ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO 2025-26					
ESPECIALIDAD DISEÑO	**ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO DE INTERIORES**				
CURSO	**1º**				
ASIGNATURA	**Creatividad y metodología del proyecto**				
MATERIA	**Fundamentos del diseño**				
PROFESOR/A	Sonia Ruiz Cabrera				
DPTO.	Dibujo artístico y color				
TIPO	Formación básica		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Anual	**HORAS SEMANALES**	**2h**	**CRÉDITOS ECTS**	**4**
HORAS TOTALES	90h	HORAS PRESENCIALES	72h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	28h
HORARIO DE IMPARTICIÓN		Mañanas	CALENDARIO	22/09/2025-09/06/2026	

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

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 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.

Esta asignatura pertenece a la materia Fundamentos del Diseño. Se trata de una asignatura anual perteneciente al primer curso de la especialidad.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
- CT03. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT07. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT08. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT12. 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.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG07. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01.Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- CE02. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten

mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- CE03. Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- CE04. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- CE05. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CONTENIDOS ESTABLECIDOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS CORRESPONDIENTE.

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.

METODOLOGÍA

El trabajo presencial consistirá en la asistencia a clases teóricas, realización de actividades dirigidas, asistencia durante la fase de realización de trabajos y presentación y defensa de los mismos ante el alumnado y el profesor.
También estarían incluidas en este apartado presencial las actividades complementarias que se planteen para el desarrollo de los contenidos como visitas a museos, exposiciones, mesas redondas, conferencias etc.
El trabajo autónomo incluye la recogida de información, análisis y selección de la misma, realización de pruebas teóricas, estudios teórico-prácticos, preparación y realización de actividades y trabajos prácticos.

La secuencia metodológica es:
-Introducción al tema donde se presenta, por parte del profesor, el bloque temático. Desarrollo teórico de los contenidos, con ejemplos prácticos, imágenes y presentaciones audiovisuales. Debate analítico y reflexión crítica. Entrega al alumnado de la documentación correspondiente.
-Planteamiento de los proyectos a realizar. Sugerencias de trabajo.
-Establecimiento de grupos.
-Seguimiento tutorial al alumnado por grupos e individualmente, según las actividades.
-Orientación al alumnado en el modo de resolver el proyecto: fuentes documentales, bibliográficas, estructura del trabajo, elaboración de propuestas formales, realización de prototipos, etc.
-Orientar al alumnado en las visitas a museos, exposiciones o actividades que sean de interés estético-artístico como fuentes de inspiración.
-Entrega de los trabajos y puesta en común. Crítica y autocrítica del trabajo realizado. Autoevaluación.
-Prueba escrita de evaluación de la asimilación de contenidos.
-Evaluación de todo el proceso educativo. Resultados, competencias, actividad docente, etc.

Se realizan ejercicios individuales y en grupos. En algunas ocasiones se pueden realizar actividades que involucran al grupo completo de alumnos/as. Pueden plantearse ejercicios que involucren a alumnado que no imparte la asignatura.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Incluidos, en su caso, los libros para uso del alumnado y cualquier otro material específico instrumental.

La asignatura se imparte en un aula dotada de pizarra, ordenador del profesorado y del alumnado y cañón para proyección. Equipamiento informático con red wifi.
También se dispone de Biblioteca donde consultar la bibliografía de referencia tanto la general como la que se proporciona en el desarrollo de los bloques temáticos.
El profesorado hace la exposición de los contenidos con apoyo informático: presentaciones, visionado de imágenes y videos.
Los contenidos teóricos y otros documentos están a disposición del alumnado a través de Classroom.

BIBLIOGRAFÍA

- Bono, E. (2008). Creatividad. 62 ejercicios para desarrollar la mente. Paidos.
- Ferrer, V., Carmona, M. y Soria, V. (Eds.). (2013). El trabajo de fin de grado. Guía para estudiantes, docentes y agentes colaboradores. McGraw Hill.
- García, M. y Martínez, P. (Coords.). (2012). Guía práctica para la realización de trabajos de fin de grado y trabajos fin de máster.
- Gasca, J. y Zaragozá, J. (2014). Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas. IndexBook.
- Gray, D., Brown, S. y Macanufo, J. (2012). Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores de cambio. Deusto.
- Huber, L. y Jan Veldman, G. (2017). Manual Thinking. La herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo. Empresa Activa.
- Jones, J. C. (1978). Métodos de Diseño. Gustavo Gili.
- Jones, J. C. (1985). Diseñar el diseño. Gustavo Gili.
- Judkins, R. (2016). El arte del pensamiento creativo. Gustavo Gili.
- Knapp, J. (2020). Sprint. El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo cinco días. Conecta.
- López-Lago, S. (2021). Vademécum de Métodos de diseño. Experimenta.
- Masferrer, A. (2019). Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo. Gustavo Gili.
- Mootee, I. (2004). Design Thinking para la innovación estratégica. Empresa Activa.
- Munari, B. (2002). ¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes para la metodología proyectual. Gustavo Gili.
- Neumeier, M. (2009). The Designful Company. New Riders.
- Nielsen, D. y Thurber, S. (2019). Conexiones creativas. La herramienta secreta de las mentes innovadoras. Gustavo Gili.
- Phillips, P. (2004). Cómo crear el brief de diseño perfecto. Divine Egg.
- Ramírez, J. (2014). Utopías artísticas de revuelta. Claremont Road, Reclaim the Streets, la Ciudad del Sol. Cuadernos de Arte Cátedra.
- Ricard, A.(2008). Conversando con estudiantes de diseño.Gustavo Gili.
- Ricarte, J. (2010). Creatividad y comunicación persuasiva. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Roam, D. (2008). Tu mundo en una servilleta. Gestión 2000.
- Serrano, M. y Blázquez, P. (2015). Design thinking. Lidera el presente. Crea el futuro. ESIC.
- Sutherland, J. & Sutherland, J. J. (2020). SCRUM. El revolucionario método para trabajar el doble en la mitad de tiempo. Ariel.
- Tschimmel, K. (2009). Processos Criativos. A emergência das ideias na perspetiva sistémica da criatividade. Edições EASD Escola Superior de Artes e Design.
- Van Boeijen, A., Daalhuizen, J., Zijlstra, J. y van der Schoor, R. (Eds.). (2013). Delf Design Guide. BIS Publishers

- Visocky O'Grady, J. y Visocky O'Grady K. (2021). Manual de investigación para diseñadores: Conozca a los clientes y comprenda lo que necesitan realmente para diseñar con eficacia, (1ª edición). Barcelona, BLUME.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Deben ser objetivables y medirán el grado de aprendizaje alcanzado por el alumnado en relación con las capacidades establecidas en las competencias de la asignatura. ***Se precisarán la actividad o actividades a realizar, el contexto o condiciones de realización, así como el producto final y sus características.***

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Transversales:
CT1. 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.
CT2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT4. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT5. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
CT6. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT7. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Generales
CG1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG3. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG4. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG5. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentando razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG6. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG7. Valorar en el alumnado la capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG8. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG9. Demostrar que domina la metodología de la investigación en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Específicos
CE1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE3. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con

la funcionalidad específica.
CE4. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE5. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE6. Demostrar capacidad para analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
CE7. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
CE8. Demostrar el conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

En primer lugar se realizará una evaluación inicial del alumnado para determinar el nivel de partida y así adaptar el proceso de enseñanza a sus características y circunstancias.
La evaluación se realizará de una forma continua tanto del resultado del aprendizaje del alumnado, como del proceso educativo, llegando a introducir durante el desarrollo del proceso tantas modificaciones como se estimen oportunas.
La asistencia a las clases es fundamental para la adquisición de las competencias de la asignatura y para la obtención de la capacidad de un juicio crítico con la participación en los debates y puestas en común.
La evaluación de los resultados del proceso de aprendizaje de la asignatura se realizará teniendo en cuenta la comprensión de los contenidos, la evolución del alumnado, la aplicación de los contenidos de forma autónoma, la creatividad en las soluciones planteadas y la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos tanto teóricos como prácticos.
Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de las competencias seleccionadas y adquiridas por el alumnado y de los resultados prácticos obtenidos.

A este respecto serán considerados como instrumentos de evaluación:
-La asistencia a las clases y a las actividades programadas.
-La participación en debates y actividades de puesta en común.
-Los proyectos en los que el alumnado aplicará todos los conceptos y desarrollará las competencias de forma autónoma tanto los realizados en grupo como los individuales.
-La realización de las actividades planteadas.
-Todo aquel material elaborado en relación con la asignatura.
-Las pruebas y exámenes objetivos.

Los resultados obtenidos se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 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 quien obtuviera 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 sea inferior a 20 (en cuyo caso se podrá conceder una única «Matrícula de Honor».

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En consonancia con las orientaciones metodológicas establecidas, que incluirá la ponderación de las actividades evaluables en la calificación final de la misma para cada una de las convocatorias anuales, así como los requisitos mínimos para su superación.

La evaluación del alumno se realizará de forma continua, teniendo en cuenta su evolución y compresión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad, la capacidad de análisis, la asistencia y actitud. Cada trabajo y prueba teórica (en caso de que la haya) se considera aprobado cuando la nota es igual o superior a 5. Los trabajos deberán ser entregados en el tiempo y forma que establezca el docente.

La no entrega del trabajo en fecha, sin justificación oficial, o la evaluación negativa del mismo, supondrá el tener que recuperarlo. Será obligatoria la entrega y aprobación de todos los proyectos que se demandan en la asignatura. La nueva entrega de los trabajos nunca podrá obtener una calificación superior a un 7, debido a su penalización por retraso con respecto a la entrega oficial.

DESGLOSE DE LA CALIFICACIÓN TOTAL

PROYECTOS (60%)
- Exposiciones orales _____ 1 punto
- Documentación de los proyectos _____ 2 puntos
- Realización de los proyectos _____ 3 puntos

TEORÍA Y PRÁCTICA DIARIA (40%)
- Pruebas escritas _____ 2 puntos
- Ejercicios de clase _____ 2 puntos

- Total de la calificación _____ 10 puntos

Será obligatoria la presentación de todos los ejercicios teórico-prácticos para aprobar la asignatura. La asistencia a clase es indispensable para el seguimiento de la asignatura.

RECUPERACIÓN CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE

Aquellos alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre, para poder realizarla será necesario la presentación de aquellos ejercicios en los que hayan obtenido una calificación negativa durante el curso y hayan sido motivo del suspenso.

La calificación de la evaluación extraordinaria se obtendrá a partir de los porcentajes indicados:
- Proyectos de clase 50%
- Prueba extraordinaria 50%

La nota final será la media de proyectos y el examen teórico- práctico.

RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS DE CURSOS SUPERIORES

Para los alumnos que estén cursando un curso superior, y que por la coincidencia horaria no pudieran asistir a clase, deberán llevar el seguimiento del curso estando en contacto con el profesor y hacerle entrega de los ejercicios que se hayan realizado en las clases.

Además tendrán que realizar una prueba teórico-práctica que hará media con los ejercicios.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Incluyendo las adaptaciones de acceso al currículo y, en su caso, las adaptaciones no significativas.

Teniendo presente la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía, donde en el artículo 5 se garantiza la igualdad entre todos los alumnos aunque puedan representar dificultades, tanto en su acceso como en su permanencia dentro del sistema educativo en nuestra comunidad autónoma; a los artículos 22, 23 y 24 del Decreto 147/2002, del 14 de mayo, por los que se establece en las medidas de apoyo a alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales en enseñanzas postobligatorias, al capítulo V, disposición adicional única, atención al alumnado con necesidades específica de apoyo educativo, del Decreto 604/-2019, de 3 de diciembre, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas superiores de Artes Plásticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la consejería competente en materia de educación adoptará las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, fomentará la equidad e inclusión educativa en las enseñanzas artísticas superiores de artes plásticas mediante la aplicación de las medidas necesarias para la adecuada atención del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo; y al amparo de la Orden del 25/07/2008, dentro del marco general del Real Decreto 1/2013, de 29 de noviembre y junto al punto 7.1.
Atención educativa ordinaria de las Instrucciones del 8 de marzo del 2017, se atiende a la diversidad con un conjunto de actuaciones dirigidas a dar respuesta a las dificultades que presenten nuestros discentes, tales como pueden ser las actividades de refuerzo o de ampliación.

CALENDARIO Y/O CRONOGRAMA

***Con las distintas actividades evaluables de la asignatura para cada una de las convocatorias**, así como de publicación de los resultados obtenidos por el alumnado.*

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.

UNIDAD 1. Introducción al diseño y metodologías del diseño _____ 2 semanas
UNIDAD 2. La creatividad. Definiciones. El proceso creativo _____ 6 semanas
UNIDAD 3. Técnicas de estimulación creativa _____ 8 semanas
UNIDAD 4. Metodología proyectual. El proceso de diseño _____ 14 semanas

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

ACTIVIDADES CULTURALES Y ARTÍSTICAS

En este curso es posible la realización de un proyecto relacionado con las jornadas de dibujo Grafito,

que se organizan en el centro, aplicando el diseño y estampación al significado de estas jornadas. Será una posibilidad las visitas a talleres y exposiciones relacionadas con la materia.

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN

El alumnado es un sujeto activo y uno de los protagonistas en el proceso de enseñanza por lo que necesita conocer desde el principio las competencias que debe alcanzar para superar la asignatura; así orientará su trabajo con unos objetivos claros que le permitan alcanzar esta finalidad.
Por lo tanto el alumnado debe conocer de forma clara las competencias a alcanzar y los criterios que se van a utilizar para evaluar su consecución.