

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Enseñanzas Superiores de Diseño Gráfico			
CURSO		1º EASD // Diseño Gráfico			
ASIGNATURA		Creatividad y Metodología del Proyecto			
PROFESOR/A		José Antonio Arreza Pérez			
DPTO.	Dpto. Coordinación de las EASD Gráfico				
TIPO	Formación básica		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	2	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	28

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.

Esta asignatura pertenece a la materia Fundamentos del Diseño. Se trata de una asignatura anual ubicada en el primer curso de la especialidad.

La asignatura tiene la finalidad de formar al alumnado en los principios de las metodologías proyectuales del diseño, además de dotarlo de las herramientas metodológicas y creativas necesarias para solucionar con solvencia las diferentes problemáticas que las distintas tipologías de proyectos del diseño gráfico les planteen.

La asignatura se trabajará tanto de forma teórica como a través de ejercicios prácticos que permitirán al alumnado poner en práctica los conocimientos y contenidos de la asignatura aplicándolos en proyectos reales contextualizados en su nivel y en el área profesional a la que se refieren los estudios.

OBJETIVOS

1. Explicar los fundamentos del diseño en general y del diseño gráfico en particular.
2. Mostrar las diferentes fases y etapas del proceso de diseño.
3. Estudiar críticamente diferentes metodologías proyectuales.
4. Trasladar los principios de la metodología proyectual a proyectos de diseño reales.
5. Conocer diferentes técnicas para el desarrollo de cada una de las fases del proyecto de diseño.
6. Introducir al alumnado en el contexto lingüístico, académico y profesional del diseño gráfico.
7. Presentar diferentes figuras y teóricos del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conoce los fundamentos básicos del diseño.
2. Conoce y pone en práctica las diferentes fases y etapas del proceso diseño.
3. Planifica y gestiona un proyecto de diseño gráfico.
4. Conoce y pone en práctica de forma crítica diferentes metodologías de diseño.
5. Reconoce las diferentes etapas proyectuales y pone en práctica herramientas y técnicas creativas adecuadas a las mismas.
6. Hace un uso correcto de terminología, referentes y vocabulario propios del diseño gráfico.
7. Desarrolla una reflexión personal sobre la materia y la autonomía.
8. Conoce, explora y extrae conclusiones del estudio de la bibliografía.

COMPETENCIAS

Tal y como recoge el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Andalucía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla 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.
CT03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CT07. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CT08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CT10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CT11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CT15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CT17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
CT18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CT19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CT21. Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE01. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE05. Establecer estructuras organizativas de la información.
CE07. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
CE09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Unidades didácticas	Semanas
UD01. Introducción a los fundamentos y metodología(s) del diseño Qué es el diseño. La metodología del diseño y las prácticas metodológicas. Procesos divergentes y procesos convergentes. Pensamiento vertical y pensamiento horizontal.	4
UD02. Metodologías proyectuales Principios metodológicos del diseño gráfico. Algunas metodologías generalistas: - Bruno Munari.	6

- Rodolfo Fuentes.
- John Christopher Jones.
- Design Thinking.
- Otras metodologías proyectuales.

UD03. Fases del proyecto de diseño gráfico.

Fases del proyecto y principios y herramientas metodológicas asociados a cada una de ellas.

14

UD04. Metodologías específicas de algunas áreas del diseño

Características diferenciales de las áreas del diseño, problemáticas asociadas y metodologías específicas.

4

UD05. Ética, inclusión y reflexión en el proyecto de diseño.

Principios éticos. Principios legales. Inclusión en el diseño gráfico. Reflexión sobre el proceso proyectual del diseño gráfico.

3

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

En el desarrollo de la asignatura se integran teoría y práctica a través del desarrollo activo de proyectos de diseño gráfico y puesta en práctica de técnicas creativas y actividades metodológicas. Para ello se llevarán a cabo análisis y ejercicios basados en proyectos con una perspectiva profesional asimilables a proyectos reales. Se fomenta así la madurez y autonomía del alumnado para construir el conocimiento. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las actividades prácticas asignadas en cada unidad didáctica, así como de las diferentes pruebas y ejercicios escritos.. Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento continuo, coordinación de las actividades realizadas y una retroalimentación constante de su grado de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados.

- Ejercicios individuales. Se realizarán ejercicios y actividades de carácter individual para abordar problemáticas reales de la asignatura donde se ponga en práctica la reflexión, el desarrollo de metodologías de trabajo y la traslación de los aprendizajes teóricos a la puesta en práctica de los mismos.
- Actividades cooperativas. En estas actividades se implicará a varios alumnos para trabajar diferentes aspectos de la asignatura.. Se intentará incluir, además, el asesoramiento/participación de profesionales externos del ámbito de trabajo de la asignatura, permitiendo un trabajo multidisciplinar, transversal, profesionalizador y cooperativo.
- Apoyo teórico. Con la idea de apoyar el aprendizaje práctico que el alumnado desarrolle durante la realización de proyectos se apoyarán estos con clases expositivas donde se incluya material audiovisual, apoyo de las TICs, mayéutica y debates.

- Pruebas escritas. Se realizarán pruebas escritas de diferentes aspectos y contenidos para evaluar la consecución de algunos de los objetivos planteados anteriormente.
- Tutorías individualizadas/grupales. Se realizará un seguimiento grupal y/o personalizado en que se revisarán y discutirán las soluciones presentadas por el alumnado a las problemáticas planteadas. Las tutorías se realizarán de forma presencial y durante el desarrollo de las clases, de ser posible.

AGRUPAMIENTOS

Se realizarán ejercicios individuales, en grupos de 3-4 personas y en grupos de 8-10 personas. En algunas ocasiones se realizarán actividades que involucren al grupo completo de alumnos/as. Pueden plantearse ejercicios que involucren a alumnado que no imparte la asignatura.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación transversales

- 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.
- 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.
- T7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- T12. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- T14. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T15. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- T17. 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

- G1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 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.

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

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.

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

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

Criterios de evaluación específicos

E01. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

E03. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

E04. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

E07. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

E08. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales 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.

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

Calificación

PRINCIPIOS GENERALES

La evaluación de esta asignatura se concibe y practica atendiendo a los siguientes principios generales, atendiendo al **Decreto 111/2014, de 8 de julio** y a la **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:

- Atención individualizada a la evolución de cada alumno, así como a su situación inicial y particularidades.
- Evaluación cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumnado, no sólo los de carácter cognitivo.

- Función orientadora de la evaluación, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Carácter continuo de la evaluación, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

Modalidades

- **Evaluación inicial.** Proporciona una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.
- **Evaluación formativa.** Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
- **Evaluación sumativa.** Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos.

Asimismo, y de forma opcional, se introducen en esta programación elementos de autoevaluación y coevaluación que implican al alumnado en el proceso evaluador.

Para comprobar la adquisición de aquellas competencias que exigen la aplicación de conocimientos teóricos a la resolución de problemas concretos, los estudiantes realizarán trabajos o actividades de carácter grupal o individual, que se evaluarán a partir del perfil de competencias. Se tendrá en cuenta la documentación entregada por el estudiante (informes), así como las habilidades, destrezas y actitudes mostradas en el desarrollo del trabajo.

De forma general, tanto en las pruebas escritas, los proyectos realizados, como en las exposiciones que se realicen durante el curso, se tendrá en cuenta:

- si el/la estudiante domina los conceptos básicos de la asignatura;
- si es capaz de relacionarlos entre sí;
- si muestra capacidad de análisis y síntesis en el estudio de los diferentes documentos;

si es capaz de trabajar en grupo aportando ideas con interés, rigor y originalidad.

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»).

Sistema de calificación

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación en la asignatura serán:

- I. Asistencia, participación, respeto, capacidad de trabajo en grupo, conocimientos teóricos.
 - A. Registro/observación del docente de asistencia y participación.
 - B. Participación en seminarios y actividades complementarias.

- II. Conocimientos teóricos
 - A. Ejercicios de lecto-escritura, ejercicios de reflexión y disertación.
 - B. Otras pruebas escritas objetivas.
- III. Habilidades y conocimiento prácticos
 - A. Actividades.
 - B. Proyectos individuales y/o en grupo.
 - C. Pruebas práctico-escritas.
- IV. Evaluación de la práctica docente:
 - A. Diálogo continuado con el alumnado a lo largo del desarrollo del curso.
 - B. Formularios anónimos.
- V. Autoevaluación y coevaluación del alumnado:
 - A. Revisiones de las unidades estudiadas a cabo en clase.
 - B. Se estudiará el uso de rúbricas para coevaluación y/o herramientas digitales de coevaluación (*corubric*) a lo largo del curso, si fuese oportuno.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del alumno se realizará de forma continua, teniendo en cuenta su evolución y comprensión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad, la capacidad de análisis, la asistencia y actitud.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.

El docente llevará un seguimiento diario de las necesidades, inquietudes y conductas del alumnado para detectar dificultades y encontrar soluciones a las mismas. El alumno/a deberá comportarse en consecuencia y responder con empatía, rigor y respeto.

Cada trabajo y prueba teórica se considera aprobado cuando la nota sea igual o superior a 4. Los trabajos deberán entregarse en 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 solo en caso de que el docente lo considere necesario, no pudiendo obtener en tal caso la misma calificación que si lo hubiera entregado en la fecha y hora establecida.

La calificación de los proyectos y pruebas teóricas supondrá el 80% de la nota, que se calificará de la siguiente manera:

- a. **Pruebas teóricas escritas y ejercicios teórico-prácticos.** 60%.
- b. **Ejercicios realizados en clase.** Ejercicios de tipo práctico o teórico: pruebas de lecto-escritura, redacciones, ejercicios grupales... 35%
- c. **Asistencia, puntualidad, participación activa, integradora, colaborativa y positiva en clase.** 5%.

Será obligatoria la presentación de todos los ejercicios teórico-prácticos para aprobar la asignatura. La entrega de las producciones dentro de los plazos indicados será determinante en la evaluación y calificación de cada una de las partes.

La asistencia a clase es indispensable para el seguimiento de la asignatura.

CALIFICACIÓN DE LOS DIFERENTES EJERCICIOS

Los diferentes ejercicios y proyectos serán evaluados haciendo uso de rúbricas de evaluación.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Se basará en la valoración de los conocimientos y destrezas a través de una prueba teórico-práctica.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª (SEPTIEMBRE)

El alumnado que no satisfaga las tareas no evaluables, o que no supere las tareas y pruebas evaluables solicitadas en esta modalidad, podrá optar a recuperar la materia pendiente en los periodos establecidos para tal efecto por parte del profesor.

El sistema de recuperación será individualizado, según las condiciones que el docente determine para cada caso, y podrá consistir en la elaboración –total o parcial– de las tareas no evaluables pendientes de ejecución, en la realización –total o parcial– de las tareas y pruebas evaluables no superadas, y/o en el desarrollo de otras tareas o pruebas adicionales.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Se trabajará en el aula organizando esta al modo de taller/estudio de diseño.

Material que aporta el centro:

- Presentaciones didácticas.
- Documentación audiovisual.
- Fotocopias complementarias de los temas.
- Ordenadores con software apropiado para la asignatura.
- Acceso a internet.
- Tablas de corte.
- Materiales para reproducción audiovisual: proyector, altavoces, ordenador, software.
- Recursos varios para ejercicios diversos: hojas autoadhesivas, hojas de papel, rotuladores, material gráfico diverso...
- Impresora/plotter de corte.

Material que debe aportar el alumno:

- Opcional: ordenador con software específico.
- Herramientas de dibujo/corte/pegado: rotuladores, lápices de diferentes durezas, bolígrafos, compás y reglas, reglas metálicas de corte, cúter, tijeras...

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

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 discentes aunque puedan presentar 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, de 14 de mayo**, por los que se establecen 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 necesidad 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 necesidad específica 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 necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de

accesibilidad y diseño universal y la no discriminación por razón de discapacidad; 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 mencionadas en epígrafes anteriores.

Por tanto, las adaptaciones que se aplicarán serán metodológicas. También se harán adaptaciones sobre contenidos en el caso que un equipo de especialistas lo determine.

Atendiendo a la necesidad de prevenir problemas derivados de la diversidad y peculiaridades culturales, sociales, económicas, personales y físicas de nuestro alumnado, a la necesidad de prever las adaptaciones metodológicas pertinentes en nuestra aula y a la necesidad de comentarlas en las reuniones de departamento, se hace imprescindible el realizar un ejercicio de evaluación inicial que se llevará a cabo a principios de curso. Esta prueba medirá no sólo sus conocimientos previos sino también su capacidad de expresión oral y escrita, además de crítica.

Para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje en la medida de lo posible personalizado, se plantearán distintos tipos de actividades en cada unidad didáctica. De manera que se enunciarán unos ejercicios comunes a toda la clase, y para aquel alumnado que presente dificultades en el aprendizaje (por discapacidad psíquica, sensorial u otros motivos que no le permitan alcanzar los objetivos propuestos) se le propondrá además otra serie de ejercicios de refuerzo. A estas tareas las denominaremos actividades de refuerzo y con ellas se perseguirá la consecución de los objetivos básicos o fundamentales de cada unidad didáctica.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Junto con los proyectos desarrollados a lo largo del curso, se promoverá la asistencia a talleres, eventos, masterclass.. que puedan surgir y que se adecúen a la planificación realizada.

Éstas pueden ser visitas a empresas, exposiciones y museos que puedan ser de interés. Invitar a profesionales específicos de las áreas tratadas en la asignatura para realizar clases magistrales, talleres o coloquio en aula. Participación en las jornadas “Telmo Dice” y “Moments” que se realizan en la escuela. Participación en concursos de interés para la asignatura.

Las exposiciones se seleccionarán según su idoneidad para complementar el trabajo que se esté realizando en el aula.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

De las actividades planteadas en el apartado anterior, serán aquellas que se lleven a cabo fuera del horario lectivo.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación. Ediciones Paidós.
- Alexander, Ch. (1976). Ensayo sobre la síntesis de la forma. Ediciones Infinito.
- Amor, M. y Serrano, R. (Coords.). (2017). Guía práctica para el trabajo de fin de grado en Educación. Graó.
- Blaxter, L., Hughes, C. y Tight, M. (2008). Cómo se hace una investigación. Gedisa.
- Brown, T. (2009). Change by Design Thinking. How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation. Harper Business.
- Brown, T. (2019). Diseñar el cambio. Cómo el Design Thinking puede transformar las organizaciones e inspirar la innovación. Empresa Activa.
- Campí, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Gustavo Gili.
- Cervera, Á. (2019). Cómo elaborar trabajos académicos y científicos (TFG, TFM, tesis y artículos). Alianza editorial.
- Cornellá, A. (Ed.). (2021). Cómo innovar. Modelos y herramientas. Profit.
- Cross, N. (2002). Métodos de Diseño. Estrategias para el Diseño de Productos. México: Limusa Wiley.
- Cross, N. (2011). Design Thinking. Bloomsbury.
- Cunha, I. (2016). El trabajo de fin de grado y de máster. Redacción, defensa y publicación. UOC.
- Curedale, R. (2016). Design Thinking. Process & Methods. Design Community College Inc.
- DeBono, E. (2017). Creatividad. 62 ejercicios para desarrollar la mente. Paidós.
- DeBono, E. (2017). El pensamiento lateral. Manual de Creatividad. Paidós.
- Dorst, K. (2017). Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Experimenta Editorial.
- Dru, J. (1997). Disrupción. Desafiar los convencionalismos y estimular el mercado. Eresma & Celeste Ediciones.
- Eco, U. (2007). Cómo se hace una tesis. Gedisa.
- Fernández, Á. (2004). Investigación y técnicas de mercado. ESIC.
- 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. Edi.um
- Gasca, J. y Zaragoza, 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.

BIBLIOGRAFÍA

- López-Lago, S. (2021). Vademécum de Métodos de diseño. Experimenta.
- Lupton, E. (Ed.). (2012). Intuición, Acción, Creación: Graphic Design Thinking. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2019). El diseño como storytelling. Gustavo Gili.
- Mahon, N. (2012). Ideación, cómo generar grandes ideas publicitarias. Gustavo Gili.
- Martin, R. (2009). The Design of Business. Why design thinking is the next competitive advantage. Harvard Business Review.
- 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 perspectiva 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.