

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO DE MODA			ASIGNATURA		
			Creatividad y Metodología del Proyecto		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño de Moda		
CURSO			1º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			SIN REQUISITOS PREVIOS		
TIPO	Teórico-práctica		CARÁCTER	Formación básica	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	2 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ETCS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	60 horas (30 sesiones)	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	40 oras

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas
- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.

- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

El trabajo del diseñador se desarrolla de manera organizada, estructurada y secuencial. Es importante, para poder desarrollar un proyecto de diseño, que el diseñador conozca las diferentes partes del proceso, la metodología, las estrategias creativas y de investigación de ideas.

La asignatura, de carácter básico, pretende introducir al alumnado en los conceptos fundamentales de la creatividad y la ideación, tales como los procesos y métodos creativos, las estrategias de realización del proyecto y los métodos de investigación, exploración y evaluación de problemas.

1.3. Contenidos generales 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.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de 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.	CET12 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.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	CEG8 Demostrar capacidad crítica y saber 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.	CEG10 Demostrar capacidad para 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.	CEG11 Demostrar capacidad de 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.	CEG15 Demostrar conocimiento de los 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.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA
CE1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	CEE1 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.
CE2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	CEE2 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.
CE6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	CEE6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	CEE8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES								
INTRODUCCIÓN	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de la asignatura y la guía docente. - Prueba escrita de evaluación inicial. - Presentación personal de cada estudiante a través de una autobiografía. - Corrección común de la prueba de evaluación inicial. - Ajustes en la guía docente según las características del grupo específico. 	2								
DISEÑO, ARTE Y CREATIVIDAD	Arte y diseño, artistas y diseñadores	<ul style="list-style-type: none"> - Definiciones de Arte y Diseño. - Las relaciones entre Arte, Diseño y Artesanía. - Principales diferencias según autores. 	4								
	La creatividad como parte del proceso de diseño	<ul style="list-style-type: none"> - Qué es la creatividad - Historia del concepto - La creatividad como proceso - Creatividad y cultura - Importancia social de la creatividad 	4								
EL PROYECTO DE DISEÑO	El proyecto de Diseño	<ul style="list-style-type: none"> - El método proyectual - Fases del proyecto de diseño - El proyecto de diseño de moda 	4								
	El problema y la investigación en Diseño	<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del problema - El briefing - Cómo hacer una investigación - Clases de investigación - El marco teórico - Las fuentes en la investigación - Metodologías de investigación - Los referentes de diseño 	8								
TRABAJANDO LA CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> - La visión conceptual - El análisis de tendencias - Herramientas y metodologías de trabajo: moodboard, mapa de ideas, sketchbook (bocetos, trabajar sobre fotografías), trabajo sobre textos, trabajo de campo, experimentación manual y textil, inteligencia artificial 	8								
Metodología para la adquisición de competencias											
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
Clases teóricas	15		15	CT2, CT8, CT12, CT14, CG3, CG8, CG19, CG21, CE6		X			X		X
Clases prácticas	15		15	CT1, CT3, CT4, CT13, CG1, CG8, CG10, CG15, CE1, CE2, CE8		X		X	X		X
Estudio y lecturas	4	17	21	CT2, CT12, CT14, CG17, CG19, CG21, CE6		X					X
Trabajos	15	15	30	CT1, CT3, CT8, CT13, CG1, CG18, CG19, CE1, CE2, CE8			X				X

Trabajo en grupo	5		5	CT7, CT1, CG7, CG11, CG15, CG18			X		X		X
Actividades complementarias	10		10	CT12, CG10, CG17, CG21, CE6			X				X
Actividades extraescolares	4		4		Las actividades extraescolares no son evaluables						
TOTAL HORAS	60		40	100							

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Partiendo de la exposición teórica, el planteamiento metodológico estará abierto a los formatos de pregunta-respuesta, debates, análisis de teorías y metodologías de Diseño, estableciendo un permanente diálogo en el aula que permita al alumnado aportar contenidos y desarrollar actitudes críticas y razonadas sobre una actualidad en permanente cambio.

Desde la música hasta el cine, las redes sociales, los medios de comunicación y la actualidad social, económica y política serán analizados, siempre bajo el punto de vista de los contenidos de la materia, para afianzar en el alumnado la capacidad de relacionar el contexto con las posibilidades transformadoras del Diseño.

Se fomentará el uso de la tecnología y los medios digitales, en combinación con técnicas manuales y experimentales de creación.

Los contenidos de la asignatura se tratan desde el punto de vista del panorama internacional del sector de la moda: procesos de creación, diseño, fabricación y comunicación. Se analizan marcas internacionales y se trabaja desde una perspectiva de inserción profesional en cualquier contexto.

Por este motivo, se trabajará para que el alumnado construya un portfolio acorde a las exigencias del entorno internacional del Diseño de Moda, y se procurará que el alumnado conozca las vías de acceso a un desarrollo profesional internacional, a través de las prácticas de empresa y otras posibilidades de acceso al sector.

En consecuencia, las metodologías del proceso de aprendizaje serán:

- Exposiciones teóricas.
- Trabajo por proyectos, con análisis de sus diferentes fases y puesta en común de resultados.
- Debates en el aula.
- Uso de las TIC para la investigación y exposiciones de contenidos.
- Aprendizaje invertido, a través de la lectura de textos introductorios a las unidades.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

La asignatura *Creatividad y metodología del proyecto* fomenta la participación activa del alumnado en las iniciativas culturales y artísticas promovidas por la Escuela de Arte y Superior de Diseño José Val del Omar, integrando dichas experiencias en su proceso formativo y creativo.

Se consideran **actividades complementarias** aquellas con fines formativos directamente vinculados a los contenidos de la asignatura:

- **Pasarela Fortuny de Jóvenes Diseñadores.** Participación en el proceso de ideación, desarrollo y presentación de colecciones, potenciando la metodología proyectual, la colaboración interdisciplinar y la comunicación visual aplicada al diseño de moda.
- **Proyecto COVER – Reinterpretación artística.** Implicación del alumnado en el análisis y reinterpretación de la obra de una artista contemporánea, integrando procesos de investigación creativa, referencias culturales y experimentación formal.
- **PLAT Foro de Arte y Diseño.** Asistencia a conferencias, talleres y presentaciones vinculadas a la innovación, la creatividad aplicada y las sinergias entre arte, diseño e industria (en esta edición, centrada en la gastronomía).

Se contemplan además **actividades de carácter extraescolar**, que complementan la formación mediante la observación directa de entornos creativos y profesionales:

- **Visitas a exposiciones, museos y espacios culturales de Granada**, especialmente aquellas vinculadas a la moda, el diseño contemporáneo o la cultura visual (Centro Federico García Lorca, Museo Memoria de Andalucía, Fundación Rodríguez-Acosta, etc.).
- **Participación en el Festival Gráfico Granada (GRA-GRA)** como actividad transversal centrada en la creación artística en contexto urbano.
- **Noche en Blanco.** Participación en actividades de divulgación y talleres abiertos al público.
- **PLAT Publicaciones.** Colaboración en proyectos editoriales de la escuela, orientados a la difusión y documentación de procesos creativos y proyectos de alumnado.
- **Asistencia a eventos culturales, conferencias o ferias de diseño y moda** relevantes en la ciudad o en otras instituciones, con el objetivo de ampliar referentes estéticos y metodológicos.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero.

- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.**

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

Objetivos. Es un proceso de conocimiento del alumnado para conocer su situación de partida y la valoración de sus conocimientos previos en relación con la asignatura.

Temporalización. Se realizará al comienzo del semestre y antes del inicio de los bloques temáticos establecidos.

Instrumentos. Se realizará:

- Prueba escrita de evaluación inicial.
- Presentación personal de cada estudiante.
- Corrección común de la prueba de evaluación inicial.

Adaptaciones. Para la consecución de las competencias, en función de los resultados de la evaluación inicial, la metodología aplicable puede sujetarse a adaptaciones, como por ejemplo la priorización de la comprensión de textos escritos.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participará en el proceso de evaluación a través de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario al finalizar cada unidad, para la evaluación tanto del propio desempeño como del cumplimiento de los objetivos por parte de la docente.
- Cuestionario al finalizar la asignatura, sobre el cumplimiento de los objetivos propios y relacionados con la profesora.
- Puesta en común de necesidades, expectativas y desarrollo de la asignatura en el aula, a lo largo del semestre.

6.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación de la asignatura son:

1- Realización de prueba escrita final de curso. Si la profesora considera que, con la realización de las actividades, las competencias han sido alcanzadas por el conjunto del alumnado, no se realizará la prueba escrita final de curso.

A solicitud del alumnado, podrá realizarse una prueba escrita parcial y eliminatoria para la evaluación de los contenidos tratados hasta el momento de su realización.

2- Realización de proyectos y actividades:

- Actividades realizadas dentro de la clase, individuales y en grupo.
- Proyectos y actividades de trabajo autónomo, individuales y en grupo.

Dentro de estas actividades, se evaluará, además del desarrollo de las competencias asignadas a la actividad:

- Implicación relativa a las aportaciones personales, pero también en la escucha activa de las aportaciones de los/as compañeros/as.
- Aportación puntual de los materiales solicitados para las actividades.
- Colaboración en el proceso de aprendizaje del grupo.

La presentación de las actividades se realizará siempre, además del formato establecido en la propuesta, a través de la plataforma establecida como herramienta de comunicación (Classroom). Cada día de retraso en la presentación restará a la calificación numérica 0,5 puntos. Si han transcurrido más de 10 días, la calificación numérica máxima para la actividad será de 5 puntos.

Las faltas de ortografía y/o redacción supondrán una disminución en la calificación de la actividad de 0,05 puntos, hasta un máximo de -2 puntos.

3- Participación e implicación en las actividades complementarias. Se establecerán instrumentos de evaluación específicos para estas actividades (memorias, aplicación a las actividades de la asignatura, etc.).

6.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para la valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
30%	40%	30%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
30%	40%	30%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
30%	40%	30%

Si la prueba escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA

Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
50%	20%	30%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
50%	20%	30%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades complementarias
50%	20%	30%

Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

El aula deberá contar con proyector/pantalla digital, ordenador y altavoces.

b. Materiales.

Los materiales que se utilizan en el aula son:

- Revistas, textos impresos, libros sobre la materia.
- Herramientas digitales.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

La profesora dotará al alumnado de los recursos materiales y audiovisuales necesarios para el aprendizaje. Para la realización de los proyectos y actividades, es necesario que el alumnado cuente con acceso a dispositivos digitales, conexión a Internet, así como

programas de edición y diseño de imágenes y maquetación de textos. También se utilizarán herramientas de dibujo y bocetado, como bloc y lápices de colores.

7.3. Instrumentos de autoformación

En el aula virtual de la asignatura habilitado en Google Classroom, el alumnado encontrará todo el material relativo a la misma:

- Bibliografía y recursos.
- Propuesta de actividades y rúbricas correspondientes.
- Enlaces a sitios web.
- Material audiovisual

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

La detección de posibles necesidades educativas especiales se realizará mediante la observación continuada del trabajo del alumnado, el seguimiento de su participación en clase y la comunicación directa en tutorías individuales. Asimismo, se atenderán las orientaciones del departamento de orientación y del equipo docente para garantizar una respuesta coordinada y coherente.

En caso de detectarse necesidades específicas, se priorizará una **metodología flexible, inclusiva y adaptada** a los distintos ritmos de aprendizaje. Las medidas podrán incluir:

- **Segmentación de las sesiones teóricas**, alternando explicación, ejemplos visuales y pausas reflexivas que faciliten la asimilación progresiva de los contenidos.
- **Apoyo en materiales visuales y esquemáticos** (presentaciones, infografías, plantillas de trabajo) que faciliten la comprensión conceptual y la organización de ideas.
- **Definición guiada de los procesos de búsqueda y análisis de información**, especialmente en asignaturas vinculadas al proyecto o a la investigación visual.
- **Adaptación en la realización o presentación de actividades**, ajustando los formatos de entrega (por ejemplo, presentación oral, dossier visual o grabación en vídeo) según las capacidades y preferencias del alumnado.

- **Sustitución o refuerzo de actividades individuales mediante dinámicas de trabajo cooperativo**, que favorezcan la integración y la comunicación entre iguales.
- **Métodos alternativos a pruebas escritas**, en caso de que las dificultades detectadas lo requieran, mediante la valoración de portafolios, ejercicios prácticos o entrevistas orales.
- **Flexibilización de los plazos de entrega o segmentación del proyecto final en fases supervisadas**, para asegurar un seguimiento personalizado del proceso creativo.

Estas medidas pretenden garantizar la participación equitativa del alumnado en el desarrollo de la asignatura, fomentando la autonomía, la accesibilidad y el aprovechamiento pleno de las capacidades creativas en un entorno de aprendizaje inclusivo.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumnado podrá participar en la evaluación de la asignatura y del desempeño docente mediante los canales establecidos por la Escuela de Arte y Superior de Diseño José Val del Omar, garantizando la confidencialidad y la mejora continua del proceso educativo.

Esta participación se articula a través de los siguientes mecanismos:

- **Encuestas institucionales de evaluación del profesorado y de la asignatura**, realizadas de forma anónima al finalizar el semestre. Estas encuestas permiten recoger la opinión del alumnado sobre la planificación, la metodología, la adecuación de los contenidos, la claridad en los criterios de evaluación y la atención docente.
- **Reuniones o tutorías grupales de seguimiento**, en las que el alumnado puede expresar de forma constructiva sus valoraciones sobre el desarrollo de la asignatura y proponer mejoras en aspectos metodológicos u organizativos.
- **Comunicación directa y continua con el profesorado**, fomentando un clima de diálogo y participación activa que permita ajustar, cuando sea necesario, el ritmo de trabajo, los recursos empleados o la dinámica de las actividades.
- **Representación del alumnado en órganos colegiados del centro**, conforme a la normativa interna, donde pueden trasladarse observaciones y sugerencias de carácter general sobre el funcionamiento académico y la coordinación docente.

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
--------	--------------

<p>DISEÑO, ARTE Y CREATIVIDAD</p>	<p> FREELAND, C. <i>Pero ¿esto es arte?</i>. Cátedra, 2003 HALL, E.T. <i>Más allá de la cultura</i>. Gustavo Gili, 1980 MUNARI, B., <i>Comunicación y diseño</i>, Gustavo Gili, 1983 DE BONO, E. <i>El pensamiento lateral</i>. Editorial Paidós. HERNÁNDEZ, C. <i>Manual de creatividad publicitaria</i>. Editorial Síntesis. MAHON, N. <i>Cómo generar grandes ideas publicitarias</i>. Editorial GG. MOLES, A. <i>Teoría de los objetos</i>, Gustavo Gili, Barcelona, 1975. MUNARI, B. <i>Cómo nacen los objetos</i>. Gustavo Gili, Barcelona, 1983. MUNARI, B. <i>El Arte como oficio</i>. Editorial Labor. 1968. RICARD, André. <i>La aventura creativa</i>. Ariel, Barcelona, 2000. POTTER, N. <i>Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes</i>. Paidós, Barcelona, 1999. </p>
<p>EL PROYECTO DE DISEÑO</p>	<p> MAIER, Manfred, <i>Procesos elementales de proyectación y configuración</i>. G.G. Barcelona, 1982. JONES, J. Ch. <i>Métodos de diseño</i>. Editorial GG. </p>
<p>TRABAJANDO LA CREATIVIDAD</p>	<p> GERVAL, O. <i>Estudio y productos. Cuadernos de moda</i>, Acanto. Barcelona, 2008. MOLES, A. y CAUDE, R. <i>Creatividad y Métodos de Innovación</i>, Ibérico Europea de Ediciones y CIAC. Madrid, 1977. SORGER, R. y UDALE. <i>Principios básicos del diseño de moda</i>. G.G. Barcelona, 2007. JENKYN JONES, S. <i>Diseño de moda</i>. Blume. Barcelona, 2002 </p>