ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO					
ESPECIALIDAD DISEÑO			Gráfico		
CURSO			4º		
ASIGNATURA			Campaña End to End		
PROFESOR/A			Cayetana Hidalgo / Alfonso Simón		
DPTO.	Coordinación de las EASD Gráfico				
TIPO	Optativa		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	5	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	200	HORAS PRESENCIALES	90	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	110

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Campaña End to End es una asignatura optativa de la especialidad asociada a la materia Proyectos de Diseño Gráfico. Tiene una duración semestral y se ubica en el primer semestre del cuarto curso de la especialidad de Diseño Gráfico. La finalidad de la asignatura es formar al alumnado en los aspectos teóricos y prácticos vinculados a la comunicación y gestión de identidad a través del desarrollo de un proyecto real, para lo que es recomendable haber cursado previamente las asignaturas de Diseño de Identidad Visual (2º) y Campaña Publicitaria (3º).

La presente programación se elabora atendiendo a los criterios que establece el Decreto 91/2023 del 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño.

OBJETIVOS

1. Exponer los fundamentos básicos de la comunicación y gestión de identidad.
2. Mostrar los componentes de la estrategia, identidad y comunicación de marca.
3. Trasladar los criterios a considerar en la promoción de una marca institucional o comercial.
4. Plantear tareas prácticas en las que se apliquen los conceptos teóricos.
5. Fomentar la reflexión personal y el trabajo autónomo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
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. 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.
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.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
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.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

- **Campaña publicitaria I: investigación y estrategia. *Semana 1 y 2.*** Fase de investigación y alineación. El Brief. Técnicas de investigación publicitaria.

- **Campaña publicitaria II: el proceso creativo *Semana 3, 4 y 5.*** El concepto creativo. Técnicas creativas. USP o beneficio único. El insight. Conceptualización. Fast Prototype.

- **Campaña publicitaria III: Desarrollo y comunicación *Semana 6 y 7.*** Selección. Validación. Comunicación. Redacción publicitaria. Estilos publicitarios. La estrategia de medios.

- **Campaña publicitaria IV: Producción. *Semana hasta 17***
  Planificación y gestión de una campaña publicitaria

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

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de gráfica interactiva, fomentando la madurez y la autonomía para construir el conocimiento. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las actividades prácticas asignadas a cada unidad didáctica.
Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento, coordinación de sus actividades y una retroalimentación constante de su grado de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados.

- Clases teóricas. Se utilizará la clase magistral, mediante la transmisión de información en un tiempo ocupado principalmente por la exposición oral y el apoyo de las TICs, la mayéutica y los debates.
- Clases prácticas. En estas clases se aplicará el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos de gráfica interactiva a fin de que el alumnado, siguiendo una metodología que impulsa el «aprender a aprender», sea capaz de solventar por sí mismo los problemas propuestos por la profesora, poniéndo en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo del curso. Dentro de esta metodología activa se llevarán a cabo exposiciones orales de los proyectos planteados, que serán evaluados entre compañeros/as y por el profesor, potenciando así las habilidades de expresión oral e incentivando el análisis crítico común y la autocrítica de los trabajos desarrollados en el aula.
- Tutorías. Seguimiento grupal o personalizado en que se revisan y discuten las soluciones presentadas por el estudiante.

AGRUPAMIENTOS

Según los objetivos que nos fijemos en cada unidad y las actividades programadas será conveniente un tipo de agrupamiento distinto, pudiendo ser:

- Trabajo individual. Fomenta la autonomía e iniciativa personal y permite evaluar las capacidades y aptitudes de cada alumno/a por separado. Se utilizará para trabajos de desarrollo, actividades de tipo conceptual y de evaluación.

- Grupo de trabajo (pequeño grupo de dos o máximo tres personas). Fomenta habilidades como la cooperación y la asertividad, además de asemejarse a la práctica profesional. Los grupos de trabajo se combinarán con los proyectos individuales a lo largo del curso en función de cómo responda el alumnado y de sus necesidades.
- Grupo clase. Este tipo de agrupamiento se usará en actividades como debates, dinámicas creativas como *brainstorming*, etc.

TIPO DE ACTIVIDADES

A lo largo de las unidades didácticas se proponen distintos tipos de actividades y proyectos, que podrán variar en función de las necesidades del grupo y que atienden a la siguiente clasificación:

- Actividades de introducción-motivación.
- Actividades de desarrollo y evaluación.
- Actividades de consolidación y refuerzo.
- Actividades de ampliación.

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
T01 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.
T02 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
T03 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
T05 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T06 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
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 patrimonio cultural y medioambiental.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
G01 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
G02 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
G03 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
G04 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
G07 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

G08 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
G09 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
G11 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS
E01 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
E02 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
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.
E05 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
E06 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
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.
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.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos
A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
B. Participación en seminarios y actividades complementarias
(II) Conocimientos teóricos
C. Pruebas escritas objetivas
Para el alumnado asistente, los conocimientos teóricos se valorarán en las memorias de los proyectos, en las que deben aplicar correctamente los conceptos trabajados en clase.
Para el alumnado con pérdida de evaluación contínua, se realizarán pruebas escritas objetivas.
(III) Habilidades y conocimientos teórico-prácticos
D. Desarrollo de actividades o ejercicios.
E. Proyectos individuales y/o en grupo.
F. La presentación, rigor, metodología, entrega en plazo y la correcta resolución de los retos que se proponen.
G. Prueba práctica (para el alumnado con pérdida de evaluación continua)

PROCEDIMIENTOS

a. Para el alumnado que asista a clase (menos del 20% de faltas - 18 horas), en convocatoria 1a ordinaria:

Parte (III) 100%
La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación (conocimientos, destrezas y actitudes) previstos para la presente modalidad. Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada uno de los proyectos propuestos, y realizar todas las tareas y pruebas evaluables y no evaluables. En caso de que no se cumpla con las condiciones referidas, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

b. Para el alumnado que no asista a clase (más del 20% de faltas - 18 horas), que haya perdido el derecho a la evaluación continua o para los que se presenten a la convocatoria 2o ordinaria :

Parte (II) 40%
Parte (III) 60%
La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación (conocimientos y destrezas) previstos para la presente modalidad. Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en las dos partes de una prueba teórico-práctica, y realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua. En caso de que no se cumpla con las condiciones referidas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

**Los retrasos en la llegada a clase y las salidas antes de tiempo computarán como una falta de asistencia si superan los 15 minutos.*

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CALIFICACIÓN
Los resultados obtenidos por el estudiante se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:
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 los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

- No se aceptarán trabajos incompletos, o que no obedezcan a las instrucciones dadas.
- Aquellos trabajos con más de 10 faltas de ortografía tendrán una penalización del 10%.
- Los proyectos presentados fuera de plazo (sin motivo justificado) obtendrán la calificación de 0 en el apartado de “seguimiento”, o en caso de no contemplarse este apartado una penalización del 20% en la calificación final.

- Los proyectos presentados en plazo pero no defendidos en la fecha establecida (sin motivo justificado) obtendrán la calificación de 0 en el apartado de "exposición oral", aún cuando el alumno/a proceda a su defensa en otra sesión de clase.

PONDERACIÓN
Los criterios de ponderación de la asignatura son los descritos en el apartado de "Procedimientos".
Los criterios de ponderación y rúbricas de los proyectos evaluables desarrollados en clase serán comunicados al alumnado al inicio de cada actividad.
Los criterios de ponderación de la nota final de la asignatura (es decir, la media ponderada de los proyectos y actividades realizados) serán comunicados al alumnado con la suficiente antelación a la sesión de evaluación, pero será variable puesto que responderá en cada caso del ritmo de trabajo del grupo, las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Al igual que el punto b anterior:

Parte (II) 30%
Parte (III) 70%

Para la superación de la asignatura en convocatoria extraordinaria, se deberán presentar todos los trabajos exigidos en convocatoria ordinaria (Parte III), y obtener una calificación con nota igual o superior a 5 en media ponderada. Además se deberásuperar una prueba teórica o teórico-práctica (Parte II) que recoja los contenidos impartidos en el periodo de evaluación ordinaria.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados. Todo ello se entregará y desarrollará en el aula y plazo asignados para esta convocatoria.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Altavoces
Hojas de papel
Hojas autoadhesivas
Impresora
Internet
Mesas Ordenadores
Rotuladores
Sillas
Software
Pizarra
Proyector

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

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

BIBLIOGRAFÍA

COMUNICACIÓN
– García, M. (2000). Las claves de la publicidad. Madrid: ESIC.
– Gómez, B. (2017). Fundamentos de la publicidad. Madrid: ESIC.
– Muela, C. (2018). Manual de estrategias creativas en publicidad. Madrid: Pirámide.
– Sorrentino, M. (2014). Publicidad creativa: una introducción. Barcelona: Blume.
– Ingledew, John. “Cómo tener ideas geniales. Guía de pensamiento creativo”. Barcelona. Ed. Blume, 2016