

MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE UNA NUEVA ASIGNATURA OPTATIVA

CENTRO							
Centro Superior de Diseño y Arte Digital. CESdesign							
NOMBRE ASIGNATURA (CASTELLANO)			NOMBRE ASIGNATURA (INGLÉS)				
Programación creativa			Creative coding				
DEPARTAMENTO							
Diseño Gráfico							
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA							
<small>Se deberá hacer una breve descripción de las causas que motivan la propuesta, qué datos e informes objetivos la sustentan y cómo completan o complementan el perfil del egresado en términos de competenciales</small>							
<p>La programación es una herramienta de creación de gran potencia y versatilidad. El aprendizaje de lenguajes de programación abre un gran campo de posibilidades para la investigación, innovación y la expresión creativa, permitiendo a los diseñadores no solo comprender las tecnologías emergentes, sino también aplicarlas de manera efectiva en su trabajo. El conocimiento fundamental de estas técnicas potencia la habilidad de los diseñadores para crear soluciones personalizadas, automatizar procesos y explorar nuevas formas de interactividad en sus proyectos.</p> <p>La programación creativa enriquece el perfil del diseñador, haciéndolo más versátil y adaptable a un mercado laboral en constante cambio. Al dominar la programación, los estudiantes de diseño se equipan con habilidades interdisciplinarias, lo que les permite no solo mejorar su eficiencia y capacidad de innovación, sino también aumentar su empleabilidad. En un mundo donde la interactividad y la experiencia digital son fundamentales, la habilidad para integrar la programación en el diseño es de enorme utilidad. Esta preparación anticipada para los desafíos futuros asegura que los alumnos no solo sean capaces de adaptarse a las nuevas herramientas y tendencias, sino que también sean pioneros en la creación de experiencias de diseño innovadoras y atractivas.</p>							
PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA							
Apellidos y nombre			Departamento				
Samaniego González, Antonio			Diseño Gráfico				
Cuerpo:		Especialidad					
Situación administrativa							
Destino definitivo		Comisión de servicios		Expectativa de destino	Interino		
Formación específica							
<small>Doctorado, másteres, cursos de formación especializados que, en su caso, avalen la preparación específica del profesor para la impartición de la asignatura propuesta (adjuntar cv)</small>							
Licenciado en Bellas Artes, UCLM (Universidad de Castilla-la Mancha)							
CUPO DE PROFESORADO QUE CONSUME							
La nueva asignatura sustituye a una optativa que deja de ofertarse					SI	NO	X
En caso positivo, indíquese a qué asignatura optativa sustituye el número de créditos de dicha asignatura:							
Número de horas de clases semanales		4					
clase semanales							
clase semanales							
docencia directa semanal que se empleará en la impartición de la asignatura optativa							
MEDIOS MATERIALES PARA LA IMPARTICIÓN							
En su caso, breve descripción de los medios materiales específicos para la impartición de la asignatura y su disponibilidad por parte del centro:							

El director del Centro

Fdo.: Miguel Angel Muñoz Latorre

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA OPTATIVA CUYA AUTORIZACIÓN SE SOLICITA

CENTRO: Centro Superior de Diseño y Arte Digital. cesdesign

TITULACIÓN: Diseño Gráfico

ASIGNATURA: Programación creativa

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	DISEÑO GRÁFICO	
Materia	OPTATIVAS	
Periodo de impartición³	4to CURSO	
Número de créditos	4	
Nº de horas	Totales:120	Presenciales: 72
Departamento	DISEÑO GRÁFICO	
Prelación/ requisitos previos	Ninguno.	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Samaniego González, Antonio	antonio.samaniego@escuelaces.net

3. COMPETENCIAS

Competencias transversales

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

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.

Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Competencias generales

Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

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

Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno comprende las nociones básicas necesarias para emplear lenguajes de programación en tareas creativas
- El alumno conoce el universo de lenguajes disponibles para perfiles creativos con conocimientos técnicos básicos
- El alumno es capaz de incorporar herramientas y tecnologías de programación en sus proyectos de diseño.
- El alumno tiene capacidad de experimentar con ideas y enfoques propios del lenguaje de programación.
- El alumno tiene capacidad de identificación, investigación y aprendizaje de nuevos lenguajes



5. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema/repertorio
Bloque 1. Fundamentos	Pensamiento algorítmico Variables, arrays, bucles, funciones, objetos Niveles, librerías
Bloque 2. Elementos principales	Objetos primitivos Posición, color, rotación Movimiento Tipografía 3 dimensiones
Bloque 3. Entorno de trabajo	Programas completos Exportación Entornos
Bloque 4. Desarrollo	Lenguajes Investigación Nuevos entornos Aprendizaje autónomo

6. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Explicaciones en clase: Explicaciones sobre casos teóricos y módulos teóricos para comprender conceptos principales. Estudio de casos: Análisis conjunto en clase de casos de uso de aplicación de los conceptos explicados en los módulos teóricos.
Actividades prácticas	Aprendizaje basado en proyectos: Se plantean ciertos proyectos durante la asignatura, donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en los módulos teóricos correspondientes. Clases de taller: Donde se pone en práctica conocimientos de carácter procedimental relacionados con diseño o desarrollo, para explicar metodologías de trabajo.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Investigación individual del alumno de casos de uso, lenguajes e información relacionada con la materia.



7. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Prueba escrita a modo de resumen de contenidos y análisis sobre temas vistos en clase. Participación en clase, planteamiento de dudas, debates.
Actividades prácticas	Trabajos de investigación. Ejercicios en aula. Proyectos de largo recorrido.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Participación en actividades culturales y específicas-

7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	La asistencia y participación activa en las clases y actividades que se desarrollen Compromiso con la disciplina y el resto de alumnos Disponibilidad para el desarrollo de capacidades y capacidad de mejora Compromiso con los proyectos, el grupo y la clase
Actividades prácticas	Evaluación sobre la involucración en las actividades grupales. Evaluación del cumplimiento de cada briefing de manera íntegra. Evaluación de la capacidad de criterio y análisis para la recapitulación de información y contenido. Evaluación de la aplicación del contenido teórico impartido en las prácticas sugeridas. Evaluación del vocabulario y la terminología utilizada a la hora de expresar las ideas y el proceso del proyecto. Evaluación de cada parte del proceso de desarrollo del proyecto.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación.

7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

7.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Teórico	20%
Práctico	70%
Asistencia	10%
Total	100%

7.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Teórico	30%
Trabajos complementarios en sustitución de la evaluación continua en aquellos casos en los que el estudiante no haya podido hacer seguimiento normal de la asignatura por causa justificada.	70%
Asistencia	0%
Total	100%

7.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Teórico	70%
Práctico	30%
Asistencia	-
Total	100%

7.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Práctica adaptada a cada situación	90%
Actitud y participación	10%
Total	100%