

INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

DETALLE DE LA ASIGNATURA

1.2. Carácter

Obligatoria

1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

1.4. Curso

1

1.5. Semestre

Segundo semestre

1.6. Número de créditos ECTS

6.0

1.7. Idioma

Español

1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

1.11. Equipo docente

Teresa Ferreiro Peleteiro

1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

Competencias

- CO02: Utilizar de manera crítica recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, en el diseño de proyectos de diseño e ilustración, aplicando las tendencias tecnológicas y las prácticas profesionales referentes del sector.
- CO07: Diseñar y ejecutar estrategias de marketing y redes sociales que apoyen y promuevan la marca personal.

Habilidades y destrezas

- H02: Emplear un dominio avanzado de las herramientas digitales y recursos analógicos utilizados en el diseño y la ilustración, adaptándose a las tendencias tecnológicas actuales y explorando sus posibilidades creativas.
- H03: Producir obra gráfica y análisis crítico que contribuyan al conocimiento y a la praxis del diseño y la ilustración.
- H07: Potenciar la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales

Conocimientos

- C02: Desarrollar un conocimiento experto en el uso de recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, que permita concebir y diseñar proyectos de ilustración especializados con una sólida base técnica, una identidad visual coherente y un enfoque
- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C06: Comprender la relación producto-consumidor, con conciencia de la relación que se establece entre los receptores y los elementos visuales que construyen la narrativa.

1.12. Contenidos del programa

- El proyecto creativo: estrategias para estructurar y planificar proyectos, estableciendo objetivos claros y plazos realistas.
- Proyectos creativos colaborativos y cooperativos: técnicas para liderar y coordinar equipos de trabajo, fomentando la creatividad y la colaboración.
- Concursos, ferias, residencias artísticas y subvenciones: recursos para dar vida a nuestros proyectos.

- Contexto y necesidades del proyecto creativo: métodos de recolección y análisis de datos.
- Herramientas para observar los resultados, identificando áreas de mejora para futuros proyectos.
- Análisis de prácticas éticas y el impacto social de los proyectos creativos.

1.13. Referencias de consulta

- Lupton, L. (2012) *Intuición, acción, creación*. Graphic Design Thinking. Gustavo Gili.
- Masferrer, A. (2019) *Diseño de procesos creativos*. GG.

*Apartado en ampliación.

Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

2.1. Relación de actividades formativas

- AF01 - Lección magistral
- AF02 - Seminarios, talleres
- AF09 - Trabajo en equipo
- AF10 - Trabajo individual

2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.
- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 25% - EV02 - Trabajos de análisis
- 50% - EV05 - Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas
- 25% - EV06 - Sistemas de autoevaluación

3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

Cronograma orientativo

- Bloque 1: Presentación de la asignatura y contextualización de contenidos.
- Bloque 2: Desarrollo de contenidos clave. Análisis de casos y ejercicios guiados.
- Bloque 3: Actividades prácticas: trabajo individual o en grupo, tutorías y seguimiento.
- Bloque 4: Presentación y entrega de trabajos. Evaluación y cierre de la asignatura.