

GUÍA DIDÁCTICA ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO		ASIGNATURA			
		DISEÑO GRÁFICO, INNOVACIÓN Y EMPRESA			
CURSO		2021-2022			
DPTO.	ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL Y LEGISLACIÓN				
TIPO	Formación obligatoria		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Semestral (primer semestre)	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	68	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	32

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La asignatura de Diseño Gráfico, innovación y empresa, dentro de la materia de Gestión del Diseño Gráfico, tiene la consideración de **obligatoria, básica y teórico-práctica**, encuadrada en el cuarto curso de los Estudios Superiores de Diseño y especialidad de Diseño Gráfico. Según se establece el RD1027/2011, de 15 de Julio, por el que se establece el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES), estas enseñanzas son de Nivel 2: Grado.

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

De acuerdo con el RD 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. (BOE 137 de 5 de Junio de 2010) el perfil profesional del Título de Graduado en Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico es el de un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

- Identidad corporativa y visual.
- Diseño editorial.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- Dirección de arte en publicidad.
- Diseño audiovisual.
- Grafismo en televisión.
- Diseño multimedia.
- Diseño de interacción, diseño web.
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.
- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia.

Por tanto el diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA // ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

COMPETENCIAS

Competencias transversales
01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
03. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
06. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
07. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
08. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
09. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales
01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
05. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte las ideas y los fines la cultura y el comercio.
07. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
09. 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.
15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21 Dominar la metodología de investigación.
22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas
01 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA // ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

13. Conocer el contexto económico social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

OBJETIVOS

<p>Al finalizar sus estudios los Graduados o Graduas en Diseño en la especialidad de diseño Gráfico deben poseer las siguientes competencias específicas:</p> <p>Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p>Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.</p> <p>Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.</p> <p>Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.</p> <p>Establecer estructuras organizativas de la información.</p> <p>Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.</p> <p>Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto</p> <p>Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.</p> <p>Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.</p> <p>Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.</p> <p>Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.</p> <p>Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.</p> <p>Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.</p> <p>Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.</p> <p>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.</p>
--

CONTENIDOS

<p>Los contenidos concretos recogidos en el D 111/2014 y son los que se relacionan a continuación: Comunicación y marketing del diseño gráfico. Promoción de un producto, proyecto o empresa. El estudio de mercado. Investigación y planificación de medios. Nuevas formas de comunicación y su utilidad para la empresa. El precio y la distribución. Planificación comercial. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Innovación en la Empresa. Sobrevivir a los cambios. Liderazgo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>

TEMPORALIZACIÓN: DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

CRONOGRAMA DISEÑO GRÁFICO, INNOVACIÓN Y EMPRESA		
PRIMER SEMESTRE		
SEMANAS	HORAS SEMANA	ACTIVIDAD
2 SEMANAS	8	UD 1.- INTRODUCCIÓN AL MARKETING
2 SEMANAS	8	UD 2.- EL MERCADO
2 SEMANAS	8	UD3.- LA PLANIFICACIÓN COMERCIAL
2 SEMANAS	8	UD4.- EL PRODUCTO
2 SEMANAS	8	UD5.- EL PRECIO, CÁLCULO DE COSTES Y DISTRIBUCIÓN

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA // ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

2 SEMANAS	8	UD6.- LA COMUNICACIÓN
2 SEMANAS	8	UD7.- LA ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD PROFESIONAL
2 SEMANAS	8	UD8.- LA INNOVACIÓN EN LA EMPRESA
1 SEMANA	4	Exámenes, recuperaciones, presentación trabajos, etc.

METODOLOGÍA

<p>La metodología de la asignatura y en general de los Estudios Superiores de Diseño se configura básicamente en dos bloques: trabajo presencial y trabajo no presencial o autónomo del alumnado</p> <p>El trabajo presencial consistirá en la asistencia a las clases teóricas y prácticas, la realización de actividades dirigidas y, en su caso, la asistencia a tutorías. Incluyendo en este apartado las actividades complementarias que se planteen para el desarrollo de los contenidos.</p> <p>El trabajo no presencial o autónomo incluya el estudio de la materia y preparación de exámenes, en su caso, la realización de trabajos teóricos, y la preparación y realización de actividades.</p> <p>El desarrollo de la metodología parte en primer lugar de los conocimientos previos del alumnado y su experiencia vital para ir introduciendo progresivamente contenidos significativos que aseguren las competencias profesionales y a la vez que, al ser el mundo del Derecho una realidad tan cambiante, el alumnado sepa buscar e interpretar adecuadamente la nueva normativa que pueda surgir sobre materias propias de su competencia profesional y directamente aplicables al desarrollo de su proceso creativo.</p> <p>La secuencia metodológica será:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Clases teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas. Debate analítico y reflexión crítica. ○ Clases prácticas: las clases teóricas podrán terminar con una actividad práctica de los conceptos explicados. ○ Taller trabajo en grupo: se realizará con el fin compartir experiencias en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas. ○ Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar su proyecto final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p> <p>La evaluación se realiza de forma continua con la presencia del alumnado en clase, evaluándose el proceso educativo como el resultado del aprendizaje. Por tanto dependiendo de su desarrollo se pueden llegar a introducir durante el dicho proceso las modificaciones que se estimen oportunas y que serán comunicadas al alumnado.</p> <p>Por tanto la asistencia a las clases es fundamental tanto para la adquisición de los contenidos de la asignatura como para obtención de las capacidades y para la adopción de una postura crítica de la realidad analizada y su contraste con la visión de cada uno de los miembros del grupo.</p> <p>Es por tanto necesario realizar una evaluación inicial para determinar cual es el punto de partida y así adaptar el proceso de enseñanza a las características y circunstancias del alumnado.</p> <p>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 alumno, la aplicación de los contenidos de forma práctica y autónoma, y la reflexión crítica ante la realidad analizada. Y ello a partir de las competencias del Título que deben ser adquiridas por el alumnado.</p>

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA // ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

Procedimientos e instrumentos de evaluación

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 puestas en común.
- Los exámenes teóricos en los que se desarrollarán los conceptos adquiridos y en los exámenes prácticos en los que el alumnado aplicará todos los conceptos y desarrollará las competencias de forma autónoma.
- La realización de las actividades planteadas.
- Todo aquel material elaborado en relación con la asignatura.

Criterios de Calificación

Los **criterios de calificación** numérica serán los siguientes:

- Las pruebas teóricas o prácticas se valorarán numéricamente de **0 a 10 puntos**, siendo negativas las puntuaciones inferiores a 5 y positivas las iguales o superiores 5. En el caso de puntuación negativa se tendrá una segunda oportunidad al final del régimen ordinario de clases (junio).
- Las pruebas teóricas consistirán en contestar por escrito y desarrolladas conforme al tiempo disponible, de varias preguntas sobre contenidos de la materia, puntuándose la misma de 0 a 10 puntos conforme a lo expuesto más arriba.
- Las pruebas prácticas consistirán en el comentario de un texto de contenido sobre la materia, contestando de forma razonada y correcta a las cuestiones planteadas en el mismo o excepcionalmente la realización y entrega de un trabajo individual que se puntuará de 0 a 10 puntos según lo ya dicho.
- La **nota final** de la asignatura será la **media ponderada** de los tres siguientes apartados:
 - Exámenes teóricos. 60%
 - Exámenes prácticos. 20%
 - Asistencia, actitud, participación, etc. 20%
- Para poder efectuar la media ponderada será de todo punto necesario haber obtenido previamente la calificación positiva en las pruebas teóricas y prácticas.
- La entrega de trabajos fuera de las fechas previstas conlleva una bajada de la nota de 1 punto por día de retraso (salvo que se justifique por causa de fuerza mayor), no admitiéndose por tanto los mismos que superen una semana de retraso.
- La no superación de las pruebas tanto teóricas como prácticas deberá ser recuperada mediante la prueba teórica o práctica correspondiente, o en su caso, teórico-práctica de conjunto sobre los contenidos no superados, a final de curso.
- La no asistencia a clase supondrá una disminución de la calificación de las actividades de forma proporcional al absentismo, y de superar el límite de faltas acordado por el Centro, el alumno no podrá ser valorado de forma continua y por tanto será evaluado mediante una prueba final de conjunto (teórica y práctica) a realizar a final de curso.

Criterios de Recuperación

La evaluación no puede quedarse en constar unos hechos, sino que debe responder ante ellos, y así para aquellos alumnos que después del proceso de evaluación no hayan superado los objetivos planteados, se contemplan en las unidades didácticas actividades de recuperación.

Por tanto si las actividades de recuperación requieren inmediatez para conseguir una mayor eficacia, habrá que procurar situarlas al término de cada unidad didáctica. Y si la constatación de no haber alcanzado los objetivos mínimos se efectúa en alguna de las sesiones de evaluación, habrá que situar las actividades de recuperación lo más cercanas posibles a ella.

Para aquellos alumnos que no hubieran conseguido alcanzar los objetivos mínimos a lo largo del curso y para aquellos otros que, por su falta de asistencia, no hayan podido ser evaluados de forma continua, se establece una convocatoria ordinaria al final del período regular de clases según el calendario escolar y de acuerdo a lo establecido en cada escuela en su Proyecto de Centro.

Finalmente si en la convocatoria ordinaria no se obtienen resultados positivos, habrá otra convocatoria extraordinaria que se realizará en los primeros 5 días hábiles del mes de septiembre, con las mismas características que la ordinaria.

MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN COVID19

Formación semi-presencial

En principio, el grupo al que va dirigida esta programación no supera los 20 miembros, así que su desarrollo se va a realizar de forma presencial, pero en el caso de tener que dividir el grupo en dos, se haría de manera equitativa y se pasaría a la semipresencialidad.

Teniendo en cuenta la naturaleza de los contenidos del módulo, se opta por impartir las clases de forma alterna a cada uno de los grupos y sin conexión simultánea.

En esta situación, la metodología debe adaptarse de forma que:

- En las sesiones presenciales, el tiempo fundamentalmente se dedicará a la explicación de la materia y a la exposición y defensa trabajos.
- La parte del horario que debe dedicar el alumnado desde sus domicilios, lo destinará a la búsqueda de información, lectura de la normativa y realización de actividades y trabajos.

Para facilitar el acceso a los materiales y actividades propuestos por la profesora, se usará la herramienta de classroom, mediante la que también se puede hacer la entrega y corrección de trabajos o actividades.

Formación telemática

En el caso de que a lo largo del curso 2020/21 nos encontremos con la necesidad de mantener el desarrollo de la docencia, temporal o definitivamente, de forma no presencial, utilizaremos los recursos telemáticos. No se modificarán a los contenidos, competencias, objetivos del módulo, ni a su distribución temporal, pero sí tendremos que ajustar la metodología y utilizar las herramientas adecuadas para la evaluación.

- En lo que respecta a la **metodología**: como se ha mencionado en el epígrafe correspondiente, se usará classroom para la puesta a disposición del alumnado de material necesario para trabajar sobre los contenidos y también se utilizará para la entrega del alumnado de la totalidad de actividades y trabajos.
- Las explicaciones de los contenidos se realizarán utilizando la herramienta de meet que nos permite la observación directa del alumnado y la obtención de feedback. Dichas explicaciones se realizarán manteniendo el horario de las clases, aunque la actividad de explicación de la materia podrá reducirse hasta un mínimo del 25 % de las sesiones y destinar el resto del tiempo a atender las consultas e interacciones con el alumnado que van a ser necesarias para el seguimiento del curso.
- Con respecto a la **evaluación**, se mantendrán sus procedimientos y criterios adecuándolos a las circunstancias de la no presencialidad:
 - En sustitución de las pruebas escritas, se realizarán las pruebas tipo test on line que pone a disposición Google y a las que también se puede acceder desde classroom, que permitirán seguir usando los criterios y procedimientos de evaluación previstos.
 - La herramienta de meet será la utilizada para que el alumnado exponga y defienda sus trabajos ante la profesora y el resto del alumnado de su grupo.
 - Classroom se utilizará para mantener comunicaciones individualmente o en grupo y solucionar dudas y también será la forma mediante la que las actividades serán entregadas por el alumnado y corregidas por la profesora.
 - Para poder seguir manteniendo como criterio de evaluación la asistencia, se pondrá como condición que en las sesiones de explicación y asistencia al alumnado en grupo mediante meet, las cámaras se mantengan abiertas.

De esta forma, también se podrá seguir manteniendo los mismos porcentajes de evaluación que teníamos previstos para la enseñanza presencial: el seguimiento de las clases y participación en su desarrollo el 20%, la realización y entrega de actividades, el 20% y la realización de pruebas y exposición de trabajos, el 60%.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En el estudio de esta asignatura, se ha intentado siempre realizar de manera coordinada con el resto del equipo docente, actividades extraescolares acudiendo a talleres, a entidades públicas o privadas para recabar información o visitar cooperativas y centros de trabajo para que el alumnado conozca el medio en el que viven y van a desarrollar su vida laboral. También hemos procurado que entidades y organismos como Proyecto Lunar o la Agencia Idea o emprendedores de sectores afines a la especialidad visitaran la Escuela y se realizaran charlas y conferencias, pero en la situación actual la programación de estas actividades quedan en espera de ver el comportamiento de la pandemia del COVID 19.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

El carácter abierto y flexible del currículo tiene por objeto atender a la diversidad del alumnado, posibilitando niveles de adaptación curricular a las condiciones específicas de sus integrantes.

La planificación de la guía docente debe tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades educativas con unas finalidades básicas:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de socialización y autonomía del alumnado.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.

A la hora de llevar a la práctica la guía docente, si después de una exploración inicial, se llegasen a detectar alumnos con dificultades de aprendizaje, habría que ponerlo en conocimiento del tutor para, en su caso, convocar al equipo educativo del grupo para determinar las medidas de atención a la diversidad y las acciones a poner en práctica. Esta evaluación previa para conocer el nivel medio y las características individuales del alumnado del grupo servirá para adaptar de forma no significativa los contenidos y el diseño del currículum a las necesidades detectadas.

Las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad del Diseño Gráfico, son post-obligatorias, y por tanto no se realizan adaptaciones curriculares significativas. Por ello la atención a la diversidad vendrá dada fundamentalmente por tres ejes de actuación:

a) Acciones en favor de los intereses socio-profesionales que presente el alumnado. Esta situación se explica por sí sola, ya que pueden darse diferentes situaciones que dependerán del tipo de empleo al que se quiere acceder, comprendiendo también las iniciativas de auto empleo.

b) En función de las capacidades adquiridas con anterioridad al acceso a los ciclos detectadas mediante la exploración inicial o por la procedencia del alumnado dentro del sistema educativo o del propio mundo laboral.

c) Posibilidades de poder continuar itinerarios académicos en otras enseñanzas superiores o incluso ciclos formativos de artes plásticas.

El desarrollo y puesta en práctica de la guía docente se hará intentando fomentar y alcanzar

:

- La consolidación habilidades y destrezas.
- Facilitar el proceso de socialización.
- Asegurar la coherencia y continuidad de la educación.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales. Si es necesario, se realizarán actividades complementarias de refuerzo y ampliación para atender a las necesidades de aprendizaje.

ORGANIZACIÓN DE DEL AULA, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el correcto desarrollo de la asignatura es imprescindible que el aula contenga los siguientes elementos plenamente funcionales:

Ordenador con acceso a Internet
Cañón de proyección
Pizarra

Como recursos metodológicos contamos con:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA // ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

Apuntes y documentación.
Videos y documentales
Artículos
Bibliografía y revistas.
Ejercicios
Legislación consolidada.

BIBLIOGRAFÍA

MARKETING:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Kotler, Philip; Armstrong, Gary; Saunders, John; Wong, Veronica;
Miquel, Salvador; y Bigné, Enrique.
Introducción al Marketing. Pearson Prentice Hall. Madrid.

Miquel, Salvador; Mollá, Alejandro y Bigné, Enrique.
Introducción al Marketing. McGraw Hill. Madrid.

Esteban Talaya, Águeda, y Mondejar Jiménez, Juan Antonio.
Fundamentos de Marketing. ESIC. Madrid.

Seglin, Jeffrey.
Curso McGraw-Hill de Marketing. McGraw-Hill. Madrid.

De la Encarnación Gabín, M^a Amparo.
Políticas de Marketing. McGraw-Hill. Madrid.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD PROFESIONAL:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Rodés Bach, Adolf
Gestión económica y financiera de la empresa. Paraninfo. Madrid.

Calvo Ortega, Rafael, y Calvo Vérguez, Juan.
La fiscalidad de los artistas plásticos. VEGAP. Madrid.

PARA AMBAS MATERIAS

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Best, Kathryn.
Fundamentos del management del diseño. Parramón. Barcelona.

Viladás, Xénia.
Diseño rentable. Indexbook. Barcelona.