



Diseño de Producto

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO		Curso: 2017-2018
MATERIA: Fundamentos del Diseño		
Anual		
Formación básica		
CRÉDITOS ECTS: 4	HORAS LECTIVAS SEMANALES: 2	
DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS	TOTALES: 100	HORAS
	PRESENCIALES: 70	HORAS
	NO PRESENCIALES: 30	HORAS

PROFESORA

NOMBRE: Isabel M. Martín Calderón

DEPARTAMENTO: Dibujo Artístico

E-MAIL: profesoradedibujo@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO conforma junto a la asignatura "Lenguaje visual" de primer curso, y la asignatura de "Antropometría y ergonomía" la materia de FUNDAMENTOS DEL DISEÑO en la titulación de DISEÑO DE PRODUCTO.

Las competencias que desarrolla y los contenidos que implica la materia de Fundamentos de Diseño son imprescindibles para el desarrollo del resto de las materias. En el caso de nuestra asignatura, se trata de construir las bases conceptuales y actitudinales previas a cualquier desarrollo de un diseño original.

Existe una estrecha relación con el resto de las asignaturas del curso. En primer lugar con "lenguaje visual", que aporta los elementos básicos para poder diseñar y que por tanto es instrumental para el resto del grado. Un desarrollo de la creatividad aplicada a la producción de productos concretos y funcionales, precisa no sólo del cultivo de estrategias para desarrollar el pensamiento divergente o para formular hipótesis diferentes y novedosas, sino el que esas mismas hipótesis creativas estén construidas desde un conocimiento lo más exhaustivo posible de la sintaxis de la forma y el color. Y también desde el conocimiento de la tradición socio-cultural en la que el producto se va a insertar. Esto implica el "romper prejuicios" acerca de la funcionalidad de los objetos, aprendiendo que ésta depende no sólo de parámetros estructurales, materiales, económicos, etc. sino también de un conocimiento inteligente del valor simbólico del objeto y de su funcionamiento no sólo como producto que desarrolla una determinada función "práctica", sino como un producto que para su éxito tiene que responder a unas expectativas y necesidades que pueden tener que ver con tradiciones establecidas, estilemas naturalizados, imaginarios en torno a la identidad o el estatus, etc. Desde la aceptación, la adaptación, el re-styling,... o también desde la transgresión, el desafío, la transformación radical. Pero siempre desde el conocimiento más profundo posible de qué y cómo está funcionando el contexto social en el que el producto va a insertarse.

Se pretende en esta asignatura tanto un trabajo a partir de los elementos preexistentes en la realidad natural, como una relación constante del/la estudiante con productos relevantes del patrimonio cultural, que servirán de referentes desde los que partir, y mediante los que complementar y hacer más operativas y realistas las potencialidades y riquezas que cada persona, subjetivamente, aporta a la clase.

Resulta por ello evidente la importancia para esta asignatura de la materia de "Historia de las artes y el diseño". Y también de las diferentes asignaturas de la materia "Lenguaje y técnicas de representación y comunicación", que permiten al estudiante el desarrollo de su capacidad gráfica e icónica y de las destrezas imprescindibles para poder recoger y/o crear información de calidad en formatos visuales.

Finalmente, cualquier metodología sobre proyectos, y cualquier propuesta creativa, depende de y a la vez aprovecha las tecnologías y las características de los materiales con que puede llegar a materializarse el proyecto. La materia "materiales y tecnología aplicados al diseño de producto" es por ello también muy importante para esta asignatura.

En el marco de la titulación, la asignatura de CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO posee una dedicación horaria bastante pequeña. De hecho es la que tiene asignados menos créditos en el primer curso de la especialidad. Esto hace que el desarrollo de la asignatura de importancia a los aspectos más esenciales para el/la estudiante y a aquellas competencias que hacen especial hincapié en la autonomía, la capacidad para investigar y proponer soluciones, el organizar y planificar de manera eficiente, etc. En definitiva, que el/la estudiante sea protagonista muy activo de su proceso de aprendizaje, "aprendiendo a aprender" a la vez que desarrolla el resto de las competencias previstas.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14

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.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21

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 los clientes, 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

1, 2, 3, 4

- 1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- 2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- 3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- 4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CONTENIDOS

1. La creatividad. Introducción.
2. Etimología de la creatividad, definiciones.
3. Demanda social de la creatividad.
4. El proceso Creativo.
5. Natura versus cultura.
6. Técnicas de estimulación creativa.
7. Copias y coincidencias.
8. Los principios básicos de la ideación.
9. Metodología proyectual según diferentes autores.
10. El proceso de diseño.
11. Las ideas.
12. El trabajo en equipo.

METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN.

ACTIVIDADES EVALUABLES:

La superación de la asignatura a lo largo de las sesiones lectivas se efectuará mediante la realización y entrega, correcta y en tiempo, de una serie de prácticas, actividades y trabajos que se irán adaptando a los contenidos que se vayan impartiendo.

- Actividades en clase, individuales o en grupo.
- Actividades en casa, individuales o en grupo.
- Comentarios de texto.
- Comentarios de vídeo.
- Puesta en práctica de técnicas creativas.
- Trabajos de investigación.
- Proyectos propuestos.
- Confección de archivos documentales.
- Pruebas específicas de muy diversa índole:
 - Resolución y desarrollo de propuestas teórico- prácticas
 - Puestas en común
 - Análisis de propuestas,... éstas pueden tener carácter oral o escrito.
 - Presentaciones en público.
 - Dossieres.
 - Prácticas en la calle.
 - Estudios sobre creatividad.
 - Pruebas escritas, tests y exámenes.

- Los ejercicios tendrán un plazo de presentación y entrega siendo el profesor el que decida si lo admite o no fuera de tiempo. Por regla general, el plazo de entrega será de una semana, salvo prácticas que requieran más tiempo.

Asimismo, algunas actividades podrán vincularse y coordinarse con los trabajos que se realicen en otras asignaturas.

FALTAS DE ASISTENCIA SIN JUSTIFICAR:

Las horas de falta no justificada restarán puntos a la nota obtenida entre exámenes y prácticas, y se ponderarán proporcionalmente al porcentaje de la mitad de las horas presenciales del curso.

Estrategias de evaluación:

- Se procederá a un análisis de las actividades prácticas y teóricas: cada actividad práctica planteada y teórica se calificará como APTA o como NO APTA. Se podrán realizar pruebas escritas, que tendrán la consideración de actividad práctica, y por tanto serán calificadas igualmente como APTAS o como NO APTAS.

-En el caso de que el número de faltas de asistencia -llegando al 20% del total de días ausentes sin justificar- requiera una comprobación de los conocimientos y destrezas que el/la alumno/alumna, bien sea por falta de entrega de trabajos o por la realización de éstos fuera de la escuela, se realizarán las actividades teóricas y/o prácticas oportunas al final del curso, en lugar, fecha y hora a determinar por el profesor.

- En la evaluación final se ponderarán las habilidades y destrezas, más los conocimientos adquiridos y desarrollados a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, así como los objetivos alcanzados, teniendo en cuenta la realidad del entorno del centro y el nivel. Una calificación numérica será el resultado de esta evaluación.

-En todos los momentos de la evaluación tendrá una particular importancia la actitud del alumno/a, tanto como la adecuada realización de los ejercicios como el grado de asimilación de los contenidos que de la práctica se deduzca.

-Evaluación conjunta con los demás módulos del ciclo respecto a los resultados de las actividades de coordinación propuestas. Los trabajos coordinados tendrán una nota conjunta donde se valora el seguimiento del proceso que el alumno ha llevado a cabo y el nivel de resolución alcanzado.

-Aquellos alumnos que no superen los objetivos previstos en esta programación en el proceso de evaluación continua tendrán oportunidad de recuperar mediante pruebas de carácter teórico-práctico (estas pruebas se basarán en los contenidos o los desarrollos prácticos no superados por el alumno) antes de la sesión de evaluación y calificación prevista.

- Se aplicarán los criterios de evaluación y calificación recogidos en la programación.

- En caso de que la evaluación continua no sea superada por el alumno o alumna, habrá de recuperar la materia al final del curso, examinándose de las unidades didácticas que se estimen convenientes (hasta un 50% de la calificación) y realizando asimismo acertadamente mediante un plan de recuperación personalizado los ejercicios no entregados o no superados durante el curso (hasta otro 50% de la calificación).

-Si el alumno que realiza esta recuperación vuelve a obtener una calificación negativa, deberá recurrir a la prueba extraordinaria de septiembre, de carácter teórico-práctico, y calificable numéricamente de 0 a 10 puntos.*

***Según el acuerdo tomado por el departamento de Dibujo Artístico en reunión del 23 de Octubre de 2014, tanto los trabajos fuera de plazo (por causas no justificadas) como los de la convocatoria extraordinaria (incluyendo el examen) podrán ser calificados con un máximo de suficiente.**

-Se podrá emplear la observación directa para la evaluación de los contenidos actitudinales (registros anecdóticos, listas de control, escala de estimación, etc.).

-Se podrán calificar los trabajos de los alumnos, cuadernos donde se recojan la expresión-explicación del proceso de trabajo de los contenidos procedimentales.

-Se podrán recoger datos mediante cuestiones en el aula y entrevistas que aporten información sobre los contenidos conceptuales asimilados.

-Se podrá evaluar al alumnado atendiendo al grado de habilidades y destrezas adquiridas, a la capacidad para resolver los problemas planteados, etc.

-Puntualmente se podrán realizar trabajos en grupo, así como visitas a exposiciones y lugares de interés para la materia, o que puedan estar vinculados y puedan ilustrar algunos aspectos relativos a los objetivos o a los contenidos.

Instrumentos de evaluación:

En el ámbito del profesor, los instrumentos de evaluación serán el análisis de la adecuación de la programación, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la evaluación del alumnado. Estos datos nos permitirán hacer ciertas modificaciones que estimemos oportunas para una mejor consecución de los objetivos de la presente programación.

- La observación directa en el aula para la evaluación de los contenidos actitudinales (registros anecdóticos, listas de control, escala de estimación, etc) donde se tendrán en cuenta la asistencia, el interés y las intervenciones del alumnado en clase. Con ello se evaluarán la asimilación de los procedimientos y las actitudes

- Corrección de Trabajos y actividades prácticas de los alumnos, en la que se evaluará la asimilación de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

- Cuadernos donde se recojan la expresión-explicación del proceso de trabajo de los

contenidos procedimentales.

- Recogida de datos mediante cuestiones en el aula, entrevistas que aporten información sobre los contenidos conceptuales asimilados,
- Pruebas escritas, tests y exámenes de comprobación de la asimilación de los contenidos.
- Dibujos y apuntes realizados en el aula.
- Trabajos de investigación.
- Comentarios de texto y de vídeo.

- Evaluación del alumnado atendiendo al grado de habilidades y destrezas adquiridas, a la capacidad para resolver los problemas planteados, etc.

-El profesor anotará en las fichas de los alumnos y alumnas cada uno de los hitos, logros, anécdotas y otros aspectos de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues será una metodología participativa en la que cada alumno y alumna serán actores principales, haciendo hincapié en la investigación y en el afán de superación para lograr su propio aprendizaje.

Criterios de calificación:

Actividades prácticas:

A lo largo de cada trimestre cada alumn@ realizará una serie de actividades prácticas que se materializarán en un dossier.

El dossier estará formado por una memoria escrita y por el material resultante del desarrollo de la actividad propuesta. Este será entregado al profesor para su correspondiente calificación.

Los *criterios de calificación* de dichas pruebas prácticas serán los siguientes:

-Adecuación del material entregado a los requisitos que se pedían de partida.

-Correcta presentación y limpieza del material entregado.

-Corrección técnica de los diversos procesos de que conste la actividad.

-Creatividad y propiedades estéticas vertidas por el alumnado en el material entregado.

-Valoración como APTO o NO APTO, de los ejercicios entregados y realizados en clase o en casa.

-Valoración nula de los ejercicios no entregados.

-Consideración del total de los ejercicios realizados en horario presencial con el % correspondiente al % de horas presenciales del curso, a efectos de obtención de la nota por la media numérica de los ejercicios realizados en cada trimestre.

-Consideración del total de los ejercicios realizados en horario no presencial con el % correspondiente al % de horas presenciales del curso, a efectos de obtención de la nota por la media numérica de los ejercicios realizados en cada trimestre.

De la media de las actividades realizadas se obtendrá una calificación, a partir de la cual se considerará el total de horas presenciales de la asignatura como un 50% de la nota restable a la nota obtenida mediante los ejercicios y pruebas, y ponderación del porcentaje de faltas de asistencia no justificadas, en cuyo caso se restará a la nota obtenida.

Ejemplo A:

100% de los trabajos de horario presencial entregados y calificados como APTOS = 10 puntos (pondera al 51,66% = 5,166);

100% de los trabajos de horario no presencial entregados y calificados como APTOS = 10 puntos (pondera al 48,33% = 4,833);

0% de faltas de asistencia sin justificar de las 62 horas presenciales del curso (11 horas de falta) = -0 puntos (se restan)

Nota final: 10 (5,166 + 4,833 - 0)

Ejemplo B:

70% de los trabajos de horario presencial entregados y calificados como APTOS = 10 puntos (pondera al 51,66% = 3,616);

60% de los trabajos de horario no presencial entregados y calificados como APTOS = 10 puntos (pondera al 48,33% = 2,899);

25% de faltas de asistencia sin justificar de las 124 horas presenciales del curso (31 horas de falta) = -1,25 puntos (se restan)

Nota final: 5,265 (3,616 + 2,899 – 1,25) (se redondea al alza por superar las 50 milésimas) → 5,27

-Anulación del ejercicio en caso de detección de copia fraudulenta.

Evaluaciones pendientes durante el curso.

-Los trabajos no presentados y los trabajos suspendidos podrán ser presentados con posterioridad a su fecha primera de evaluación, para subir nota.

Plan de recuperación y convocatoria extraordinaria:

Los alumn@s que no superen la convocatoria de junio, tendrán que presentarse en septiembre a una prueba- examen que se efectuará en las fechas estipuladas por el centro.

En el momento de inicio de la prueba, cada alumno/a, presentará su plan de recuperación en la fecha y hora indicadas.

-Se elaborará para cada alumno/a suspendido/a en la convocatoria ordinaria una hoja con una lista personalizada de actividades de recuperación para entregar en septiembre. Dichas actividades consistirán en aquellas no entregadas o suspendidas durante el curso. Esto es válido tanto para las pruebas escritas como para las actividades prácticas: la recuperación consistirá en todos los casos en la repetición de los ejercicios no superados. La nota de cualquier recuperación (teórica o práctica) será de apto o no apto. Siendo 5 la calificación obtenida con el apto y de 1 a 4 puntos la del no apto.

En la parte teórica de la convocatoria extraordinaria, el/la alumn@ deberá repetir y aprobar pruebas escritas que corresponderán a contenidos relativos a los contenidos suspensos..

En la parte práctica, el alumnado con actividades suspensas deberá realizarlas, entregar el correspondiente dossier y superar la práctica.

Una vez transcurrida la fecha de presentación de las prácticas sólo se concederá una prórroga adicional en el plazo de la entrega o realización de exámenes teóricos en caso excepcionales de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes. En estos casos, la nota podrá ser superior a 5 siempre que no sea en la convocatoria de septiembre.

Tanto en el caso de suspender alguna práctica o alguna prueba teórica, cada alumn@ recibirá instrucciones en tutoría para su plan de recuperación personalizado, en el cual se le informará y documentará acerca de la materia pendiente para que pueda aprobar en septiembre.

-El plan de recuperación en casos de alumnado cuyo elevado absentismo haga imposible evaluarlo mediante la evaluación continua podría basarse en la ejecución de todos los trabajos efectuados en el curso, cuyas pautas, instrucciones y teoría podría ser suministrada mediante un blog o página web realizada para tal efecto, así como para una supuesta modalidad a distancia. La comprobación práctica de la asimilación de los contenidos se realizaría a través de examen y

entrega de ejercicios en convocatoria extraordinaria.

RECURSOS

Pizarra, cañón de video, ordenador, internet, biblioteca.

BIBLIOGRAFÍA

DE BONO, EDWARD: El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós Ibérica, 1994.

EDWARDS, BETTY: Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.

FAURÉ, SEBASTIÁN (1926): *Doce pruebas de la inexistencia de Dios*. Ediciones Júcar. Barcelona, 1980.

GELB, MICHAEL J. (2006): *Atrévase a pensar como Leonardo Da Vinci*. Siete claves para ser un genio. Punto de lectura. Barcelona.

LOWENFELD, VIKTOR; BRITTAIN, W; LAMBERT (1980): *Desarrollo de la capacidad creadora*. Segunda edición en castellano. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1980. (primera edición 1947)

MASLOW (1971): *La personalidad creadora*. Kairos, 1994.

MUNARI, BRUNO (1991): *El arte como oficio*. Labor, Barcelona.

MUNARI, BRUNO (1981): *Cómo nacen los objetos*. *Apuntes para una metodología proyectual*. GG Diseño. B-2010.

MUNARI, BRUNO (1971): *Artista y designer*. Fernando Torres editor. Valencia, 1974.

VIGOTSKY, L.S (1930) : *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal, Madrid, 2007.

DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

Documentales, vídeos y recortes de prensa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la

apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

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.

14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

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.

2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.

3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

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.

9. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

12. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

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.

20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

1. Demostrar capacidad para determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
2. Demostrar capacidad para resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
3. Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
4. Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
5. Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
6. Demostrar capacidad para determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
7. Demostrar conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
8. Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
9. Demostrar dominio de los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
10. Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
11. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
12. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
13. Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
14. Demostrar capacidad para comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Artículo 5, punto 4.

PONDERACIÓN

Cada actividad, ya sea realizada en clase o en casa, ya sea realizada individualmente o en grupo, será ponderada positivamente como cualquier otra actividad, con el mismo peso en el conjunto de la nota total. Dado que el número de actividades a realizar durante el curso es indeterminado, la puntuación de cada una de ellas se obtendrá dividiendo 10 por el número total de actividades.

Las ausencias injustificadas en las horas presenciales serán ponderadas negativamente, restándose a la nota obtenida en las actividades calificadas como APTAS. Cada hora de clase presencial tendrá el mismo peso a la hora de calificarse

REQUISITOS MÍNIMOS.

Desarrollo y superación de un mínimo de 50% las actividades necesarias, siempre que no existan faltas injustificadas. En caso de un porcentaje de faltas injustificadas, habrá que realizarse al menos un porcentaje equivalente de actividades a las mismas para alcanzar la nota mínima para aprobar, de 5 puntos.

Las matrículas de honor se otorgarán considerando la especial calidad de las actividades realizadas, la participación en clase y las aportaciones a la asignatura por parte del / la alumno / a o los / las alumnos / as que hayan obtenido calificación final de 10 puntos.

CALENDARIO, CRONOGRAMA Y TEMPORALIZACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

Los contenidos y actividades se adecuarán paulatinamente al desarrollo de las sesiones a lo largo de todo el curso, a fin de considerar el desarrollo de la materia para una futura organización temporal según la complejidad de cada asunto y se enriquece y complementa cada año.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Podrán efectuarse salidas a exposiciones relacionadas con la asignatura. También se podrán realizar investigaciones de campo por la ciudad para recabar información, detectar problemas, carencias, virtudes, soluciones, etc.