

lunes 24 de julio de 2023

| Lenguaje y Práctica Musical   |
|---|
| <b>B. Práctica musical</b>  |
| Estrategias de escucha o visionado de obras o fragmentos musicales.   |
| Técnicas de realización escrita de dictados sencillos a una voz.  |
| Técnicas de interpretación a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales, con o sin acompañamiento.  |
| Lectura, interiorización y memorización de estructuras musicales sencillas.   |
| Práctica auditiva o interpretativa de estructuras tonales y modales.  |
| Estrategias y técnicas de improvisación sobre esquemas rítmico-melódicos y armónicos establecidos o libres adaptados al nivel.  |
| Técnicas y aplicaciones informáticas de edición y producción sonora, musical y audiovisual. Funcionalidades propias de las aplicaciones y programas informáticos de licencia libre. |
| Difusión musical: protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.   |
| Los elementos musicales en la tradición musical occidental, en el folclore y en las músicas populares urbanas.  |
| Habilidades de expresión y comunicación de sentimientos, emociones e ideas artísticas.  |
| Organización y planificación de tareas colaborativas.   |
| Potenciación de la autoconfianza, autoestima, iniciativa y liderazgo en los procesos creativos e interpretativos.   |

## PROYECTOS ARTÍSTICOS

La materia de Proyectos Artísticos pretende facilitar la adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos que, partiendo de un componente artístico, puedan suponer un impacto positivo en el individuo y la sociedad. El alumnado deberá asumir un doble rol: artista creador y gestor de proyectos, partiendo del conocimiento, valoración y apreciación del patrimonio cultural y artístico.

Esta materia está directamente relacionada con las competencias clave conciencia y expresión culturales, así como con la competencia emprendedora; a su vez, desarrolla la competencia ciudadana, contribuyendo a la creación de entornos favorables al desarrollo de proyectos artísticos, entornos creativos, fomentando la igualdad efectiva entre todas las personas, sin atender a ningún tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo relacionadas con la competencia personal, social y de aprender a aprender. La dimensión social de los proyectos artísticos y el alcance, potencialmente, global exige la adquisición de la competencia plurilingüe, la competencia en comunicación lingüística y la competencia digital.

La competencia STEM conlleva, entre otros conceptos, la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluida la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social, algo intrínseco a la creación artística.

Es muy importante que el entorno propicio al trabajo creativo se construya en el aula de enseñanza antes de embarcarse en cualquier proyecto fuera de ella. Deberán tenerse en cuenta conocimientos, destrezas y actitudes que el alumnado irá adquiriendo en otras materias, que además pueden facilitar los temas y contenidos de los proyectos a desarrollar. Resultará imprescindible la coordinación con esas materias y la determinación de en qué momento el trabajo será interdisciplinar, lo cual favorece un aprendizaje holístico y competencial.

Esta materia consta de seis competencias específicas, que tratan de abordar todos los aspectos claves del diseño, desarrollo y evaluación de un proyecto artístico sostenible, partiendo de un conocimiento, valoración y apreciación del patrimonio cultural y artístico para continuar con el rol de creador, desarrollando la creatividad y finalizar con el rol de gestor de proyectos, con el diseño, la organización, las fases,

la comunicación pública, la evaluación e impacto de los proyectos artísticos. Las competencias específicas no deben entenderse como elementos aislados unos de otros, sino como los desempeños asociados que se refuerzan y combinan entre sí.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa las competencias específicas. Se formulan con una evidente orientación competencial mediante la aplicación de saberes y la valoración de actitudes.

Los saberes básicos se dividen en cuatro bloques: generales; patrimonio cultural y artístico; creatividad y gestión de proyectos.

1. Generales. Este bloque facilita herramientas tanto para la producción artística como para la valoración, compromiso y actitud proactiva con la tarea de aprendizaje.
2. Patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural. Este bloque busca una aproximación al patrimonio como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades personales, sociales y económicas. Facilita herramientas para conseguir una visión integral e integrada de los elementos del patrimonio, así como la percepción y aprovechamiento de sus potencialidades.
3. Creatividad. Entornos de trabajo creativos. En este bloque se trata la creatividad y aquellos factores que la potencian, especialmente la artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo.
4. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto. Este bloque hace referencia a la gestión de proyectos artísticos y sus diferentes fases, así como al diseño y a la medición del impacto social que acaben teniendo.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples facetas.

Proyectos artísticos exige el trabajo fuera del centro educativo, pero también debe facilitar que el propio centro se transforme en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al contexto social más cercano.

Estos proyectos deben recoger las inquietudes que en cada momento afecten a dicho contexto: dar visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos o estigmatizados, así como fomentar la igualdad, el respeto y la aceptación del otro. Especial relieve adquiere desde los proyectos de creación artística el fomento de la igualdad efectiva entre mujeres y hombres y la lucha contra los delitos de odio.

El impacto social causado será determinado y evaluado desde un conocimiento crítico del mundo actual y con un compromiso con la sostenibilidad medioambiental.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Reconocer el valor del patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades, a través de la percepción directa y de diversos canales, con actitud crítica, de interés y respeto, comparando el patrimonio global y el cercano, reflexionando sobre su función de cohesión social, para apreciar la diversidad, la libertad de expresión y enriquecer el propio desarrollo cultural.

La cultura es la producción colectiva de símbolos que ayudan al ser humano a comprenderse en el mundo, a ligarse con los otros. Un proceso de referencias dinámico de renovación y enriquecimiento. Su sentido y significado están unidos a productos culturales. Estos productos, materiales e inmateriales, conforman el patrimonio artístico y cultural.

Para conocer, apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural global, comenzamos por esos productos que conforman nuestro entorno y contexto, es decir, el patrimonio más cercano. Esto es, cualquier manifestación, material o inmaterial, vinculada a una simbología y significado social, independientemente de que permanezca en la comunidad desde hace siglos o se haya incorporado recientemente. La percepción proactiva, con actitud crítica, de interés y respeto, preferentemente presencial, del patrimonio cercano, fomenta el desarrollo de la reflexión crítica, concienciación de la función de vínculo social que cumple el patrimonio, de la riqueza que supone la diversidad cultural, así como la libertad de expresión y los valores democráticos de la sociedad.

Una vez entendido, de manera abierta y enriquecedora, lo que es y qué función tiene el patrimonio más cercano, debe realizarse un análisis comparativo con el patrimonio global. Cuando se cuida y promocionan los valores del patrimonio cercano, se está haciendo lo propio con el global, del que forma parte inseparable. Actualmente, gracias a las herramientas digitales, la percepción del patrimonio se realiza a través de diversos canales. Es por ello que el alumnado debe hacer un uso crítico, ético, y responsable de herramientas digitales. Se establecen conexiones con productos culturales separados por una gran distancia física, se expresan las ideas con libertad, se argumenta sólidamente las críticas posibles tanto formales como de contenido, se expresan sentimientos y emociones experimentadas con los distintos elementos del patrimonio. Por último, la utilización de terminología específica desarrolla la capacidad comunicativa del alumnado.

La valorización y conservación del patrimonio debe responder a iniciativas del propio alumnado que, tras el análisis comparativo con el patrimonio global, deben ir referidas, preferentemente, al más cercano.

Esta competencia específica está conectada con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA1.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Indagar, con actitud abierta, en la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico más cercano, distinguiendo sus elementos constitutivos y comparándolos con el patrimonio global, estableciendo relaciones entre ambos, para entender la cultura como proceso dinámico de renovación y enriquecimiento y fomentar tanto el deleite estético como una visión crítica.

El patrimonio exige una investigación en profundidad de su motivación, significación y contexto así como de las circunstancias específicas que hacen que se manifieste de determinada manera.

Este conocimiento no implica una aceptación de los elementos que se consideren negativos. Dado que el patrimonio, o su consideración, es un proceso dinámico, este puede ser resignificado, adaptándose a las demandas simbólicas del momento.

Dado que nuestras sociedades son plurales y diversas, así lo serán los puntos de vista del grupo de alumnos. Ese es el punto a alcanzar para lograr un disfrute compartido de dicho patrimonio, siempre en constante renovación y resignificación. En definitiva, se trata de reapropiarse del significado y simbología del patrimonio a través de valoración, con un análisis crítico y argumentado en el aquí y ahora, y teniendo en cuenta la cultura como un proceso de referencias dinámico de renovación y enriquecimiento. Así como de fomentar una visión crítica de los aspectos formales y de contenido que constituyen el patrimonio y los productos culturales que lo conforman.

La historia y las ideas e ideologías dominantes en cada momento han privilegiado la prevalencia de una serie de productos culturales sobre otros. Por tanto, se trata de determinar cómo los productos culturales pueden responder a distintas simbologías y significados, dependiendo de circunstancias y condicionantes locales y sociales. También es preciso establecer cómo determinados productos culturales responden a manifestaciones comunes de todas las culturas. Un conocimiento más profundo del patrimonio estimula el desarrollo del deleite estético.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

lunes 24 de julio de 2023

3. Expresar de manera creativa e innovadora, con actitud abierta y positiva, la propia identidad y referencias culturales, utilizando como soporte o medio el patrimonio cercano y/o el global, para reforzar el autoconocimiento, la autoestima y la empatía.

Las identidades culturales, entendidas como un proceso de construcción de sentido, están compuestas de muchas capas que se suman entre sí y se superponen. Las capas culturales no son elementos rígidos, van evolucionando conforme lo hace el individuo. Al tiempo que se añaden nuevas capas de identidad, el alumnado debe gestionar aquellas que ya posee. Esta gestión debe hacerse en base a una actitud abierta y positiva, respetando a los demás y a uno mismo.

El patrimonio cercano posee elementos que, ya sea por afinidad o contraste, permiten la expresión de la identidad cultural de un individuo o colectivo.

La creatividad unida al pensamiento divergente, supone la adopción de enfoques innovadores, de nuevas soluciones, de una visión distinta, también de uno mismo. La capacidad de improvisar y reinventarse es fundamental para ser creativo. De igual manera, la resiliencia está íntimamente unida a la capacidad creativa del individuo, sobre todo a la hora de ubicarse en un mundo en constante transformación.

Dado que los elementos del patrimonio pueden ser modificados en su simbología y significado mediante actuaciones artísticas sobre ellos, de igual manera, la expresión creativa de las propias referencias culturales puede suponer una transformación de dicha identidad.

Esta capacidad transformativa, una vez consolidada como destreza, permite al individuo adaptarse a situaciones muy cambiantes, sin perder un cierto elemento de ubicación y anclaje.

De esta manera, podrá desarrollar la capacidad de iniciativa y emprendimiento sobre el patrimonio cercano, fruto de la renovada consideración de este que le proporcionará la nueva visión de sí mismo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CP-SAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CE1, CCEC3.1, CCEC3.2.

4. Diseñar proyectos artísticos y culturales sostenibles con intención comunicativa y expresiva, involucrando de forma colaborativa e inclusiva al mayor número de participantes, seleccionando espacios, medios, soportes y técnicas, considerando preferentemente las posibilidades del patrimonio cercano para valorar su diversidad social y cultural y reforzar el sentido de pertenencia a una identidad cultural compartida.

Todo el proceso de gestión de un proyecto artístico sostenible debe partir del establecimiento de objetivos compartidos. Estos proyectos deben recoger las inquietudes que se generen en el contexto social cercano, dando visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos y fomentando la igualdad, el respeto y la aceptación del otro. La iniciativa puede surgir de un individuo, pero los participantes en el proyecto deben apropiarse de su sentido e intencionalidad, enriqueciendo el impulso inicial. A lo largo de todo el proceso el alumnado debe asumir responsabilidades, respetar las opiniones de los demás, tener constancia en el trabajo, asumir el error como oportunidad de mejora, el grupo como fuente de enriquecimiento. Este diseño proporcionará una visión global de lo que se pretende hacer, cómo y dónde se quiere llevar a cabo, quién y cómo participará y qué resultados artísticos y sociales se esperan. la distribución de tareas a partir de las habilidades requeridas y las necesidades del proyecto.

Resulta fundamental que se elabore una documentación antes, durante y después del proceso, una evaluación del propio diseño, así como del proceso y el resultado. La evaluación debe establecerse desde el inicio y realizarse durante el desarrollo del proyecto para optimizar las fases y el producto final. Esta evaluación será preparada por el alumnado en base a indicadores que ellos mismos deben establecer, fomentando así la autocrítica y la autoevaluación.

En lo referente a la selección de los elementos del patrimonio, preferentemente, cercano que deben dar soporte material al proyecto. Será preciso poseer un conocimiento y vivencia del mismo para poder aprovechar plenamente las posibilidades que ofrece.

lunes 24 de julio de 2023

La expresión colectiva de ideas, sentimientos y emociones, con base en un debate previo y el trabajo colaborativo posterior, contribuye efectivamente a la construcción y reforzamiento de expresiones culturales propias del grupo. Estas identidades o expresiones culturales colectivas, abiertas y dinámicas, pueden transformar la expresión y referentes de la comunidad en la que se ubica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

5. Organizar y realizar con creatividad las fases del desarrollo de un proyecto cultural y artístico, adoptando un enfoque inclusivo, participativo y respetuoso con la diversidad, atendiendo a los recursos disponibles y buscando la sostenibilidad, para alcanzar un resultado que genere inclusión social y oportunidades.

Una vez establecidas las fases por las que transcurrirá una actuación artística, se debe proponer de forma inclusiva, participativa y respetuosa un plan de trabajo que atienda a los requerimientos cuantitativos y cualitativos del proyecto.

El proyecto cultural y artístico debe aunar los siguientes objetivos: generar la inclusión social; fomentar la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y la sostenibilidad, el respeto al medioambiente. Esta necesidad de sostenibilidad medioambiental y de impacto social, por un lado y los recursos limitados o muy limitados, por otro lado, deben espolear la creatividad y desarrollar el pensamiento divergente para buscar soluciones originales e innovadoras a problemas reales a la hora de establecer el plan de trabajo. También es necesario el uso ético, crítico y responsable de las herramientas digitales tanto en la realización del proyecto como en la documentación que acompaña a todo paso dado en él.

En los proyectos artísticos, una vez fijados los objetivos y plazos, el cómo se alcanzan debe ser lo más flexible posible. Si la organización del plan de trabajo se ha realizado de una manera rígida, será imposible que los participantes consideren como algo propio el proyecto.

A través de los procesos que acompañan a la actividad cultural y artística se desarrolla la creatividad, pensamiento divergente, la iniciativa y la exploración de uno mismo y del entorno

La solución creativa permitirá crear un producto artístico susceptible de enriquecer a la comunidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP3, STEM3, STEM5, CD3, CPSAA5, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Compartir y evaluar, con criterios técnicos y de manera respetuosa, un proyecto cultural y artístico finalizado, poniendo en valor el resultado y el proceso e integrando sin prejuicios las opiniones que se originen, para valorar las oportunidades que ofrecen y ayudar a lograr un impacto positivo en el entorno cercano.

En la acción de evaluar y compartir el proyecto artístico, de manera abierta y respetuosa, el colectivo a quien va dirigida tiene un papel fundamental. Gracias a la utilización de los elementos del patrimonio cercano los asistentes se ubican en un entorno familiar. Además del resultado final, también es mostrado el proceso creativo, es por ello que toda documentación asociada a dicho proyecto adquiere gran importancia. El alumnado debe elaborar registros en diferentes formatos desde la idea hasta el producto final.

La visualización del proceso aumenta la inteligibilidad del producto final y, por tanto, su impacto. Para ello, el alumnado debe establecer mecanismos que permitan a los asistentes apropiarse del sentido y la simbología del proyecto, al tiempo que transmiten las ideas, sentimientos y emociones que han experimentado. El impacto social genera una serie de transformaciones, de mayor o menor calado, que, a su vez, pueden suponer oportunidades en esa comunidad.

El alumnado a su vez, identifica las diferentes profesiones relacionadas con los proyectos artísticos y las oportunidades que le pueden ofrecer en su desarrollo futuro. También debe interiorizar que el error es una forma de mejora en todo proceso creativo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP3, STEM 4, CPSA 1.1, CPSA1.2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| Proyectos Artísticos  |
|---|
| <b>Competencia específica 1.</b>  |
| 1.1. Reconocer, con actitud proactiva y a través del contacto directo, los elementos fundamentales del patrimonio cultural y artístico más cercano, utilizando con propiedad la terminología específica y reflexionando de manera crítica sobre su valor de cohesión social y apreciación de la diversidad cultural   |
| 1.2. Comparar el patrimonio cultural y artístico más cercano con el global, haciendo un uso crítico, ético y responsable de los diversos canales de acceso al patrimonio artístico y cultural global, compartiendo con interés, respeto y de forma abierta las ideas, sentimientos y emociones que genera en cada persona, fomentando su conservación y la libertad de expresión. |
| <b>Competencia específica 2.</b>  |
| 2.1. Determinar la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico cercano, compartiendo su conocimiento y goce de la percepción, determinando qué elementos incitan a ese disfrute, contrastando opiniones de forma respetuosa y estimulando la visión crítica.  |
| 2.2. Establecer relaciones estructurales entre manifestaciones del patrimonio global y cercano, comparando sus elementos, con sentido crítico y actitud abierta, entendiendo la cultura como proceso dinámico de renovación y enriquecimiento.  |
| <b>Competencia específica 3.</b>  |
| 3.1. Expresar, a través de medios artísticos y de manera creativa, ideas, sentimientos y emociones personales, ubicándolas en el contexto del patrimonio cultural y artístico cercano, utilizando sus elementos de manera innovadora, y empleándolo como herramientas de exploración de sí mismo.   |
| 3.2. Elaborar obras artísticas, mostrando los referentes culturales propios y/o compartidos, poniéndolos en relación con el patrimonio cultural y artístico cercano y global de forma flexible e integradora, con empatía y respeto hacia uno mismo y los demás.  |
| <b>Competencia específica 4.</b>  |
| 4.1. Planificar un proyecto cultural o artístico que tenga relación con el patrimonio cercano y recoja las inquietudes que afecten a dicho contexto, movilizándolo de forma colaborativa al mayor número de participantes, utilizando la expresión individual y los recursos que ofrece el patrimonio cercano y valorando el trabajo colaborativo.                                |
| 4.2. Distribuir tareas a partir de las habilidades requeridas y las necesidades del proyecto, asumiendo responsabilidades, respetando las opiniones de los demás, teniendo constancia en el trabajo y viendo el trabajo del grupo como enriquecimiento.   |
| 4.3. Establecer, de manera compartida, los indicadores cualitativos y cuantitativos, además de los instrumentos de medición, integrándolos en un mecanismo de evaluación de todas las fases del proceso artístico.  |
| <b>Competencia específica 5.</b>  |
| 5.1. Utilizar en todas las fases de desarrollo de un proyecto cultural y artístico criterios inclusivos, no discriminatorios y que promuevan la igualdad, respetando durante el proceso las opiniones y propuestas de los demás y utilizando pautas de sostenibilidad medioambiental.   |
| 5.2. Estructurar un plan de trabajo flexible de un proyecto cultural y artístico de manera creativa que busque soluciones originales e innovadoras a problemas planteados, fomentando la iniciativa y la exploración de uno mismo y el entorno.   |
| 5.3. Utilizar, de manera crítica y responsable, las herramientas digitales, tanto en la realización del plan de trabajo, como en la documentación del mismo, con actitud ética ante la propiedad intelectual.   |
| <b>Competencia específica 6.</b>  |
| 6.1. Comunicar públicamente el proyecto desarrollado en el entorno social y educativo al colectivo al que va dirigida, de forma abierta y respetuosa, estableciendo mecanismos que faciliten su recepción y reflexionando sobre su impacto social.  |
| 6.2. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con la creación de proyectos artísticos, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.  |
| 6.3. Evaluar, utilizando para ello los indicadores establecidos anteriormente, tanto el proceso de creación del proyecto artístico, como el resultado final, la documentación realizada, las dificultades encontradas, las soluciones dadas y los logros alcanzados, asumiendo el error como forma de mejora.   |

lunes 24 de julio de 2023

## SABERES BÁSICOS

| <b>Proyectos Artísticos</b>  |
|--|
| <b>Generales.</b>  |
| Actitud proactiva, abierta, positiva, crítica, de interés y respeto.   |
| Valoración y respeto de la diversidad personal y cultural.   |
| Reconocimiento del valor y la conservación del patrimonio cultural y artístico.  |
| Actitud ética ante la propiedad intelectual, usos responsables. Uso crítico, sostenibles y responsable de herramientas digitales.  |
| Utilización de la terminología específica.   |
| Entendimiento de la cultura como un proceso de referencias dinámico de renovación y enriquecimiento.   |
| Autoconocimiento, autoestima.  |
| Empatía y valoración de diferentes puntos de vista.  |
| Desarrollo de pensamiento divergente, crítico, de la creatividad, la innovación, la iniciativa y la exploración de uno mismo y del entorno   |
| Estimulación de la capacidad de improvisar, reinventarse y la resiliencia.   |
| Hábitos de disciplina, constancia y responsabilidad en el trabajo en grupo.  |
| Participación activa en igualdad, adoptando un enfoque inclusivo, no sexista y superador de estereotipos que supongan discriminación.  |
| Sostenibilidad medioambiental.   |
| Reconocimiento del error como forma de mejora.   |
| <b>A. Patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.</b>  |
| Noción de patrimonio cultural y artístico.   |
| Patrimonio cercano y global, material e inmaterial.  |
| Patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades.  |
| <b>B. Creatividad. Entornos de trabajo creativo.</b>   |
| Creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Proceso metacognitivo.   |
| Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.  |
| Estrategias de superación del bloqueo creativo.  |
| <b>C. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.</b>   |
| Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas.  |
| Proyectos Artísticos. Planificación y Fases. Gestión de proyectos.   |
| Estrategias de trabajo en equipo. Uso de dinámicas de trabajo colaborativo. Distribución de tareas: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. |
| Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes adecuados al proyecto artístico.   |
| Liderazgo compartido. Resolución de conflictos.  |
| Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.   |
| Sostenibilidad e impacto social de los proyectos artísticos.   |
| Evaluación de proyectos artísticos.  |
| Difusión de resultados.  |
| Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.  |