica. En la **metodología activa** se llevarán a cabo una serie de actividades individuales y/o en grupo que ayuden al desarrollo del aprendizaje del alumno/a.

Proyectos individuales: El alumno realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos.

Proyectos de grupo: Algunas de las actividades se desarrollarán en equipo para la asimilación aspectos relativos a la organización, coordinación y gestión de los proyectos. Se contemplan, asimismo, la participación en seminarios, exposición de trabajos y salidas del centro para realizar prácticas de campo (empresas del gremio: imprentas, empresas de flexografía, serigrafía, ...)

B) Actividades formativas de carácter no presencial

_ Actividades de trabajo autónomo: estudio y trabajo individual del alumno (lectura de textos especializados, elaboración de trabajos, búsqueda en archivos digitales y bases de datos audiovisuales y bibliográficas...

_ Actividades de trabajo en equipo, mediante la participación en proyectos, debates, preparación de exposiciones colectivas,...

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

- la profesora entregará al alumnado una hoja de especificaciones con los aspectos que definen el trabajo:
 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 técnicamente 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.
- Aunque la asignatura tiene un alto contenido práctico, se realizarán además exámenes parciales escritos. En ellos el alumnado deberá demostrar su conocimiento de la materia, así como el uso adecuado las diferentes técnicas y metodologías proyectuales dadas en clase.
- Para llevar a cabo esta metodología se tendrá en cuenta el calendario oficial de las enseñanzas artísticas superiores, que en el primer semestre inician el curso el 20 de septiembre y lo terminan el 23 de junio, existiendo una convocatoria ordinaria 2ª en septiembre.

RECURSOS

Para la impartición de la asignatura es necesaria un aula dotada con ordenadores que permitan el trabajo con Adobe Photoshop, Adobe Indesign, y Adobe Illustrator. Será imprescindible que los ordenadores tengan conexión a internet para facilitar la investigación del alumnado.

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

Por otro lado, el profesor necesitará, presentaciones didácticas, documentación visual en formato video, pizarra, soporte para la proyección, material de dibujo básico, papel, etc.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

Los criterios de evaluación transversales que se aplicarán en ambas evaluaciones serán los siguientes:

- T1.- 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.
- T2.- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- T3.- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- T4.- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- T5.- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T6.- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T7.- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- T8.- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T9.- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- T10.- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- T11.- 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.
- T12.- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- T13.- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T14.- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- T15.- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimoniocultural y medioambiental.
- T16.- 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

Los criterios de evaluación generales que se aplicarán en ambas evaluaciones serán los siguientes:

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 dominio de los lenguajes y 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 visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G5.- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6.- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos sociales y culturales del diseño.

G7.- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

G8.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

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.

G12.- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13.- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G14.- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G15.- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16.- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17.- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

G18.- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19.- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G20.- 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.

G21.- Demostrar dominio de la metodología de investigación.

G22.- 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

Los criterios de evaluación específicos que se aplicarán en ambas evaluaciones serán los siguientes:

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 capacidad para comprender y utilizar 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 el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

E7.- Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

E8.- Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos 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.

E10.- Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

E11.- Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

E12.- Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

E13.- Demostrar el conocimiento del 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.

E15.- 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.

EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

Los Criterios de Evaluación serán acordes al Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía, en lo que respecta a los Criterios Transversales, Generales y Específicos de la especialidad que figuran en el apartado anterior de esta guía.

Se realizará una EVALUACIÓN INICIAL para determinar el nivel previo del alumno, continua para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. Los criterios de evaluación serán objetivables y cuantificables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto.

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, justificadas o injustificadas superen el 25% de las horas presenciales.

Los **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** que se emplearán, serán los siguientes:

- **Ejercicios y actividades monográficas para cada unidad didáctica**, que serán de carácter variado: investigación y síntesis, recopilación, aplicación práctica,.
- **Exámenes parciales prácticos y escritos**. A lo largo del año se realizarán los exámenes parciales que la profesora considere necesarios para complementar adecuadamente la evaluación de los contenidos. No obstante, al menos se realizarán pruebas o exámenes escritos de desarrollo, por cada bloque.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

Los **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** que se emplearán, serán los siguientes:

- **Actividades** similares a las descritas en la evaluación ordinaria 1ª.
- **Examen final práctico y escrito**.

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, éste participará de forma activa en la evaluación.

El alumnado participará en su propia evaluación principalmente a través de las actividades. 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 apartados** (ejercicios de clase, actividades monográficas y exámenes parciales). Dicha media solo podrá efectuarse cuando en cada una de las partes se obtenga una **calificación igual o mayor a 4**.

La calificación final de la asignatura se expresará de 0 a 10 con un decimal. Para dicha valoración, la ponderación a aplicar se corresponde con:

- **el 20% a los ejercicios de clase,**
- **el 40% a las actividades monográficas y**
- **el 40% a los exámenes parciales.**

Dado que, aun siendo la evaluación continua, los contenidos se pueden agrupar en diferentes bloques; y que el conocimiento del primero no implica necesariamente el conocimiento de segundo y así sucesivamente, será requisito mínimo indispensable para la superación de la asignatura, **haber obtenido en cada uno de estos grandes bloques al menos una calificación de 4**, en aplicación de los porcentajes anteriores.

También se tendrá en cuenta que en cada unidad didáctica podrá realizarse un número diferente de ejercicios de clase. No obstante, para cada una de estas unidades didácticas, se calculará una nota media de los ejercicios realizados, que hará media a su vez con el resto de las notas medias de las restantes unidades didácticas. Para poder realizar estas medias, será necesario que en cada unidad didáctica se obtenga una calificación igual o mayor a 4. De no ser así, se repetirán los ejercicios necesarios hasta alcanzar esa calificación mínima. Todo esto implica que no todos los ejercicios de clase tienen el mismo peso en la calificación final.

Lo mismo ocurre con las actividades monográficas, que tendrán exactamente el mismo peso y por tanto supondrán el 40% de la calificación final. No obstante, para realizar la media de las actividades, será necesario haber obtenido en cada una de ellas una calificación igual o mayor a 4.

Tampoco con los exámenes parciales, que tendrán igualmente el mismo peso (si se realizan dos pruebas cada una supondrá el 20% de la calificación final, si se realizan cuatro pruebas cada una supondrá el 10% de la calificación final), y en los que habrá que obtener en cada uno de ellos para realizar la media una calificación igual o mayor a 4.

En caso de que el alumno no alcance el apto en la asignatura mediante estos instrumentos de evaluación, como **recuperación final del curso**, deberá superar una **prueba teórico-práctica** que permita demostrar las competencias adquiridas en relación con todos los contenidos abordados durante el semestre. Esta prueba supondrá el **70% de la calificación final**. Para poder realizar la prueba, será requisito indispensable que el alumno entregue las **actividades monográficas propuestas durante el curso**, y que supondrán el **30% restante de la calificación final**.

Si finalmente el alumno tampoco supera esta prueba teórico-práctica, recibirá un **informe, siguiendo el modelo que se adjunta en el anexo I**, en el que se detallarán las competencias no alcanzadas y la propuesta de actividades de recuperación.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

En caso de que el alumno no alcance el apto en la asignatura en la evaluación ordinaria 1ª, para la evaluación ordinaria 2ª, deberá superar en la fecha que el centro disponga para ello, una **prueba teórico-práctica** que permita demostrar las competencias adquiridas en relación con todos los contenidos abordados durante el curso.

Esta prueba supondrá el **70% de la calificación final**.

Para poder realizar la prueba, será requisito indispensable que el alumno entregue las **actividades que se señalen en el informe anteriormente señalado, y que por lo general, serán las actividades monográficas propuestas durante el primer semestre**, que supondrán el **30% restante de la calificación final**.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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.

En principio están programadas para este curso las Jornadas de Trayectorias, que serán de asistencia obligada para los alumnos de esta asignatura.

No obstante, cualquier otra actividad que surja a lo largo del curso y que se considere de interés para el alumnado, será comunicada con suficiente antelación.

La asistencia a estas actividades será obligatoria.

CALENDARIO Y CRONOGRAMA

Nº UD.	NOMBRE UD	ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (evaluables)	SECUENCIACIÓN (sesiones 1h.)		
			Mes	Sesiones	Horas
BLOQUE I: TEORÍA SOBRE CREATIVIDAD					
1	CREATIVIDAD	1) Visionado y resumen de charla TED sobre la creatividad 2) Ejercicios de entrenamiento creativo	SEPTIEMBRE Y OCTUBRE	10	10
2	LAS IDEAS	3) Trabajo de recopilación e investigación y síntesis de la Unidad 2	OCTUBRE y NOVIEMBRE	4	4
3	EL PROCESO CREATIVO	4) Trabajo de diseño de portada de libro, siguiendo las fases del proceso creativo	NOVIEMBRE	4	4
4 y 5	ACTITUDES QUE POTENCIAN LA CREATIVIDAD OBSTÁCULOS QUE DIFICULTAN LA CREATIVIDAD	5) Trabajo de diseño de tarjeta navideña	NOVIEMBRE	4	4
PRUEBA DE TEORÍA SOBRE CREATIVIDAD			DICIEMBRE	1	1 hora
BLOQUE II: CREATIVIDAD APLICADA					

6	TÉCNICAS CREATIVAS	6) Práctica de listado de atributos 7) Ejercicio de investigación de las diferentes técnicas creativas 8) Práctica de brainstorming. 9) Práctica del Método SCAMPER 10) Pensar con imágenes 11) Práctica de Seis sombreros para pensar	ENERO FEBRERO MARZO	24	24
7	METODOLOGÍA PROYECTUAL	12) Práctica con aplicación del método de Bruno Munari: diseño de Doodle 13) Práctica con método libre: diseño de GIF	ABRIL, MAYO Y JUNIO	24	24
PRUEBA DE CREATIVIDAD APLICADA			MAYO	1	1 hora
PRUEBA DE FINAL DE CURSO			JUNIO	1	1 hora
TOTAL					72 h
* Estas actividades se podrán ver incrementadas con actividades de ampliación.					
La prueba final del curso (prueba teórico-práctica) se realizará el miércoles 10 de junio de 2020					

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

LIBROS

WUCIUS WONG, *Fundamentos del Diseño*. Ed. Gustavo Gili

ROBIN LANDA. *Diseño Gráfico y Publicidad*. Ed. Anaya, año 2011

ELLEN LUPTON, *Intuición, acción, creación, graphip design thinking* .Ed Gustavo Gili,SL Barcelona,2012

BRUCE FRASE, CHRIS MURPHY, FRED BUNTING *Uso y Administración del Color*. Ed. Peachpit Press

WEBS

<http://www.neuronilla.com>

<http://graffica.info/>

<https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/diez-ideas-para-fomentar-la-creatividad-de-nuestros-alumnos-y-de-paso-la-propia/549203643919/>

https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

<https://www.fundacioncreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

ANEXO I:



INFORME PARA EL ALUMNADO CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA ASIGNATURA DE "CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO".

ESTUDIOS: **EASDG**

CURSO: 1º

FECHA:

ALUMNO/A:

RELACIÓN DE COMPETENCIAS NO ALCANZADAS

-Transversales:

...

-Generales:

...

-Específicas:

...

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

LA PROFESORA
Fdo: Ana Belén González Gálvez
Recibí del alumno o alumna:
Fdo: