

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Pensamiento Creativo / Creative thinking

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Lenguaje Audiovisual / Audiovisual Language
Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo / Creative thinking
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Marta Lage de la Rosa, Ana Jiménez Revuelta, Barbara Sainza Fraga
E-mail:	marta.lage@live.u-tad.com; ana.jimenez@live.u-tad.com; barbara.sainza@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición.

Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

Subject description

The subject gives the students the related knowledge related to the creation and basis for the narrative of stories through the sound and image in movement, from the formal

and symbolic elements for the visual compositing of the fixed image to the narrative resources and their significance and the theory of audiovisual editing.

It also provides the necessary context to identify the main artistic tendencies and the historical evolution of the audiovisual narrative language

Descripción de la asignatura

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.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

4. CONTENIDOS

- Creación, pensamiento y proceso creativo.
- Técnicas: brainstorming, mapas, analogías, flow.
- Pensamiento visual: procedimientos y estrategias.
- Definición del problema.
- Creatividad libre y dirigida.

English contents

- *Creation, thinking and creative process.*
- *Techniques: brainstorming, mental maps, analogies, flow.*
- *Visual thinking: procedures and strategies.*
- *Problem definition.*
- *Free and guided creativity.*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	14	100%
AF2 Clases Prácticas	12	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	22	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	19	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Csikszentmihalyi, M. *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1998

Jardi, E. *Pensar con imágenes*, Editorial Gustavo Gili, 1990

Bibliografía recomendada

A.A.V.V. *Andy Warhol. Cine, vídeo y televisión*, Fundación Antoni Tapies, 1994

A.A.V.V. *Ars Electronica Center*, Lammerhuber Edition, 2014

Ariza, J. *Las imágenes del sonido*, Ed. Universidad de Castilla La Mancha, 2003

Brea, J.L. *Las tres eras de la imagen*, Ediciones Akal, Estudios Visuales, 2010

Deleuze, G. y Guattari, Rizoma. *Introducción*, Editorial Pre-Textos, 2005

Goodman, N. *Maneras de hacer mundos*, Visor, La Balsa de la Medusa, 1990

Jenny, P. *La mirada creativa*, Editorial Gustavo Gili, 2015

Scott, Jill. *Artist in Labs. Networking in the Margins*, Ed. Springer Verlag, 2010

Wigan, M. *Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash ups*, Editorial Gustavo Gili.