SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Ficha técnica
Creatividad y metodología de proyecto

1. Descripción de la asignatura

Grado	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
Asignatura	Creatividad y metodología del proyecto
Módulo	Módulo 1: Fundamentos del diseño gráfico
Área Departamental	Industrias Culturales: Diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.
Semestre	2 semestre
Créditos totales	6
Curso	1º
Carácter	FB (Formación Básica)
Lengua de impartición	Castellano
Observaciones	

Modelo de docencia	A1 (70% - 30%)
Enseñanzas Básicas	31,5 horas
Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD)	13,5 horas
Actividades Dirigidas	0

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

2. Resultados del proceso de formación y aprendizaje

a) Conocimientos

C01	Conoce la historia del diseño gráfico, el arte y la estética, identificando movimientos, corrientes y fundamentos culturales que han influido en su evolución.
C02	Conoce y analiza los principios del lenguaje visual y la teoría del color en su aplicación en diferentes contextos y formatos de comunicación y marketing.
C03	Conoce las técnicas de dibujo artístico y técnico para representar ideas, conceptos y mensajes visuales de forma precisa y creativa.
C07	Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.
C08	Conoce y comprende los principios de la creatividad, la innovación, los procesos y las técnicas creativas en proyectos de diseño gráfico.
C10	Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible, así como la necesidad de la comunicación inclusiva y respetuosa con los principios de igualdad y no discriminación, evitando lenguajes e imágenes sexistas que perpetúen estereotipos de género y fomenten o normalicen las violencias sexuales contra las mujeres.

b) Competencias

COM01	Actuar de acuerdo con los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, atendiendo a la normativa que en todo momento resulte de aplicación y, en particular: (a) el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos –la libertad de pensamiento y de cátedra, la tolerancia y el reconocimiento y respeto a la diversidad, la equidad de todas las ciudadanas y de todos los ciudadanos, la eliminación de todo contenido o práctica discriminatoria, la cultura de la paz y de la participación, entre otros–; (b) el respeto a la igualdad de género e igualdad efectiva de mujeres y hombres atendiendo al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen nacional o étnico, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género, características sexuales, enfermedad, situación socioeconómica o cualquier otra condición o circunstancia personal o social; (c) el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, considerando los derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social; (d) el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.
COM02	Argumentar de forma crítica la evolución e importancia del diseño gráfico, integrando análisis históricos, sociales y culturales, considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el diseño sostenible.

COM09	Desarrollar proyectos de creatividad digital, utilizando las técnicas de diseño gráfico en movimiento, animación 2D y 3D.
COM13	Aplicar el pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas, gestionando eficientemente el tiempo y los recursos, con una sólida base ética y deontológica en la actividad profesional.

c) Habilidades

HD02	Aplica técnicas de dibujo a mano alzada, de diseño vectorial y expresiones artísticas para representar conceptos visuales con precisión y creatividad.

3. Contenidos de la asignatura

Principios de la creatividad. El proceso creativo aplicado al diseño. Técnicas de brainstorming. Metodologías de gestión de proyectos creativos. Planificación de proyectos creativos. Evaluación y Retroalimentación. Innovación en el Diseño. Presentación de Proyectos. Demanda Social de la Creatividad. Creatividad y Cultura. Autores y Referentes en Creatividad Aplicada. Estímulo de la Creatividad. Aplicación de Técnicas Creativas en Diseño Gráfico. Evaluación de la Innovación

4. Actividades formativas / Metodologías docentes

Actividades formativas	
AF1-EB (70%)	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.
AF2-EPD (30%)	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo. Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que

Actividades formativas	
	faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
MD2	Aprendizaje basado en Proyectos
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

5. Sistema de evaluación

La evaluación se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

		PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
SEV01	SEV01***SEV01*** **-** *Pruebas escritas u orales: test de respuesta breve, de respuesta larga, de desarrollo o problemas*	50%	70%
SEV02	***SEV02*** **-** *Pruebas de carácter práctico: mediante la demostración de habilidades y competencias individuales o en grupo, presentación de temas o trabajos*	0%	50%
SEV03	***SEV03*** **-** *Valoración de presentaciones, trabajos y proyectos.*	0%	50%
SEV04	***SEV04*** **-** *Valoración de ejercicios desarrollados individualmente por el estudiante*	0%	50%

		PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
SEV06	***SEV06 -*** *Participación en enseñanzas de prácticas y desarrollo o actividades dirigidas. Valoración de la asistencia, participación y/o aportaciones de los estudiantes durante las enseñanzas de prácticas y de desarrollo.*	0%	50%

6. Responsable de la asignatura

Nombre	
Centro	Centro Universitario San Isidoro
Áreas Departamentales	Ciencias Sociales y de la Salud
E-mail	