SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Guía docente
Creatividad y metodología de proyecto

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

3. CONTEXTO

4. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

8. BIBLIOGRAFÍA

9 CRONOGRAMA

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Creatividad y metodología del proyecto.		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409007		
CURSO Y SEMESTRE	1º curso. II semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 1: Fundamentos del diseño gráfico.		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	FB (Formación Básica)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	A1 (70% - 30%)		
HORAS	HORAS TOTALES: 150	PRESENCIALES: 45	Enseñanzas Básicas (EB): 31,5 Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 13,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora Doctora
NOMBRE COMPLETO	Fátima Rodríguez García
EMAIL	frodriguez@centrosanisidoro.es
CATEGORÍA	Profesor
NOMBRE COMPLETO	Alfredo Vaz Boza
EMAIL	avaz@centrosanisidoro.es

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura.

La asignatura de Creatividad y Metodología del proyecto propone una aproximación metodológica y reflexiva al proceso de diseño gráfico desde el pensamiento crítico. Se explorarán técnicas y modelos que permitan generar, estructurar, evaluar y comunicar ideas originales. Se trabajará con metodologías proyectuales y técnicas de estimulación creativas orientadas a la especialidad del grado.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Conocer y aplicar técnicas de generación de ideas en diseño.
- Estructurar procesos creativos de forma estratégica y crítica.
- Utilizar métodos de análisis de problemas y briefing.
- Desarrollar una metodología de trabajo basada en la innovación y la experimentación.
- Integrar pensamiento visual, simbólico y conceptual en propuestas de diseño.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Interés e inquietud por la cultura y el diseño gráfico. Disposición para el trabajo en equipo, pensamiento divergente y análisis crítico de referentes.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el segundo semestre del primer curso del Grado en Diseño Gráfico y Creatividad Digital, dentro del módulo Fundamentos del Diseño Gráfico. En ella a lo largo del curso, los/as alumnos/as se preparan para afrontar futuros retos de diseño con metodologías estructuradas. Sienta las bases del proceso proyectual para trabajos de identidad, diseño editorial, publicidad, ilustración o digital.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tener estos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

4. 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.

5. Contenidos de la asignatura

UNIDAD 1: FUNDAMENTOS Y CONTEXTO CULTURAL DE LA CREATIVIDAD

1.1. Principios de la creatividad y etimología.

1.2. Creatividad y cultura: demanda social de la creatividad.

1.3. Autores y referentes en creatividad aplicada.

1.4. El individuo creativo: Percepción y procesamiento.

UNIDAD 2: TÉCNICAS DE IDEACIÓN Y ESTÍMULO CREATIVO

2.1. Estímulo de la creatividad: factores y condiciones.

2.2. Técnicas de generación de ideas: *brainstorming* y otras técnicas creativas.

2.3. Pensamiento lateral vs. pensamiento lineal.

2.4. El *Sketchbook* como herramienta de registro y experimentación.

UNIDAD 3: EL PROCESO CREATIVO APLICADO AL DISEÑO GRÁFICO

3.1. Fases del proceso creativo: del concepto a la forma.

3.2. Aplicación de técnicas creativas en proyectos de diseño gráfico.

3.3. Integración de pensamiento visual, simbólico y conceptual.

3.4. La creatividad dentro del proceso proyectual.

UNIDAD 4: METODOLOGÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS

4.1. Modelos y marcos de metodología proyectual.

4.1.1 Concepto de metodología: sistemática frente a intuición.

4.1.2. Modelos de trabajo aplicados al diseño: Design Thinking y el Doble Diamante.

4.2. Análisis del encargo: *el briefing*.

4.2.1. Análisis del encargo: cliente, objetivos, público y contexto.

4.2.2. Del brief general al brief creativo: promesa, tono y restricciones del proyecto.

4.3. Planificación estratégica.

4.3.1. Secuenciación en fases: investigación, ideación, desarrollo, presentación.

4.3.2. Gestión de recursos y cronogramas de trabajo.

UNIDAD 5: INNOVACIÓN, EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN

5.1. Gestión colaborativa y recursos digitales.

5.1.1. Coordinación de equipos y flujo de trabajo.

5.1.2. Herramientas de gestión y seguimiento: Trello, Asana, Notion.

5.1.3. Comunicación interna y coordinación ágil: Slack y plataformas de co-creación.

5.2. Innovación en el diseño: valor estratégico.

5.3. Evaluación de la innovación: pertinencia, viabilidad y originalidad.

5.4. Presentación de proyectos: técnicas de comunicación al cliente.

5.5. Evaluación y retroalimentación (*feedback*): post-entrega y mejora continua.

6. Actividades formativas / Metodologías docentes

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD2	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
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

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
AF1-EB	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.	31,5
AF2-EPD	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo (EPD). 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 faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.	13,5

7. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la valoración descrita en el sistema de evaluación. d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones. b) Los alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura, el alumnado tendrá que aprobar y autentificar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso. c) Aunque el estudiantado haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesorado responsable de la

	asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos/as de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura 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, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y 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:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Evaluación contínua)		PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA OBJETIVA FINAL		**60%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Conocimientos, Competencias y Habilidades**
Prueba objetiva final SEV01	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso en los temas del 1 al 5. El examen estará compuesto de dos partes: una relativa al bloque de Creatividad y otra sobre Metodología del Proyecto e incorporará una combinación de preguntas tipo test, teóricas de respuesta breve y casos prácticos.	60%	C01, C02, C03, C07, C08, C10 COM01, COM02, COM09, COM13 HD02
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		**40%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Conocimientos, Competencias y Habilidades**
Bloque de ejercicios 1: Creatividad aplicada (Unidades 1, 2 y 3) SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Realización y entrega de actividades prácticas orientadas a la experimentación creativa, la aplicación de técnicas de ideación y el registro del proceso de diseño en soportes documentales o de experimentación. Individual y/o en grupo, según definición en ficha/s de trabajo correspondiente, disponible de Google Classroom.	20%	C02, C03, C07, C10 COM01, COM09, COM13 HD02

Bloque de ejercicios 2: Metodología y Proyecto Final (Unidades 4 y 5) SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Desarrollo y exposición de las fases del proceso creativo de una idea: Proyecto final creativo: Investigación, incubación, desarrollo y ejecución de una idea de diseño.	20%	C02, C03, C07, C08, C10 COM01, COM02, COM09, COM13 HD02

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.

Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Convocatoria ordinaria de recuperación)	**PORCENTAJES**	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)	**100%**	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Contenidos Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SEV01	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso en los temas del 1 al 5. El examen estará compuesto de dos partes: una relativa al bloque de Creatividad y otra sobre Metodología del Proyecto e incorporará una combinación de preguntas tipo test, teóricas de respuesta breve y casos prácticos. Para superar la prueba única será condición necesaria obtener una calificación mínima de 5 puntos tanto en la prueba objetiva como en el bloque de trabajos, que será definido en las fichas creadas a tal efecto, publicadas en Classroom, así como en la propia convocatoria.	75%	C01, C02, C03, C07, C08, C10 COM01, COM02, COM09, COM13 HD02
Bloque trabajos SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	El/la alumno/a entregará el contenido de todos los trabajos basados en los diferentes bloques temáticos realizados durante el curso con diferentes contactos de contextualización e incluso con diferentes materiales y soportes. No se recepcionará ningún trabajo evaluado con anterioridad. Para superar la prueba única será condición necesaria obtener una calificación mínima de 5 puntos tanto en la prueba objetiva como en el bloque de trabajos, que será definido en las fichas creadas a tal efecto, publicadas en Classroom, así como en la propia convocatoria.	25%	C01, C02, C03, C07, C08, C10 COM01, COM02, COM09, COM13 HD02

8. Bibliografía

Ambrose, G., & Harris, P. (2004). *Fundamentos del diseño creativo*. Parramón.

Capella, J., & Úbeda, R. (s. f.). *Cocos y copias: En defensa de la innovación en el diseño.* Electa.

Foster, T. R. V. (2001). *101 métodos para generar ideas: Cómo estimular la creatividad.* Deusto.

Fuentes, R. (2005). *La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa.* Paidós Ibérica.

Masferrer, A. (2019). *Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo.* Gustavo Gili.

Bibliografía propia del CU San Isidoro, para la elaboración de la guía docente:

- Guía para el conocimiento e implantación del lenguaje inclusivo y no sexista en el ámbito académico
- Recomendaciones para la perspectiva de género en la actividad docente
- Terminología recomendada en las guías docentes y material didáctico de Grado

---

Desde la Biblioteca del Centro Universitario San Isidoro se ha creado un espacio que permite la consulta de:

- La bibliografía que el profesorado recomienda al alumnado en cada una de las asignaturas que se imparten durante el curso académico, dando a conocer si la obra está disponible en la biblioteca del Centro y/o si es consultable a través de la biblioteca digital de la UPO y en caso de ser un documento de libre acceso se facilita el enlace al mismo.
- Una selección de recursos especializados en Diseño Gráfico y Creatividad Digital.
- Una serie de tutoriales de uso y acceso a varias bases de datos.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio catálogo online de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: OLABOOK
- Herramienta de búsqueda simultánea: EUREKA

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		- Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación - Exposición teórica.
02	1	x		- Exposición teórica e iniciación a las prácticas.
03	1	x	x	- Práctica: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo.
04	1	x	x	- Práctica: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
05	2	x	x	- Exposición teórica.
06	2	x	x	- Práctica: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo.
07	3	x	x	- Exposición teórica, técnicas y soporte. - Práctica: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
08	3-4	x	x	- Práctica: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo - Exposición teórica unidad 4.
09	4	x		- Exposición teórica unidad 4.
10	4	x	x	- Exposición teórica unidad 4. - inicio de práctica unidad 4: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
11	4	x	x	- Exposición teórica unidad 4. - Supervisión práctica unidad 4: estructuración en Trello y revisión de avances.
12	5	x	x	- Exposición teórica unidad 5. - inicio de práctica unidad 5: tiempo para trabajar en clase

				y trabajo autónomo
13	5	x		- Exposición teórica unidad 5.
14	5	x	x	- Exposición teórica unidad 5. - Presentaciones en clase de la práctica unidad 5.
15	1-5	x		- Repaso de la asignatura.

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.**: Enseñanzas Básicas / **E.P.D.**: Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo