

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PENSAMIENTO CREATIVO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte
Materia:	Entorno Empresarial
Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo
Código:	50027
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Lengua vehicular:	Español
Equipo docente:	Bárbara Sainza
Profesor/a:	Bárbara Sainza
Grupos:	3ºANIM
Despacho:	Sala de Profesores
Teléfono: 900 373 379 Ext.	E-mail: barbara.sainza@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas:
Narrativa Audiovisual / Historia del Cine / Diseño de Personajes

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Conocimientos Transversales / Materia: Entorno Empresaria Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Pensamiento creativo es una asignatura en la que los alumnos adquirirán habilidades y competencias para la selección adecuada de ideas, resolución de problemas, organización de procesos creativos, elaboración de proyectos y desarrollo de productos en el entorno de la animación. Este aprendizaje dotará al alumno de elementos y herramientas de índole tanto conceptual como práctico que le permitirán entender la trascendencia de la creatividad en el campo profesional al que pertenecen. Asimismo aprenderán el valor práctico de las sinergias en la ideación, producción y el análisis, con el objetivo de ofrecer aportaciones innovadoras en el ámbito de la producción audiovisual de la Animación.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La naturaleza polisémica y transversal de la creatividad, hace de esta asignatura un aporte de competencias genéricas cualitativas con orientación tanto formativa como profesional. Profundizar en las reglas y procedimientos simbólicos que definen el campo de la Animación a través de la creatividad, dotará al alumno de estrategias operativas a través de las cuales desarrollar ideas, procesos, proyectos y productos de forma experimental con el objetivo puesto en la coherencia del sentido y la originalidad.

A día de hoy casi cualquier ámbito artístico, científico o empresarial requiere y pone en práctica estrategias creativas para resolver problemas y realizar aportaciones innovadoras. Igualmente la participación en proyectos multidisciplinares es cada vez más común, lo que hace que el conocimiento práctico de las estrategias que el estudio de la creatividad aporta, sean una herramienta esencial de valor profesional para el estudiante del grado de Animación.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE1 - Conocer los fundamentos básicos de la producción del cine de animación, y la imagen generada por ordenador.</p> <p>CE8 - Entender la estructura narrativa de las producciones audiovisuales</p> <p>CE18 - Sintetizar los elementos que intervienen en la producción de un proyecto.</p> <p>CE19 - Entender los fundamentos creativos de generación de ideas en proyectos audiovisuales</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	<p>Conocer los elementos, reglas y procedimientos simbólicos que definen el campo de la Animación a través de la creatividad</p> <p>Aplicar estrategias operativas a través de las cuales desarrollar ideas y procesos de naturaleza audiovisual</p> <p>Especificar los requisitos creativos que satisfacen las necesidades del cliente</p> <p>Generar soluciones originales dentro de parámetros de producción y costes</p> <p>Planificar diversas tareas técnicas creativas para el desarrollo de un producto de animación</p> <p>Conocer y aplicar estrategias artísticas procedentes de otros</p>

	medios, al entorno de la producción audiovisual
--	--

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Tema 1. Creatividad

- 1.1. Creación y creatividad
- 1.2. Pensamiento creativo / Proceso creativo
 - 1.2.1. Técnicas y funciones del pensamiento creativo
- 1.3. Procesos creativos / Procesos de producción
- 1.4. Campo y ámbito.
 - 1.4.1. La producción audiovisual. Elementos que intervienen
- 1.5. La hibridación de las disciplinas y los procesos

2. Tema 2. Imágenes en proceso

- 2.1. ¿Qué es una imagen?
 - 2.1.1. Tipologías y funciones
- 2.2. Imagen-movimiento y e-images
- 2.3. Pensamiento visual, imágenes en proceso
 - 2.3.1. Imaginar ideas, Idear imágenes, Pensar con Imágenes
- 2.4. Procedimientos experimentales con Imágenes
- 2.5. Estrategias artísticas con imágenes.

3. Tema 3. Narrativas en proceso

- 3.1. Relaciones Imagen-Texto
- 3.2. El texto y el tiempo. Leer imágenes
 - 3.2.1. Procedimientos ficcionales Narrativas en proceso
 - 3.2.2. El montaje y el proceso creativo
- 3.3. Procedimientos narrativos experimentales
- 3.4. Estrategias artísticas narrativas

4. Tema 4. Sonidos en proceso

- 4.1. Relaciones imágenes-sonido
- 4.2. Relaciones texto-sonido
- 4.3. El sonidos en proceso. Pensar con sonidos
- 4.4. Procedimientos experimentales con sonido
- 4.5. Estrategias artísticas sonoras

5. Tema 3. Estrategias Creativas

- 5.1. Ejemplos de procesos
 - 5.1.1. Autores, Medios, Técnicas y Procedimientos

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Septiembre-Octubre
Tema 2	Octubre-Noviembre
Tema 3	Noviembre-Diciembre
Tema 4	Diciembre_Enero
Tema 5	Septiembre-Enero

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23

Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Entrega de los ejercicios autónomos semanales. Individuales o grupales	<p>CALIFICACIÓN DE SUSPENSO (1-3.9)</p> <p>Los ejercicios presentados que no hayan atendido y desarrollado los criterios de enunciación de la práctica así como a los formatos de entrega y presentación</p> <p>CALIFICACIÓN DE SUSPENSO ALTO (4-4.9)</p> <p>Los ejercicios presentados que hayan atendido a los criterios principales de enunciación, entrega y presentación pero muestren faltas de comprensión y/o aplicación básica en los mismos</p> <p>CALIFICACIÓN DE APROBADO (5-6.9)</p> <p>Los ejercicios presentados que hayan atendido y desarrollado los criterios de enunciación de la práctica, entrega y presentación sin faltas de comprensión y/aplicación</p> <p>CALIFICACIÓN DE NOTABLE (7-8.9)</p> <p>Los ejercicios presentados que hayan atendido y desarrollado los criterios de enunciación de la práctica, entrega y presentación y destaquen</p>	60%

	<p>aspectos conceptuales, de diseño o de formato.</p> <p>CALIFICACIÓN DE SOBRESALIENTE (9-10)</p> <p>Los ejercicios presentados que hayan atendido y desarrollado los criterios de enunciación de la práctica, entrega y presentación y destaquen todos los aspectos: conceptuales, diseño y formato de presentación</p>	
Proyectos, portfolios y presentación de los mismos		30%
Sesiones Críticas y Coevaluación		10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- El alumno deberá entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso
- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 80% de la nota final
- El examen final supondrá un 20% de la nota final
- Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo, podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase
- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura

Convocatoria extraordinaria

- Aquellos alumnos que no entreguen el 80% de los trabajos o no lleguen al 80% de la asistencia a clase deberán:
 - Entregar un dossier con al menos el 80% de los ejercicios que se detallan en el campus virtual de la asignatura. Este dossier contará un 40% de la nota final
 - Presentarse al examen final. Contará un 60% de la nota final
 - Para aprobar la asignatura ambas partes han de tener una calificación superior al 5

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

<p>Bibliografía básica (1-3 libros)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Csikszentmihalyi, M., <i>Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención</i>, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1998 • Deleuze, G. y Guattari, <i>Rizoma. Introducción</i>, Editorial Pre-Textos, 2005 <p>Goodman, N., <i>Maneras de hacer mundos</i>, Visor, La Balsa de la Medusa, 1990</p>
<p>Bibliografía recomendada (Max 10 libros)</p> <p>López Quintás, A. <i>Estética de la creatividad</i>, Ediciones Cátedra, 1977</p> <p>Ariza, J. <i>Las imágenes del sonido</i>, Ed. Universidad de Castilla La Mancha, 2003</p> <p>A.A.V.V., <i>Andy Warhol. Cine, vídeo y televisión</i>, Fundación Antoni Tapies, 1994</p> <p>Wertheimer, Max, <i>El pensamiento productivo</i>, Paidós Ibérica, 1991</p> <p>A.A.V.V., <i>Ars Electronica Center</i>, Lammerhuber Edition, 2014</p> <p>Scott, Jill, <i>Artist in Labs. Networking in the Margins</i>, Ed. Springer Verlag, 2010</p>

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

<p>TIPOLOGÍA DEL AULA:</p> <p>Teórica</p> <p>MATERIALES:</p> <p>No necesarios para esta asignatura</p> <p>SOFTWARE:</p> <p>No necesarios para esta asignatura</p>
--