

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE
DE LA ASIGNATURA:
1º - Creatividad y
Metodología del Proyecto**

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	1º - Creatividad y Metodología del Proyecto
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Creatividad y Metodología del Proyecto
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	2
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Lunes
Horario de impartición	de 9:00 a 11:00 h.

1.2 Datos del profesorado

Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo aportar los conocimientos necesarios para poder afrontar un proyecto de diseño complejo. Se trata de dar a conocer diferentes conceptos y estrategias de trabajo e investigación para que el alumno/a sea capaz de materializar las ideas. A través de la exploración de múltiples soluciones, el juego o el estudio de diferentes variables se fomentará la creatividad y será el punto de partida de los ejercicios propuestos.

La finalidad será que el alumnado adquiera las bases metodológicas suficientes para ser capaz de manejar métodos y estrategias de trabajo en proyectos de asignaturas posteriores.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter anual que forma parte de la materia Fundamentos del Diseño junto con Lenguaje Visual y Antropometría y Ergonomía. Se imparte en el primer curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB). El número de créditos asignados a esta asignatura son 4 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.

3.2 Programa

Introducción general.

Presentación del profesor y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.

Tema 1. Creatividad.

1. 1. La creatividad. Introducción. Enfoques y métodos ¿Qué es la creatividad? ¿El cerebro? ¿Creativo? El hombre como ser simbólico.

1. 2. Etimología de la creatividad. Definiciones. Modelos explicativos de creatividad. Creatividad y diseño.

1. 3. Demanda social de la creatividad. El rol y los perfiles del diseñador. Evolución del concepto de creatividad. Breve recorrido histórico.

Tema 2. Metodología y herramientas.

2. 1. El proceso creativo. La creatividad es social. Natura versus cultura. El diseño como proceso proyectual. La creatividad como juego.

2. 2. Técnicas de estimulación creativa. El proceso de diseño. Introducción a las estrategias. Design thinking. Orígenes del Design Thinking.

2. 3. Copias y coincidencias. Diseño y propiedad. Definiciones. Apropiación. Premio Plagiarius. Ejemplos. Reflexiones.

Tema 3. El proyecto y la conceptualización.

3. 1. Metodología proyectual según diferentes autores.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT12 - 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
- CE02 - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización
- CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
- CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	20	20,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	34	34,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	10,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
	Total horas presenciales	72	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticas establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	14	14,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	14	14,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	0	0,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.
 Aulas informáticas con acceso a internet.
 Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.
 Material gráfico para bocetos: cuaderno de bocetos, lápices, revistas, cartulinas, etc.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Bordes, J
Brosterman, Norman
Fontán del Junco, M. y Kinchin, J. (2019). El juego de arte. Pedagogías, arte y diseño. Madrid: Fundación Juan March.
Brereton, R. (2009). Los cuadernos. Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos. Barcelona: Art Blume, S.L.
Bruno Munari (2022), catálogo de la exposición (Madrid, 2020). Fundación Juan March, Madrid.
McCandless, D. (2010). La información es bella. Editorial RBA Integral.
Experimenta 77 (2018). Design Thinking. Una manera de trabajar. Madrid: Editorial Experimenta S.L.
Gráffica revista nº18 (2020). Ideas. Valencia: Palaugea Comunicación S. L.
Gráffica revista nº4 (2017). Creatividad ¿Todos somos creativos?. Valencia: Palaugea Comunicación S. L.
Gray, D. Brown, Sunni. Macanudo, J. (2010). Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio. Barcelona: Deusto.
Lupton, E. (2017). Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Munari, B. (2019). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Skolos, N
Wedell, Ts. (2012). El proceso del diseño gráfico. Del problema a la solución. 20 casos de

estudio. Barcelona: Editorial Blume.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - 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
CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente
CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo
CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos
CET11 - 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
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional
CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de

investigación
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará 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.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter práctico escrito o	<p>Examen final de carácter teórico-práctico donde el alumno/a pueda demostrar la asimilación de los contenidos teóricos impartidos en clase y su capacidad para crear soluciones con ejemplos prácticos. Es obligatorio aprobar el examen para realizar la media ponderada con el resto de las actividades evaluables.</p> <p>Si el alumno/a no aprueba el primer examen correspondiente al primer semestre, tendrá una nota orientativa suspensa en el mismo y será evaluado en el segundo examen de la convocatoria de junio de todo el contenido completo del curso. Si finalmente no lo superase o no se presentase, dispondrá pues de la convocatoria de septiembre.</p> <p>En el caso de que el alumnado suspenda los exámenes teóricos pero haya superado todas las actividades prácticas, se conservan las notas de los ejercicios prácticos para las siguientes convocatorias y sólo estará obligado a presentarse a la prueba teórica.</p>	20 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	<p>Actividades prácticas: evaluación de proyectos en forma de trabajos prácticos realizados en el propio aula o en las horas establecidas no presenciales, tutorizadas por el profesor. Estos trabajos serán individuales o grupales. Se evaluará la capacidad de adaptación y la crítica constructiva en el trabajo grupal, así como el desarrollo autónomo de los ejercicios.</p> <p>El objetivo será desarrollar las competencias de la asignatura por parte del estudiante y la detección de las posibles dificultades en la asimilación de las mismas por parte del profesor. De esta manera, se podrán resolver dudas que surjan en clase durante el proceso de elaboración y aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal.</p> <p>Las notas de las actividades se valorarán siguiendo diversos criterios de evaluación relacionados con el desarrollo gráfico y la conceptualización. A cada uno de estos criterios establecidos en la rúbrica se le asignará una cuantía, cuya suma completa sumará la nota</p>	70%

	<p>final. Estos apartados podrán modificarse según la naturaleza de cada actividad.</p> <p>Para efectuar la media ponderada del examen con las prácticas, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada uno de las actividades. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de las actividades se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria. De esta forma, estará obligado a presentar las actividades que le faltan en la 2ª convocatoria ordinaria de septiembre. Igualmente, las técnicas creativas planteadas como actividades puente son obligatorias para hacer la media.</p> <p>En el caso de que el alumno/a falte a clase de forma injustificada, sin participar en algunas de las técnicas creativas grupales planteadas como actividades puente, se deberá de ampliar la entrega con algún extra que especifique la profesora (según la naturaleza de la práctica), demostrando así que se ha completado la actividad correctamente fuera de casa.</p> <p>Las actividades individuales tienen mayor peso en la rúbrica final de las prácticas. Por este motivo, el porcentaje de estas será superior a las realizadas en grupo o en pareja, ya que se plantean como proyectos finales que comprometen un proceso y un desarrollo más extenso.</p> <p>Por otro lado, la entrega con retraso de las actividades dentro de la evaluación conlleva a una penalización en la rúbrica.</p>	
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Prácticas de aula, participación y asistencia: es necesaria la presencia y participación del alumno/a en el desarrollo de las actividades prácticas, ya que se aplicarán diversas técnicas creativas en el aula. El nivel de implicación, la iniciativa y la ac	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO

7,0-8,9	NOTABLE	
9,0-10	SOBRESALIENTE	

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La participación y las prácticas llevadas a cabo en clase serán objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura. Es necesaria la interacción y la complicidad entre alumnos/as y la profesora para poder llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas:

- Examen teórico-práctico: la puntuación obtenida en las pruebas escritas, indicando los errores o aciertos cometidos en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas.
- Informe de evaluación tanto para las actividades prácticas presenciales como las no presenciales. Se irá evaluando según la naturaleza de los ejercicios con observaciones que se publicarán en la plataforma Educ@ en las entregas correspondientes, y que facilitarán el proceso de aprendizaje del alumno/a.



PROGRAMACIÓN 2025-2026

CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO

1. Identificación de la asignatura

Denominación: Creatividad y metodología del proyecto

Tipo de asignatura: Formación básica

Materia: Fundamentos del Diseño

Tipo: Teórica-práctica

Curso: Primero

Especialidad: Diseño de Moda

Duración: Anual

Horas lectivas semanales: 2

Créditos ECTS totales: 4 (100 horas)

2. Descripción de la asignatura

2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo aportar los conocimientos necesarios para poder afrontar un proyecto de diseño complejo. Se trata de dar a conocer diferentes conceptos y estrategias de trabajo e investigación para que el alumno/a sea capaz de materializar las ideas. A través de la exploración de múltiples soluciones, el juego o el estudio de diferentes variables se fomentará la creatividad y será el punto de partida de los ejercicios propuestos.

La finalidad será que el alumnado adquiera las bases metodológicas suficientes para ser capaz de manejar métodos y estrategias de trabajo en proyectos de asignaturas posteriores.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter anual que forma parte de la materia Fundamentos del Diseño junto con Lenguaje Visual y Antropometría y Ergonomía. Se imparte en el primer curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB). El número de créditos asignados a esta asignatura son 4 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. Contenidos

3.1 Contenidos de la asignatura

La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.

3.2 Programa

- **Introducción general**

Presentación del profesor y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.

- **Tema 1. Creatividad**

1. 1. La creatividad. Introducción. Enfoques y métodos ¿Qué es la creatividad? ¿El cerebro? ¿Creativo? El hombre como ser simbólico.

1. 2. Etimología de la creatividad. Definiciones. Modelos explicativos de creatividad. Creatividad y diseño.

1. 3. Demanda social de la creatividad. El rol y los perfiles del diseñador. Evolución del concepto de creatividad. Breve recorrido histórico.

- **Tema 2. Metodología y herramientas**

2. 1. El proceso creativo. La creatividad es social. Natura versus cultura. El diseño como proceso proyectual. La creatividad como juego.

2. 2. Técnicas de estimulación creativa. El proceso de diseño. Introducción a las estrategias. *Design thinking*. Orígenes del *Design Thinking*.

2. 3. Copias y coincidencias. Diseño y propiedad. Definiciones. Apropiación. Premio Plagiarius. Ejemplos. Reflexiones.

- **Tema 3. El proyecto y la conceptualización**

3. 1. Metodología proyectual según diferentes autores.

4. Competencias

4.1 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.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
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.

4.2 Competencias Generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
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.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, 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.
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.
21. Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias específicas

1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. Metodología docente

5.1 Actividades

Actividades Evaluables (**72 horas**)

Clases teóricas: exposiciones magistrales para los contenidos teóricos de la asignatura. Los contenidos generales se desarrollarán a través de estas clases teóricas donde se observarán y analizarán modelos o ejemplos. **20 horas**

Clases prácticas: realización de trabajos en el aula y otros trabajos en las horas no presenciales. La naturaleza de las prácticas podrá ser analógica y/o digital. Las pautas y condiciones de realización se especificarán en un *brief*. **34 horas**

Presentaciones orales: exposiciones orales en clase donde se evaluará la capacidad de comunicación del alumno/a y defensa de su proyecto, práctica, etc. **10 horas**

Asistencia a conferencias, exposiciones o visita de profesionales: asistencia y participación a conferencias, visita a exposiciones o talleres y charlas con profesionales. **4 horas**

Exámenes parciales o finales: el alumno/a demostrará la asimilación de los contenidos teóricos impartidos en clase en dos pruebas teóricas que se realizarán al final de cada semestre. **4 horas**

Actividades No presenciales (**28 horas**)

Estudio individual: horas de carácter no presencial diseñadas para permitir al alumno el estudio de los contenidos teóricos impartidos en las exposiciones magistrales, así como la resolución de algunos trabajos prácticos que se indiquen en el transcurso del curso. **14 horas**

Trabajo en equipo: se plantearán algunas actividades en grupo como método para el desarrollo de habilidades que podrán concluirse fuera del aula. Se valorará la capacidad organizativa del alumno/a para solucionar problemas con sus compañeros/as, tomar decisiones y adaptarse a equipos multidisciplinares. **14 horas**

5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.

Aulas informáticas con acceso a internet.

Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.

Material gráfico para bocetos: cuaderno de bocetos, lápices, revistas, cartulinas, etc.

5.3 Bibliografía y documentación complementaria

Bordes, J., Brosterman, Norman., Fontán del Junco, M. y Kinchin, J. (2019). *El juego de arte. Pedagogías, arte y diseño*. Madrid: Fundación Juan March.

Brereton, R. (2009). Los cuadernos. Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos. Barcelona: Art Blume, S.L.

Bruno Munari (2022), catálogo de la exposición (Madrid, 2020). Fundación Juan March, Madrid.

McCandless, D. (2010). La información es bella. Editorial RBA Integral.

Experimenta 77 (2018). *Design Thinking. Una manera de trabajar*. Madrid: Editorial Experimenta S.L.

Gráffica revista nº18 (2020). *Ideas*. Valencia: Palaugea Comunicación S. L.

Gráffica revista nº4 (2017). *Creatividad ¿Todos somos creativos?*. Valencia: Palaugea Comunicación S. L.

Gray, D. Brown, Sunni. Macanudo, J. (2010). *Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. Barcelona: Deusto.

Lupton, E. (2017). Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Munari, B. (2019). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Skolos, N., Wedell, Ts. (2012). *El proceso del diseño gráfico. Del problema a la solución*. 20 casos de estudio. Barcelona: Editorial Blume.

6. Criterios y procedimientos de evaluación

6.1 Criterios de evaluación

6.1.1 Criterios de evaluación transversales

1. 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.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
11. 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.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de evaluación generales

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de evaluación específicos de la especialidad de Diseño de Moda

1. Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
6. Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
8. resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

6.2 Procedimiento de evaluación

La evaluación se realizará 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 las prácticas individuales o trabajos en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de

evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual como Creatividad y metodología del proyecto, se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1^a) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2^a).

Según el último borrador de la orden por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, los alumnos/as disponen de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura. Cuando el alumno/a no se presente a la pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «N.P.» (No Presentado), esta no computará.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1^a: el alumnado debe de aprobar tanto el examen teórico final como la media ponderada del resto de las actividades de evaluación y no superar el 20% de las faltas de asistencia. Las entregas con retraso tendrán una penalización.

Convocatoria Ordinaria 2^a: el alumnado debe de aprobar el examen del plan de recuperación pertinente junto con la media ponderada del resto de las actividades de evaluación. Se tendrá en cuenta la participación y asistencia durante el desarrollo del curso si así se ha dado.

7. Criterios de Calificación

7.1 Ponderación de las actividades evaluables:

20% Examen final de carácter teórico-práctico donde el alumno/a pueda demostrar la asimilación de los contenidos teóricos impartidos en clase y su capacidad para crear soluciones con ejemplos prácticos. Es obligatorio aprobar el examen para realizar la media ponderada con el resto de las actividades evaluables.

Si el alumno/a no aprueba el primer examen correspondiente al primer semestre, tendrá una nota orientativa suspensa en el mismo y será evaluado en el segundo examen de la convocatoria de junio de todo el contenido completo del curso. Si finalmente no lo superase o no se presentase, dispondrá pues de la convocatoria de septiembre.

En el caso de que el alumnado suspenda los exámenes teóricos pero haya superado todas las actividades prácticas, se conservan las notas de los ejercicios prácticos para las siguientes convocatorias y sólo estará obligado a presentarse a la prueba teórica.

70% Actividades prácticas: evaluación de proyectos en forma de trabajos prácticos realizados en el propio aula o en las horas establecidas no presenciales, tutorizadas por el profesor. Estos trabajos serán individuales o grupales. Se evaluará la capacidad de adaptación y la crítica constructiva en el trabajo grupal, así como el desarrollo autónomo de los ejercicios.

El objetivo será desarrollar las competencias de la asignatura por parte del estudiante y la detección de las posibles dificultades en la asimilación de las mismas por parte del

profesor. De esta manera, se podrán resolver dudas que surjan en clase durante el proceso de elaboración y aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal.

Las notas de las actividades se valorarán siguiendo diversos criterios de evaluación relacionados con el desarrollo gráfico y la conceptualización. A cada uno de estos criterios establecidos en la rúbrica se le asignará una cuantía, cuya suma completa sumará la nota final. Estos apartados podrán modificarse según la naturaleza de cada actividad.

Para efectuar la media ponderada del examen con las prácticas, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada uno de las actividades. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de las actividades se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria. De esta forma, estará obligado a presentar las actividades que le falten en la 2^a convocatoria ordinaria de septiembre. Igualmente, las técnicas creativas planteadas como actividades puente son obligatorias para hacer la media.

En el caso de que el alumno/a falte a clase de forma injustificada, sin participar en algunas de las técnicas creativas grupales planteadas como actividades puente, se deberá de ampliar la entrega con algún extra que especifique la profesora (según la naturaleza de la práctica), demostrando así que se ha completado la actividad correctamente fuera de casa.

Las actividades individuales tienen mayor peso en la rúbrica final de las prácticas. Por este motivo, el porcentaje de estas será superior a las realizadas en grupo o en pareja, ya que se plantean como proyectos finales que comprometen un proceso y un desarrollo más extenso.

Por otro lado, la entrega con retraso de las actividades dentro de la evaluación conlleva a una penalización en la rúbrica.

10% Prácticas de aula, participación y asistencia: es necesaria la presencia y participación del alumno/a en el desarrollo de las actividades prácticas, ya que se aplicarán diversas técnicas creativas en el aula. El nivel de implicación, la iniciativa y la actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asignatura. La evaluación continua se pierde si el alumno/a supera el 20% de las faltas de asistencia sin justificar, pudiéndose presentar en la 2^a convocatoria ordinaria y presentándose al examen teórico-práctico pertinente.

7.2 Sistema de calificación

La calificación final de la asignatura se expresará de 0 a 10 con un decimal y entrarán en consideración los siguientes aspectos, con sus correspondientes porcentajes para calcular la pertinente media ponderada:

Examen teórico: 20%

Trabajos prácticos: 70%

Prácticas de aula, participación y asistencia: 10%

8. Actividades complementarias

Se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

9. Sistemas de participación del alumnado en la evaluación de las asignaturas

La participación y las prácticas llevadas a cabo en clase serán objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura. Es necesaria la interacción y la complicidad entre alumnos/as y la profesora para poder llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas:

- Examen teórico-práctico: la puntuación obtenida en las pruebas escritas, indicando los errores o aciertos cometidos en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas.
- Informe de evaluación tanto para las actividades prácticas presenciales como las no presenciales. Se irá evaluando según la naturaleza de los ejercicios con observaciones que se publicarán en la plataforma Educ@ en las entregas correspondientes, y que facilitarán el proceso de aprendizaje del alumno/a.