

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Gráfico			
CURSO		3ºEASD // Diseño Gráfico			
ASIGNATURA		Diseño Experimental (Optativa)			
PROFESOR/A		Cayetana Hidalgo del Moral			
DPTO.	Dpto. Coordinación de las EASD Gráfico				
TIPO	Optativa		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	27

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.

Este módulo es una asignatura optativa de la especialidad que aporta al alumnado una perspectiva diferente y experimental desde la que abordar retos de la disciplina que nos compete.. Tiene una duración semestral y se ubica en el primer semestre del tercer curso de la especialidad de Diseño Gráfico. La finalidad de la asignatura es explorar nuevas expresiones del diseño, emprender proyectos que se alejen de sus líneas convencionales y practicar una mirada innovadora y social con la que afrontar el futuro.

OBJETIVOS

1. Revisar los objetivos tradicionales del diseño.
2. Formular preguntas que provoquen debate, reflexión y pensamiento crítico.
3. Visualizar el impacto del diseño de productos en las personas y la sociedad.
4. Abordar problemas difíciles, multidimensionales, sin una solución clara o directa.
5. Identificar oportunidades en los sistemas complejos existentes y descubrir alternativas claras, estimulantes y significativas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Estar abierto a repensar los objetivos tradicionales del diseño.
2. Saber plantear preguntas que provoquen debate, reflexión y pensamiento crítico.
3. Comprender el impacto del diseño de productos en las personas y la sociedad.
4. Encarar problemas difíciles, multidimensionales, sin una solución clara o directa.
5. Ser capaz de encontrar oportunidades en los sistemas complejos existentes y descubrir alternativas claras, estimulantes y significativas.

COMPETENCIAS

Según recoge el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14, 15.

COMPETENCIAS GENERALES

1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 13, 15

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Según Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las EASD en Andalucía, los

contenidos son los siguientes: La forma tipográfica. Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas. Bocetos manuales y digitales. Diseño de formas tipográficas. Digitalización de caracteres. Diseño de letras y otros caracteres. Creación de politipos: Anchors y clases. Espaciado. Funcionalidades tipográficas digitales. Programación tipográfica. Creación del hinting. Gestión de fuentes digitales. Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

A continuación se dividen en unidades didácticas y se presenta la cronología y temporalización:

Unidades didácticas	Semanas
UD01. Nuevos ámbitos y marcos de actuación del diseño. <ul style="list-style-type: none">- Diseño clásico vs. enfoques emergentes- Polidiseño	3
UD02. Design fiction, diseño especulativo y diseño de futuros. <ul style="list-style-type: none">- Design fiction- Escenarios de futuro- Matriz de futuros- Design thinking y nuevas metodologías	6
UD03. Innovación social <ul style="list-style-type: none">- Comunicación experimental- Fast prototype	5

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

Para llevar a cabo este módulo y contribuir a la formación de diseñadores y diseñadoras capaces de concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño y de la metodología proyectual, integrando los diversos lenguajes, las técnicas y las tecnologías, que nos expone el **Real Decreto 633/2010, de 14 de Mayo**, trabajaremos de forma constructiva, dotando al alumnado de total protagonismo y sirviendo de guía para ellos y ellas.

Seguiremos una metodología constructivista donde aprenderán por descubrimiento y construcción

de los conceptos vistos en el aula, la observación, los debates, el trabajo en equipo y la práctica. Para acercarnos a la realidad y llevar a cabo la metodología constructivista se apostará por el aprendizaje ABP y el uso de las TICs, fomentando así la madurez y autonomía del alumnado para construir el conocimiento.

Se diseñarán clases de tipo A, B, C y D en las que permita un dinamismo a lo largo de curso pero que configure unas rutinas que ayuden al alumnado a sacar el máximo provecho de las clases presenciales y aporte consistencia y recursos a las horas de trabajo autónomo. Las actividades, como los debates de artículos y novedades en la disciplina, serán la norma y enriquecerán las clases tanto teóricas como prácticas.

Se usarán técnicas como la mayéutica, el visual thinking y la lluvia de ideas para enriquecer el aprendizaje, trabajar y asimilar los contenidos.

Las sesiones podrán constar de:

- Sesiones teóricas: Enfocadas a la explicación de los contenidos de la asignatura, estructurados por unidades, mediante la exposición oral y el uso de recursos TIC, para facilitar la asimilación de los conceptos y fomentar el dinamismo. En ellas el alumnado podrá intervenir para resolver las dudas.
- Sesiones prácticas. En estas sesiones el alumnado pondrá en práctica los conocimientos adquiridos, mediante la resolución de los problemas y ejercicios que se planteen por parte del profesor. Se fomentará la participación activa del alumnado, propiciando el debate y la experimentación, así como el aprendizaje autónomo en la resolución de dichas actividades. Se trabajará el trabajo individual y en equipo.

AGRUPAMIENTOS

Se realizarán proyectos individuales y en grupos de 3-4 personas. Dependerá de la complejidad y necesidades del proyecto.

TIPO DE ACTIVIDADES

- Actividades/proyectos: El alumnado realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación con el fin de aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos y metodologías. Los proyectos deberán mostrar no sólo un resultado gráfico sino estar enmarcados en un marco teórico que les aporte robustez y carga conceptual. Cada unidad tendrá un proyecto donde deberán avanzar y aplicar lo aprendido y descubierto sobre el diseño experimental.
- Actividades de ampliación: la lectura, el debate y la contribución al discurso del aula será fundamental para aportar referentes, estar al día de lo que acontece a nivel social y cultural y enriquecer los argumentos de las entregas y exposiciones. De esta forma nos acercamos a la realidad y el contexto en el que se enmarca.

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 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.

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.

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. G21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.

Criterios de evaluación específicos

- E1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 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.
- 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.
- 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

Modalidades

- Evaluación inicial.
- Evaluación formativa.
- Evaluación sumativa.

Instrumentos de evaluación:

(I) Actitud: Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos y contribución al grupo.

- Registro/Observación del docente de asistencia y participación.
- Participación en seminarios y actividades complementarias.
- Contribución en el aula: investigación, argumentación, etc.

(II) Conocimientos teóricos

- Prueba práctico-escrita (para el alumnado con pérdida de evaluación continua).

(III) Habilidades y conocimientos teórico-prácticos

- Actividades.
- Proyectos individuales y/o en grupo.
- La presentación, rigor, metodología, entrega en plazo y la correcta resolución de los retos que se proponen.

Instrumentos para la evaluación de la práctica docente:

- Diálogo continuado con el alumnado a lo largo del desarrollo del curso.
- Cuestionarios anónimos.

Autoevaluación y coevaluación del alumnado:

- Revisiones de los proyectos en grupo, llevadas a cabo en clase.
- Cuestionario sobre la práctica y la guía docente.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para aprobar la asignatura se deberán entregar todos los proyectos y superarlos con al menos un 5. La no entrega de uno sólo de los trabajos propuestos imposibilitará la superación de la asignatura y la obligación de presentarse a la recuperación.

Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el/la profesor/a y en los plazos que se determine. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de todos los apartados.

Para el alumnado que asista a clase, en convocatoria 1a ordinaria: (I) 20% + (III) 80%.

Para el alumnado que no asista a clase, que haya perdido el derecho a la evaluación continua o para los que se presenten a la convocatoria 2o ordinaria : (II) 30% + (III) 70%.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

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

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Se facilitará al alumnado documentación bibliográfica, ejemplos y material didáctico para que pueda hacer un seguimiento completo de la asignatura. Así mismo se podrán visionar y comentar webs y audiovisuales que servirán de apoyo y ejemplo para la realización de las actividades. Se buscarán fuentes de calidad para enlazar los contenidos y actividades con la realidad profesional, sirviendo de apoyo, referencia y enriqueciendo la bibliografía del aula y del alumnado.

El material disponible en el aula para el desarrollo de las sesiones tanto teóricas como prácticas será:

- Pizarra
- Proyector
- mesas y sillas,
- ordenadores y conexión a Internet para ordenadores personales.
- Se recomienda el uso de dispositivos móviles para la realización de ejercicios (portátil, tablet o smartphone).
- Software específico para los diferentes proyectos que se realizarán.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Tanto el **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** en su Disposición adicional primera como el **Decreto 111/2014, de 8 de julio**, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la **Ley 51/2003, de 2 de diciembre**, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas. Una vez conocidas las características de nuestros alumnos podremos tomar las medidas pertinentes que pueden resumirse en:

- Conocimientos previos. En aquellas unidades donde se estime oportuno se propondrán actividades de refuerzo para que el alumnado que lo precise adquiera los conocimientos necesarios para abordar la unidad presente.
- Diferentes aptitudes y ritmos de aprendizaje. Adecuación a éstos mediante la organización de actividades bien graduadas en cuanto a nivel de dificultad de las actividades de refuerzo y ampliación. Con una buena definición de procesos interdisciplinares, así como la variedad de técnicas, recursos e instrumentos de evaluación.
- Intereses y motivaciones. Haciendo uso de los diferentes materiales y recursos de los que disponemos se propondrán actividades que conecten con los centros de interés del alumnado. Esta atención la iniciaremos desde el mismo momento en que dicha necesidad sea identificada y se adoptarán las medidas oportunas.

Atenderemos a la diversidad a lo largo de todo el proceso de E/A para que el alumnado pueda alcanzar todo el desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general. Así mismo, atenderemos la diversidad de intereses, capacidades y ritmos de aprendizajes, teniendo en cuenta la individualidad del alumnado. Con el fin de promover los principios de igualdad de oportunidades, la no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, se ha de tener en cuenta que se deberán realizar adaptaciones metodológicas, las cuales en ningún caso supondrán la supresión de los objetivos generales y didácticos que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS y EXTRAESCOLARES

Puntualmente podrán realizarse actividades complementarias durante las sesiones lectivas, tanto dentro como fuera del aula y en colaboración con diferentes agentes, internos o externos. Se intentará acudir a eventos tanto de la escuela como de la ciudad que aporten valor al módulo ya sea a nivel técnico como teórico, mostrándoles la importancia del contexto y la actualidad en la disciplina que nos ocupa. Telmo Dice, Malaga Type, Moments, eventos de la librería Suburbia y museos o salas de exposiciones, entre otros.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Al igual que lo expuesto en las actividades complementarias, se informará, animará y propondrá la asistencia a exposiciones, eventos o talleres que nos ofrezca la ciudad de Málaga y contribuyan al aprendizaje del alumnado.

BIBLIOGRAFÍA

- Dunne, A. y Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.
- <https://www.experimenta.es>
- <https://www.ideo.org>
- <https://designforgood.org>
- Brown, T. (2020). *Diseñar El Cambio: Cómo el design thinking transforma organizaciones e inspira la innovación*. Editorial: empresa activa