



GUÍA DOCENTE

PENSAMIENTO CREATIVO

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Bárbara Sainza Fraga / barbara.sainza@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

Descripción de la asignatura

Pensamiento CreaDvo es una asignatura en la que los alumnos adquirirán habilidades y competencias para la selección adecuada de ideas, resolución de problemas, organización de procesos creaDvos, elaboración de proyectos y desarrollo de productos en el entorno de la animación. Este aprendizaje dotará al alumno de elementos y herramientas de indole tanto conceptual como prácDca que le permitiDrán entender la trascendencia de la creaDvidad en el campo profesional al que pertenecen. Asimismo, aprenderán el valor prácDco de las sinergias en la ideación, producción y el análisis, con el objeDvo de ofrecer aportaciones innovadoras en el ámbito de la producción audiovisual de la Animación.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

Resultados de aprendizaje

- Conocer las teorías de la creaDvidad y comprender las bases del pensamiento creativo.
- Reconocer el funcionamiento y el senDdo de las fases de un proceso creativo
- Aplicar técnicas de creaDvidad, innovación y originalidad a ideas propias.
- Implementar y analizar la experiencia del proceso creaDvo en el desarrollo de un proyecto.

CONTENIDO

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

TEMARIO

- 1. Introducción al pensamiento creativo.
 - 1.1 Breve historia de la creaDvidad. ¿Qué es la creatividad?
 - 1.2 Características de las personas creativas. La creatividad como actitud y experiencia. ¿Cómo ser creativos?
 - 1.3 El proceso creativo. Fases.
- 2. Técnicas de ideación, resolución de problemas y evaluación.
 - 2.1. El pensamiento lateral, El foco creaDvo, El arte de preguntar, Brainstorming, Mapas conceptuales / mentales, Seis sombreros para pensar, Flow, SCAMPER, El binomio fantástico, etc.
- 3. Pensamiento visual y formalización.
 - 3.1 Pensar con imágenes. Desarrollo visual
 - 3.2 Pensamiento narrativo. Exploración de narrativas experimentales
 - 3.3 Memorias de proyecto o portfolios.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	15,45	15,45

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases Prácticas</i>	11,82	11,82
<i>Tutorías</i>	2,73	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24,09	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18,18	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,73	3,00
TOTAL	75	31,27

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: Introducción al Pensamiento Creativo 5 semanas.

Tema 2: Técnicas de ideación, resolución de problemas y evaluación 5 semanas.

Tema 3. Pensamiento visual y formalización 5 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	45	45
<i>Prueba Objetiva</i>	45	45

Consideraciones generales acerca de la evaluación

-Se deberá asistir al menos al 80% de las clases así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso.

-Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 45% de la nota final.

-El examen final/presentación del portfolio o cuaderno de campo, supondrá un 45% de la nota final. Para ello se ha de preparar una presentación visual, oral y escrita en la que se detallen los ejercicios y los pasos desarrollados a lo largo del proceso creativo.

-Las prácticas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación supondrá un 10% de la nota final.

-Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo, podrán repeDrlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.

-Ambas partes (prácticas/presentación del portfkolio) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

-Básica:

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

Jardi, E. (1990) Pensar con imágenes, Editorial Gustavo Gili

Ordine, N. (2013) La utilidad de lo inútil, Editorial Acantilado

Bono, E. (1991) El pensamiento lateral: Manual de creatividad, Ediciones Paidós

-Recomendada:

Catmull, E. y Wallace, A. (2014) Creatividad S.A., Ed. Conecta

Lamata, R. (2013) La actitud creativa, Editorial Narcea

Deleuze, G. Y Guattari F. (2005) Rizoma. Introducción, Editorial Pre-Textos

Gardner, H. (1995) Mentes creativas: una anatomía de la creatividad, Barcelona, Paidós Editorial

Judkins, Rod. (2014) El arte del pensamiento creativo, Barcelona, Editorial GG

Bono, E. (1985) Seis sombreros para pensar, Paidós Ibérica

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

A convenir según las necesidades de cada proceso creativo. Un cuaderno

Software:

El software requerido por los proyectos que los alumnos escojan desarrollar.