

2019-20

Especialidad	Gráfico	Curso 1º	
Asignatura	Metodología de la Innovación		
Materia	Obligatoria de Especialidad		
Profesor/a	Arturo Portillo		
Departamento	Diseño Gráfico		
Semestre	2º		
Horas semanales	4		
Carácter	OP	Tipo TP	
Créditos ETSC	4	Presencialidad 60%	

Introducción a la asignatura

La segunda cualidad exigida a un diseñador tras la eficacia en la comunicación del mensaje (como conocimiento, experiencia, sensación o emoción) es la percepción de novedad u originalidad.

En el ámbito publicitario e industrial esta cualidad es apreciada por la multiplicación del impacto que tiene lo inesperado y la necesidad de diferenciarse de la competencia pese a la similitud en cuanto a producto, público potencial, etc.

Sin embargo, dentro del ámbito social, el diseño se comporta como un laboratorio de ideas que replantea los problemas y reencauza soluciones de manera que es el proyecto el que acaba transformando una realidad que en principio lo enmarcaba y limitaba.

Potenciar las cualidades del diseñador para la innovación parte de la paradoja de querer sistematizar y aplicar método, es decir partir de lo conocido y previsible para llegar a lo creativo, es decir, a lo desconocido e imprevisible.

Por eso en esta asignatura no solo se desarrollan contenidos y se adquieren conocimientos, sino que se basa en el desarrollo de actitudes de búsqueda y exploración. Su objetivo es provocar e identificar experiencias.

Partimos de la premisa de que no existe una cualidad específica para la innovación gráfica o el diseño en general, sino una actitud necesaria de superación de marcos implícitos y esto se aplica en diferentes áreas.

Requisitos previos y recomendaciones

No son necesarios conocimientos específicos más allá de la capacidad de expresarse verbal y gráficamente. Se requiere una actitud de apertura mental, curiosidad y sentido de la exploración.

Competencias

Transversales:

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetos del trabajo que se realiza.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Generales:
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Dominar la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Específicas:

- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

Contenidos

5.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1º	Introducción	Antropología, Psicología y Neurología del comportamiento creativo	Recogida de ideas básicas.
2º	Conciencia y superación de marcos limitadores	Asignación e intercambio de Identidad, roles y contextos. Función del juego y del humor. Visualización.	Participación en los ejercicios, descripción de la técnica y resumen de las ideas básicas.
3º	Interrelación de ámbitos	Sinestesia, Serendipia, Retórica de los conceptos (metáfora, sinécdoque...) Combinatoria. Efecto Eureka.	Participación en los ejercicios, descripción de la técnica y resumen de las ideas básicas.
4.	La idea colectiva	Psicología del equipo. Tormenta de ideas. El trabajo colaborativo.	Participación en los ejercicios, descripción de la técnica y resumen de las ideas básicas.
5º	Convergencia y viabilidad de las propuestas	Revisión, selección, fusión. Presentación. Viabilidad y aplicación de propuestas.	Participación en los ejercicios, descripción de la técnica y resumen de las ideas básicas.

6º	Aplicaciones a proyecto	Experiencias en casos reales en colaboración con la asignatura "Teoría y Metodología del Proyecto". Laboratorio de ideas.	Descripción de las soluciones su desarrollo e identificación de las técnicas aplicadas.
----	-------------------------	---	---

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Práctica. Presencial.
- Aprendizaje basado en recopilación de información y ejemplos. Resolución de problemas.
- Conciencia del sentido de las experiencias, juegos y ejercicios. Resumen propio del alumno de cada unidad temática.
- Trabajo individual y en equipo
- Definición colectiva de reglas y funcionamiento de la asignatura y sus instalaciones.
- Corresponsabilizarían del alumno en su formación, decidiendo sobre la profundización en los diferentes contenidos de la programación del curso.
- Discusiones dirigidas. Evaluación conjunta de resultados
- Seguimiento individualizado de la realización de proyectos y ejercicios.
- Integración de los trabajos por grupos de investigación y presentaciones en el proyecto Radio Edu.

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS. En cómputo de horas ECTS		
Metodología para la adquisición de la competencia		Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portfolio	Otros
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	35	20	55	CT3, CT7, CT13, CG2, CG3 , CG19, CEG2, CEG6.								
Clases teórico- prácticas	15	5	20	CT3, CT7, CT13, CG2, CG3 , CG19, CEG2, CEG6, CEG4, CEG5, CEG3								
Clases prácticas												
Actividades obligatorias evaluables	5	10	15			15	35	35				15
Tutoría (individual/colectiva, si procede)												
Seminarios/ Jornadas												
Pruebas evaluación	5	5	10									
Actividades complementarias	0											
Otros	0											Total
Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	100									100 %

7.1- Calendario de la asignatura.

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Horas	Fecha
1º	<p>Introducción a la asignatura.</p> <p>Ideas previas y lugares comunes alrededor de la creatividad y la innovación (Debate grabado Radio Edu)</p> <p>Visionado de ejemplos cinematográficos. “Viki el vikingo” paradigma del pensamiento creativo.</p> <p>Traducción de roles. Presentación en audio (Radio Edu)</p>	4H	23Feb
2º	<p>Actividades de aula. Introspección. Juego, visualización. Divergencia exhaustiva. Intercambio de experiencias. (presentación de resultados Radio Edu)</p>	7 H	7 Marz
3º	<p>Actividades de aula. Experiencias con diversas técnicas de estímulo de la creatividad. (Lluvia de ideas, Comic mudo) Intercambio de experiencias (presentación de resultados Radio Edu)</p>	4 H	13 Marz
4º	<p>Actividades de aula. (Cuentos colectivos) Experiencias con diversas técnicas de trabajo en equipo. Intercambio de experiencias. (presentación de resultados Radio Edu)</p>	4 H	21 Marzo
5º	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización de eslóganes (20) y aplicación a propuesta gráfica • Uso del mapa conceptual, partiendo de extracción de información relevante y aplicación a producto gráfico. • Figuras retóricas, aplicación a encargo. <p>Presentación pública. Evaluaciones cruzadas</p>	3 H 8 H (Aut)	27 Marzo 16 Ab
6º	<p>1. Aplicación a Proyecto: partiendo de las premisas de encargo de otra asignatura aplicar los procedimientos de esta,</p>	4 H 6 H	23 Marzo 17 Abril 5 Jun

		10 H	
--	--	------	--

Evaluación y Calificación

8.1- Sistema de Evaluación

Continua, sobre la resolución de ejercicios y presentaciones. La participación en la dinámica del aula es imprescindible.

8.2- Convocatorias

Febrero y septiembre

8.3- Criterios de evaluación y calificación

Evaluación continua, sobre la resolución de ejercicios y presentaciones junto con la participación en la dinámica del aula. Criterios de promoción y mínimos exigibles.

La realización de todos los ejercicios durante el curso presume la asimilación de los contenidos mínimos.

Tanto la superación como la recuperación de la asignatura conllevará la presentación de todos los trabajos del curso

Aquellos ejercicios que no reúnan los requisitos mínimos serán reelaborados bajo la tutela del profesor hasta que se garantice la asimilación suficiente de los contenidos desarrollados en los mismos.

- **Criterios de calificación.**

La calificación final será la media de la obtenida en los diferentes trabajos tanto prácticos como teóricos.

Los contenidos desarrollados en cada supuesto práctico son asimilados por la mera finalización del ejercicio, su excelencia y calificación vendrán determinadas por:

- Su corrección técnica, y presentación (10%)
- La originalidad de planteamientos y enfoque (40%)
- La cantidad de propuestas aportadas. (30%)

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

La realización de todos los ejercicios durante el curso presume la asimilación de los contenidos mínimos.

- Tanto la superación como la recuperación de la asignatura conllevará la presentación de todos los trabajos del curso
- Aquellos ejercicios que no reúnan los requisitos mínimos serán reelaborados bajo la dirección del profesor hasta que se garantice la asimilación suficiente de los contenidos desarrollados en los mismos. Todos los trabajos deben reunir los requisitos mínimos de suficiencia.

Contenidos mínimos

Cada unidad temática debe estar desarrollada por un ejercicio, descripción de la técnica y el resumen de sus bases teóricas.

8.4- Medidas excepcionales

No se contemplan

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

Revisión constante en el aula del avance de los trabajos

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

Se aplicarán los criterios de 3ª y 4ª convocatoria.

8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

Entrega de trabajos y realización de examen teórico/práctico. El examen consistirá en una batería de preguntas sobre los resúmenes de las unidades temáticas y una prueba práctica de aplicación de algunas de las técnicas propuestas en la asignatura.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Al no ser posible la participación en la mayoría de los ejercicios de aula se presentará un trabajo teórico, sobre un guion aportado por el profesor, en el que se reflejen las técnicas y bases teóricas de las diferentes unidades temáticas. Este trabajo se recomienda que se entregue para su revisión al menos 20 días lectivos antes de la fecha del examen. El examen consistirá en una batería de preguntas sobre el trabajo aportado y una prueba práctica de aplicación de algunas de las técnicas propuestas en la asignatura.

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Se adaptarán los medios a la discapacidad en concreto durante la docencia y esa misma adaptación se aplicará en la evaluación.

Recursos y materiales didácticos

Aula con posibilidad de trabajo en mesa redonda y por equipos. Proyector/ Ordenador.

Bibliografía

Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Ellen Lupton. Editorial Gustavo Gili S.L. 2013 Barcelona

Como generar ideas. Jack Foster. Editorial Universitaria Ramón Areces, 2003.

De Bono, E.

-*El Pensamiento Lateral, Manual de Creatividad* Ed. Paidós 1991

-*El Pensamiento Creativo.* Ed. Paidós 1994

Edwards, B

-*Como aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.* Ed Urano. 2003

Diseño, comunicación y neurociencias. Jorge de Buen Unna. Trea, 2013.

Ken Robinson. *El elemento.* Debolsillo, 2011.

.Sean Hall *Esto significa esto, esto significa aquello: semiótica: guía de los signos y su significado.* ArtBlume, 2007.

Frank Berzbach. *Psicología para creativos. Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Gustavo Gili, 2010.

Web y otras fuentes

<https://www.neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>

<http://penagos.net/>