

Curso 2021-2022

Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA

**CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL**

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. IDEACIÓN

Especialidad de Diseño: **_**. DISEÑO
GRÁFICO

Titulación

Título Superior de Diseño

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: septiembre
2025

TITULACIÓN: Diseño de interiores

ASIGNATURA: Fundamentos científicos para el diseño

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo¹	Formación básica	
Carácter²	Clases teórico-prácticas	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño gráfico	
Materia	Ciencia aplicada al diseño	
Periodo de impartición³	Curso 1º / 2º semestre	
Número de créditos	6	
Número de horas	Totales: 180	Presenciales: 90
Departamento	Proyectos de Diseño	
Prelación/ requisitos previos	Ninguno	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Peña Amigot, Beatriz	beatriz.amigot@escuelaces.net
Martínez Chamorro, Félix	felix.martinez@escuelaces.net

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Grupos	Correo electrónico
Peña Amigot, Beatriz	DGRA 1-1	beatrizpeam@gmail.com
Martínez Chamorro, Félix	DINTE 1-1	felix.martinez@escuelaces.net

4. COMPETENCIAS

Presentación de la asignatura

Fundamentos de Diseño/IDEACIÓN, es una asignatura semestral de formación básica, situada en el marco de las asignaturas que constituyen el curso 1º de los Estudios Superiores de Diseño. La asignatura tiene por finalidad proporcionar al alumno una base acerca de los principios y fundamentos que constituyen el lenguaje del diseñador. Estos principios y fundamentos responden tanto al “contexto” como al “texto” del diseño.

Es importante que el alumno entienda que los factores estéticos, simbólicos y funcionales de la operación de diseñar, se encuentran siempre mediatizados por factores de tipo cultural, social, económico y político. La actividad no escapa de las opciones y variables propiamente ideológicas. Situaremos al Diseño dentro de este contexto.

En cuanto a los factores textuales, específicos, la programación de Fundamentos para este semestre se orientará hacia el estudio de la dimensión morfológica que configuran un objeto de diseño y el estudio de los fundamentos del lenguaje visual y su sintaxis.

Haciendo se aprende a pensar y pensando se ajusta la acción, o lo que es lo mismo, haciendo se conoce y con el conocimiento se dirige la ideación.

La Creatividad incluida dentro de un apartado específico será un tema que, sin embargo, dominará el desarrollo de toda la asignatura. Planteamientos abiertos, divergentes, servirán como estrategias para fomentar la creatividad y serán el punto de partida para el siguiente semestre, Fundamentos de Diseño _Ideación.

Esta asignatura incluida en el 2er semestre del 1er curso de los Estudios Superiores de Diseño es una asignatura de formación básica y por lo tanto los requisitos previos corresponden a los requisitos necesarios para el acceso a las enseñanzas oficiales conducentes al título en Estudios Superiores de Diseño. Para ello se requerirá cumplir los requisitos académicos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, así como la superación de la correspondiente prueba específica a que hace referencia el artículo 5 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

En cuanto a las recomendaciones, sería deseable que el alumno tenga adquiridas ciertas competencias que pudieran ayudarle en la adquisición de conocimientos y facilitar la superación.

- Conocimientos básicos de historia del arte y sensibilidad hacia las expresiones artísticas y el diseño.
- Sentido artístico y compositivo.
- Capacidad de visión espacial.
- Destrezas y habilidades básicas en las técnicas de representación, mínimo dominio de la perspectiva y el color.
- Capacidad creativa, flexibilidad e inclinación al desarrollo de su potencialidad.

Competencias transversales

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. 1CT

Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 3CT

Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 2CT

Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. 4CT

Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 5CT

Competencias generales

Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. 20CG

Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. 5CG

Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. 16CG
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. 17CG
Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. 6CG
Competencias específicas
Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 6EM
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. 3EP
Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. 1EM
Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados. 2EP
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. 4EP
Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. 5EP
Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. 6EP
Otras competencias específicas
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda, gráfico, interiores y de producto. 1EA
Conocer y manejar procesos y métodos de diseño y de solución de problemas. 2EA
Comprender procesos mentales básicos de caja transparente y de caja negra y usarlos adecuadamente en la ideación y desarrollo. 3EA
Conocer y usar el diseño básico de flujogramas para representar sus procesos y corregirlos con la experiencia. 4EA
Conocer y aplicar criterios básicos de calidad en el diseño. 5EA
Conocer y usar en un nivel adecuado al 2º semestre elementos básicos de definición del espacio tales como recinto, hueco, superficie, cerramiento. 6EA

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.- Argumentar los trabajos realizados.
- 2.- Analizar un objeto de diseño en sus múltiples facetas (físicas, plásticas, funcionales, estéticas, semánticas...). 3.- Valorar los objetos de diseño.
- 4.- Razonar sobre los valores aplicados a un proyecto.
- 5.- Comunicar y transmitir juicios de orden plástico, estético, etc.
- 6.- Conectar las distintas áreas del diseño.
- 7.- Presentar trabajos en clase oralmente con corrección.
- 8.- Sintetizar ideas de cierta complejidad.
- 9.- Conocer los procesos de ideación y saber aplicarlos en el trabajo.
- 10.- Cuestionar las ideas propias y las de los demás de manera constructiva.
- 11.- Construir y desarrollar las bases para un pensamiento de diseño.
- 12.- Estimar y valorar la motivación intrínseca por su aprendizaje, el descubrimiento y la experimentación.
- 13.- Comunicar conceptos por medio de distintos lenguajes de representación.

6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema/repertorio
I.- La creatividad	Tema 1. El diseño y la creatividad
II.- Ideación	Tema 2. La idea. - La ideación - El proceso creativo
III.- Técnicas de generación de ideas	Tema 3. Técnicas - Brainstorming - Sinéctica - Mapas mentales - Pensamiento rizosomático - Análisis morfológico - Lista de preguntas - Circulación de ideas (6-3-5) - Los 6 sombreros para pensar - Pensamiento lateral - Vagabundeo visual - Técnicas de las consecuencias - Técnica de la reformulación - Retrato chino - Estimulación aleatoria - Ideart - Sesión del disparo - Memoria futura - Assumption reversal - Scamper
IV.- El proyecto creativo	Tema 4. Fases de un proyecto creativo
	Tema 5. Investigación - Proceso y técnicas de investigación - DAFO - Neurodesign
	Tema 6. Problema - Briefing - Contrabriefing

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	a: 92 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	a: 10 horas
Realización de pruebas	a: 6 horas
Preparación del estudiante para clases teórico-prácticas	b: 64 horas
Preparación de estudiante para realización de pruebas	b: 8 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 180 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	Ejercicios breves basados en los diferentes aspectos del programa de la asignatura que se realizan en clase.
Actividades prácticas	Ejercicios más complejos enfocados a que el alumno exprese de forma más elaborada los conocimientos adquiridos que se realizan tanto en clase como en casa.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Trabajos de reflexión e investigación escritos.

Estrategias metodológicas

Las actividades de aprendizaje para la asignatura se van a estructurar de modo que:

- 1) Activen la curiosidad y el interés del alumno por el contenido del tema que se va a tratar o de la tarea que se va a realizar utilizando estrategias del tipo de:
 - Presentar información nueva.
 - Plantear en el alumno problemas que haya de resolver.
 - Variar los elementos de la tarea para mantener la atención.
- 2) Orienten la atención de los alumnos antes, durante y después de la tarea:
 - Antes: hacia el proceso más que hacia el resultado.
 - Durante: hacia la búsqueda y comprobación de posibles medios de superar las dificultades, dividiendo la tarea en fases.
 - Después: informar sobre lo correcto e incorrecto del resultado, pero centrando la atención en el proceso seguido y en el aprendizaje.

En este tipo de enseñanzas donde el factor creativo es tan importante, es fundamental la relación que el profesor establece con los alumnos y la que desarrollan los alumnos entre sí. Las actividades que favorecen el trabajo colectivo juegan un papel muy importante.

- 3) Abordar actividades de manera colectiva, tomar decisiones en grupo, discutir los resultados de los proyectos realizados individualmente son, además situaciones que preparan al alumno para su futuro profesional. En relación con lo anterior será convenientes realizar diferentes tipos de agrupamiento del alumnado combinando trabajo solitario y autónomo, trabajo cooperativo, trabajo "tutorizado" y trabajo con el profesorado.

Estructura del desarrollo de los contenidos

- Desarrollo teórico de los contenidos.

Explicación teórica por parte del profesor del tema a tratar.

En muchos casos el alumno tendrá que realizar además lecturas y comentarios a propuesta del profesor que servirán al estudio y análisis de los contenidos.

- Propuesta de ejercicios de análisis: Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados mediante el análisis de casos concretos.
- Realización de ejercicios prácticos.

La asignatura es también un taller en el que los alumnos han de abordar ejercicios prácticos en relación a los temas y contenidos teóricos tratados.

Para ello:

- 1) Planteamiento del problema:

Los planteamientos en el caso de esta asignatura van a ser en muchas ocasiones divergentes. El proceso creativo supone un proceso de solución de problemas, en el que lo importante no es dar una respuesta exacta sino pensar en las distintas formas posibles de abordar un problema, en las distintas maneras de enfocarlo y resolverlo y en sentirse libres para hacerlo. Pensar la realidad desde una aproximación diferente es algo que desde esta asignatura es necesario estimular. Estos planteamientos variarán en cuanto a complejidad, tiempo de realización, etc.
- 2) Análisis y recopilación de información.

Se analizará el problema y la documentación mediante la utilización de métodos inductivos y deductivos.
- 3) Aproximaciones y bocetos

Plasmear gráficamente las primeras ideas y soluciones, todo tipo de ideas rápidas y sus posibles desarrollos, considerando que este trabajo es más apropiado realizarlo manualmente, con un simple "lápiz", a lo sumo alguna fotocopia, collage rápido, etc.
- 4) Desarrollo

Elaboración del boceto elegido, elección de las técnicas, materiales más adecuados. En este punto se valorarán las técnicas y acabados.
- 5) Verificación de los resultados

Análisis personal de la consecución de los objetivos iniciales y otros aspectos.
- 6) Defensa

Exposición al resto del grupo del trabajo. Implica al alumno en la crítica constructiva, le ayuda a verbalizar su trabajo y defenderlo y a hablar de manera natural sobre "diseño", preparándole para el mundo profesional.
- 7) Evaluación

Se evaluará cada trabajo teniendo en cuenta los objetivos programados. En líneas generales dentro de cada proyecto habrá que evaluar: destrezas adquiridas, método, originalidad en las ideas, concepto y desarrollo del mismo, aplicación de la teoría, manejo de la técnica, presentación y limpieza del trabajo, etc.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Ejercicio teórico y ejercicios prácticos individuales. Trabajo de investigación.
Actividades prácticas	Ejercicios prácticos individuales y colectivos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Breves trabajos.

Para la evaluación de la asignatura se procederá a la evaluación de cada uno de los dos bloques temáticos en que se organizan los contenidos de la misma.

Bloque temático I "Proceso creativo: de la idea al producto": la evaluación de este bloque se llevará a cabo por medio de las siguientes pruebas: elaboración de una Guía de diseño y prácticas individuales y de grupo.

Bloque temático II "Investigación y estrategias": trabajo de investigación + prácticas individuales y de grupo.

Al final del curso se realizará un examen teórico de la asignatura.

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Se valorará la correcta realización de las mismas, que estén completas, bien dibujadas, bien organizadas y muestren la creatividad del alumno. En los trabajos de investigación se tendrá en cuenta la correcta estructuración de los mismos y la organización de ideas así como su correcta redacción.
Actividades prácticas	Se valorará la correcta realización de las mismas, que estén completas, bien dibujadas, bien organizadas y muestren la creatividad del alumno.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	En los trabajos escritos se tendrá en cuenta la correcta estructuración de los mismos y la organización de ideas así como su correcta redacción.

Evaluación continua. El sistema de evaluación será de base orientadora "informativa" e interdisciplinaria. Se evaluará la teoría y la práctica de la programación, que demuestre asimilar el alumno a lo largo del curso. Es obligatorio presentar todos los trabajos y proyectos exigidos para poder aprobar la asignatura mediante evaluación continua, incluso para aquellos estudiantes que no habiéndola perdido, no hayan superado el nivel mínimo exigido para aprobar la asignatura (se habilitará una fecha de presentación de trabajos no presentados en fecha antes de la evaluación de la asignatura y de las convocatorias ordinaria/extraordinaria. Las entregas fuera de fecha serán penalizadas con menos puntuación que las entregadas en fecha (máxima calificación: 5).

Para las prácticas y proyectos, la evaluación se basará en la correcta aplicación de los contenidos teóricos desarrollados, el cumplimiento de los objetivos previstos en cada caso concreto, la correcta presentación, la entrega en fecha, el grado de creatividad de las soluciones propuestas y la capacidad de desarrollo de trabajo en grupo si fuera el caso.

Los proyectos y trabajos entregados en fecha podrán ser mejorados si así se deseara, sobre la base de las observaciones realizadas por el profesor, pudiendo suponer un aumento en la calificación de la nota final. El plazo para esta segunda entrega será indicada por el profesor.

Se evaluará la capacidad de análisis e investigación.

En estos trabajos se valorará especialmente aquellos contenidos aportados que amplíen y profundicen en los expuestos en clase y resulten de especial interés para complementar la formación propia y del resto de compañeros. Estos trabajos también servirán para afianzar un pensamiento de diseño.

También se valorará la capacidad de síntesis en los proyectos de cierta complejidad.

Dentro de la evaluación continua se consideran los aspectos siguientes

Evaluación activa El sistema de evaluación será de base vivencial y experimental. Se evaluará la audacia, creatividad, sistema operativo, etc..., de los trabajos realizados. Los debates y comentarios posteriores a las presentaciones orales se orientarán al desarrollo de la capacidad crítica.

Evaluación sumativa. La evaluación se realizará por unidades temáticas, según objetivos específicos y criterios de evaluación de cada unidad, atendiendo al progreso del alumno en cuanto a objetivos generales. La evaluación de los objetivos alcanzados por unidades didácticas se efectuará con la siguiente valoración: **CONCEPTUALES_PROCEDIMENTALES_ACTITUDINALES_ESFUERZO_AVANCE PERONAL**

En caso de no conformidad con la nota obtenida se exigirá, que la reclamación exponga argumentos específicos, según competencias y descriptores, publicados en BOCM, 139, DECRETO 34/2011, de 2 de junio, por el que se establece el plan de estudios para la Comunidad de Madrid de enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El curso se enfoca y estructura como un sistema de evaluación continua.

Para obtener el aprobado por evaluación continua será necesario cumplir los siguientes

requisitos: 1.- No haber superado el 20% de faltas (justificadas o no).

2.- Haber obtenido una calificación igual o superior a 5 en la media aritmética de todas las actividades recogidas en el epígrafe 9.1 "Instrumentos de evaluación" y pruebas objetivas.

Deberán presentarse a la prueba ordinaria quienes hayan perdido la evaluación continua por no haber asistido lo suficiente o por tener una calificación media inferior a 5.

Deberán presentarse a la prueba extraordinaria los alumnos sin evaluación continua que no se hayan presentado a la prueba ordinaria y los que se presenten y la suspendan. También aquéllos que no superen la evaluación continua.

La prueba ordinaria tendrá una duración de 2 horas y abarcará todos los contenidos vistos en la asignatura. Será de carácter teórico-práctico.

La prueba extraordinaria tendrá una duración de 2 horas y abarcará todos los contenidos vistos en la asignatura. Será de carácter teórico-práctico.

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Proyecto final	50%
Prácticas	40%
Asistencia, participación, interés, aportaciones.	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prueba escrita	20%
Prácticas	30%
Proyecto final	50%
Total	100%

La prueba escrita de 2 horas de duración contemplará todos los bloques I, II, III y IV. Las prácticas del curso son obligatorias para presentarse al examen teórico-práctico y se tendrán en cuenta en una proporción de un 20% sobre la nota final.

9.3.3. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Prueba escrita de 2 horas de duración que contemplará todos los bloques I, II, III y IV con los mismos términos y criterios utilizados para la evaluación continua. No se tendrán en cuenta las prácticas realizadas durante el curso para la nota final, pero deberán entregarse para poder realizar al examen.	100%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Dependiendo de la discapacidad se realizará la correspondiente adaptación tras una consulta directa con alumno.	No procede por el momento
Total	100%

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad. Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES. CRONOGRAMA

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presencial
Semana 1	Presentación del curso. Tema 1 Introducción a la creatividad y el diseño		
	Actividades teóricas: <i>Introducción a la asignatura y al diseño creativo</i>	4 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica toma de contacto</i>	2 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: <i>No se contemplan</i>	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 2	Tema 1. La creatividad y la imaginación		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: La creatividad y la imaginación</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 3	Tema 2. La ideación		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: La ideación</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 4	Tema 2. El proceso creativo		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: El proceso creativo</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 5	Tema 3. Técnicas de generación de ideas		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 1</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 6	Tema 3. Técnicas de generación de ideas		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 2</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas
	Evaluación: -	0 horas	0 horas
Semana 7	Tema 3. Técnicas de generación de ideas		
	Actividades teóricas: <i>Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 3</i>	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas: <i>Práctica en clase</i>	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas: -	0 horas	0 horas

	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 8	Tema 3. Técnicas de generación de ideas			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 4	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Práctica en clase	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 9	Tema 3. Técnicas de generación de ideas			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 5	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Práctica en clase	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 10	Tema 3. Técnicas de generación de ideas			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 6	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Práctica en clase	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 11	Tema 3. Técnicas de generación de ideas			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Técnicas de generación de ideas 7	3 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Prácticas en clase	3 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 12	Tema 5: La investigación en el proyecto creativo			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Investigación	2 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Prácticas en clase - Proyecto Final	4 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 13	Tema 6. El problema en el proyecto creativo			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Problema	2 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Prácticas en clase – Proyecto Final	4 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 14	La ideación en el proyecto creativo			
	Actividades teóricas:	Explicación del temario: Ideación	2 horas	0 horas
	Actividades prácticas:	Prácticas en clase – Proyecto Final	4 horas	0 horas
	Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
	Evaluación:	-	0 horas	0 horas
Semana 15	La ideación en el proyecto creativo			
	Actividades teóricas:	-	0 horas	0 horas

Actividades prácticas:	Prácticas en clase – Proyecto Final	6 horas	0 horas
Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
Evaluación:	-	0 horas	0 horas

Semana 16

Evaluación continua

Actividades teóricas:	-	0 horas	0 horas
Actividades prácticas:	-	0 horas	0 horas
Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
Evaluación:	Exposición y defensa del Proyecto Final / Examen pérdida	4 horas	0 horas

Semana 17

Prueba extraordinaria

Actividades teóricas:	-	0 horas	0 horas
Actividades prácticas:	-	0 horas	0 horas
Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
Evaluación:	Prueba extraordinaria	2 horas	0 horas

Semana 18

Evaluación

Actividades teóricas:	-	0 horas	0 horas
Actividades prácticas:	-	0 horas	0 horas
Otras actividades formativas:	-	0 horas	0 horas
Evaluación:	-	0 horas	0 horas

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de los contenidos en el aula se empleará documentación impresa (libros y revistas), presentaciones digitales, así como la plataforma virtual del centro si procede. Siempre que sea factible se facilitará a los alumnos material para que puedan profundizar en los contenidos trabajados en el aula.

11.1. Bibliografía general

Título	Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias
Autor	Nik Mahon
Editorial	GG

Título	Cómo "Pensar".
Autor	Alex Faickney Osborn
Editorial	McGraw-Hill Book Co, NY. Londres

Título	Imaginación aplicada: principios y procedimientos de solución creativa de problemas
Autor	Alex Faickney Osborn
Editorial	Forgotten Books

Título	La aventura creativa. Las raíces del diseño
Autor	André Ricard
Editorial	Ariel, Barcelona, 2000

Título	Change by design
Autor	Tim Brown
Editorial	Collins Business, 2009

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Intuición, acción, creación
Autor	Ellen Lupton
Editorial	G.G. Barcelona. 2012

Título	El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos.
Autor	Donald A. Norman
Editorial	Planeta. Barcelona, 2005

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.lacriaturacreativa.org
Dirección 2	http://www.anuncios.com

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

