

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**PENSAMIENTO CREATIVO**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de Productos Interactivos</b>		
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)</b>		
Departamento/Instituto:	<b>Conocimientos transversales</b>		
Materia:	<b>Habilidades generales</b>		
Denominación de la asignatura:	<b>Pensamiento Creativo</b>		
Código:	<b>52017</b>		
Curso:	<b>Cuarto</b>		
Semestre:	<b>Primero</b>		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Obligatoria</b>		
Créditos ECTS:	<b>3</b>		
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>		
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>		
Equipo docente:	<b>Dra. Marta Lage de la Rosa</b>		
Profesor/a:	<b>Dra. Marta Lage de la Rosa</b>		
Grupos:	<b>4º DPIN</b>		
Despacho:	<b>Sala de Profesores</b>		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112
E-mail:	marta.lage@live.u-tad.com		
Página web:	www.u-tad.com		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren.
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren.

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

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo de “Conocimientos transversales” y dentro de éste a la materia “Habilidades generales”.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículo.</b>
El pensamiento es una actividad de la mente y la creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas para resolver problemas o generar soluciones diferentes. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana ausente, por ejemplo, en la computación algorítmica. Por lo tanto esta asignatura de Pensamiento Creativo, se relaciona directamente con todas las asignaturas de la carrera y con el día a día del alumnado, pues el pensamiento creativo se precisa todos los días en todas y cada una de nuestras acciones.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Esta asignatura ayudará al alumnado a ser más creativo, tanto en su vida personal como en sus relaciones sociales y en su ámbito laboral; “esto a su vez será la base de una sociedad más creativa y con mayor bienestar, lo cual se convertirá en riqueza económica y social” como afirma la Fundación Botín con su proyecto: <i>Arte , Emociones y Creatividad</i> desde 2014.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.</li> <li>• CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.</li> <li>• CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.</li> <li>• CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.</li> <li>• CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.</li> <li>• CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.</li> <li>• Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.</li> <li>• Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo</li> <li>• Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales</li> <li>• Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Valorar el sentido ético en el trabajo</li> <li>• Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar</li> <li>• Planificar y organizar el trabajo</li> <li>• Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.</li> <li>• CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.</li> <li>• CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.</li> <li>• CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> <li>• CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.</li> </ul>	<p>y recogiendo información de diversas fuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE16. Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva</li> <li>• CE26. Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.</li> <li>• CE27. Reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</li> <li>• Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional</li> <li>• Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos</li> <li>• Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de juegos</li> </ul>

## 5. CONTENIDOS

- Definición y sentido de la Creatividad.
- Desarrollo de pensamiento creativo.
- Filosofía de la innovación y la relación con la creatividad.
- Generación de nuevas ideas
- Técnicas de improvisación y creación
- Técnicas de investigación
- Análisis crítico
- Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad

## 6. CRONOGRAMA

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS</b>	<b>PERÍODO TEMPORAL</b>
Definición y sentido de la Creatividad.	Semanas 1-2
Desarrollo de pensamiento creativo.	Semanas 3-4
Filosofía de la innovación y la relación con la creatividad.	Semana 5
Generación de nuevas ideas	Semanas 6-7
Técnicas de improvisación y creación	Semanas 8-9
Técnicas de investigación	Semanas 10-11
Análisis crítico	Semanas 12-13
Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad	Semanas 14-15

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	38	38
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	53	53
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje basado en problemas	59	91	150
	Aprendizaje orientado a proyectos			

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	Desarrolladas en el aula. Adecuación a los objetivos previstos.	30%
Prueba teórica-práctica final	Demostración del contenido teórico visto en la asignatura.	20%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	Desarrollo de actividades creativas.	50%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación: hace referencia a todas aquellas propuestas que el alumno proponga dentro del aula susceptible de formar parte de alguno de los temas propuestos.

Prueba teórica-práctica final: demostración de contenidos teóricos vistos durante el curso escolar.

Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios: el diseño y realización de un trabajo relacionado con uno de los temas a lo largo del curso.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- P.R. Foster: *101 métodos para generar ideas: como estimular la creatividad*. Deusto S.A. Ediciones. ISBN: 9788423419661
- Shteyn, Eugene, Shtein, Max: *Scalable Innovation: A guide for inventors, entrepreneurs and IP professionals*. California, EE.UU. CRC Press. ISBN: 14-6659-097-1

### Bibliografía recomendada

- Bono, Edward de: *El pensamiento creativo : el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, Paidós Editorial. ISBN: 84-493-0713-9
- Gardner, Howard: *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Barcelona, Paidós editorial. ISBN: 978-84-493-2419-2
- Goleman, Daniel; Kaufman, Paul; Ray, Michael: *El espíritu creativo*. Buenos Aires, Ediciones B. ISBN: 978-84-9872-174-4
- Jenny, Peter: *La mirada creativa*. Barcelona, Gustavo Gili, 2013. ISBN:978-84-252-2609-0
- Kastika, Eduardo: *Desorganización creativa, organización innovadora*. Buenos Aires, Ediciones Macchi. ISBN: 9505375638
- Lowenfeld, Viktor; Lambert Brittain, W.: *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, Kapelusz. ISBN: 84-499-3345-5
- Menchén Bellón, Francisco: *Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender*. Madrid, Pirámide. ISBN: 84-368-1214-X
- Menchén Belón, Francisco; Mateos Lepe, Elena; Díez Bugallo, María Dolores: *Creatividad y medios audiovisuales*. Valladolid, Miñón, D.L. ISBN: 84-355-0554-5
- Puente Ferreras, Aníbal: *El cerebro creador: ¿qué hacer para que el cerebro sea más eficaz?* Madrid, Alianza Editorial. ISBN: 84-206-3973-7
- Brown, Tim: *Change by Design: how design thinking can transform organizations and inspire innovation*. EE.UU., Harper Collins. ISBN: 00-617-6608-9



## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Aula con mesas y sillas que se puedan cambiar de posición y lugar. Ambientación agradable y estimulante. Armario con llave para el material y los trabajos.

### **MATERIALES:**

Material imprescindible que debe llevar el alumno: tablet o móvil con acceso a internet.

Materiales diversos para trabajos creativos: dependerá de los proyectos llevados a cabo, a modo de ejemplo, papel continuo para trabajos en gran formato, papel tamaño A3, Post-it, Témperas de colores primarios, blanco y negro, pinceles de varios tamaños, cola blanca, adhesivo para papel, pasta moldeable, rotuladores de diferentes colores a azul negro y rojo, cartulinas de diferentes colores, etc...

### **SOFTWARE:**

Powerpoint y Photoshop.