



GUÍA DOCENTE

PENSAMIENTO CREATIVO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Conocimientos Transversales
Materia:	Habilidades Generales
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Bárbara Sainza Fraga/barbara.sainza@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y habilidades comunicativas. En las asignaturas que pertenecen a esta materia, se verán contenidos relacionados con los fundamentos filosóficos, el conocimiento del entorno, la filosofía de la innovación, la Ética de los negocios, el Diseño y la responsabilidad social, la Sociología de la comunicación, etc. en su relación con la orientación humanista y generalista del Grado. Además, se abordará la relación de estos conocimientos con el desarrollo artístico.

Descripción de la asignatura

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.

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: Arte, Emociones y Creatividad desde 2014.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

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.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

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

CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicas.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

Comunicar de forma eficaz, tanto formal como informalmente, en el entorno de trabajo

Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Redactar documentos propios de su especialidad.

Liderar un equipo de trabajo motivando a sus componentes

Emplear métodos de resolución de conflictos en los equipos de trabajo

Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional

Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos

Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de juegos

CONTENIDO

- El proceso de comunicación persuasiva
- Herramientas de comunicación en entornos digitales
- Técnicas de presentación
- Fundamentos de Teoría de la Comunicación.
- Paz y valores democráticos
- Desarrollo del pensamiento creativo.
- Valores culturales del siglo XXI
- Definición y sentido de la creatividad.
- Comunicación, pensamiento y lenguaje.

TEMARIO

Tema 1. INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO CREATIVO.

- 1.1 Breve historia de la creatividad. ¿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

Tema 2. TÉCNICAS DE IDEACIÓN, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y EVALUACIÓN

2.1. El pensamiento divergente y lateral, PO, El foco creativo, El arte de preguntar, Brainstorming, Brainswarming, Mapas conceptuales / mentales, Seis sombreros para pensar, Flow, SCAMPER, NUF Test, etc.

Tema 3. CREATIVIDAD APLICADA

- 3.1 Creatividad, ideación y proyecto. Implementación de la idea
- 3.2 Proceso creativo y producto
- 3.3 Memorias de proyecto o portfolios

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,33	1,33

<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	5,67	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,33	2,33
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	8,67	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	2,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,33	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	22,67	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	18,67	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,67	0,00
<i>Test de autoevaluación</i>	3,67	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
TOTAL	75	6

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

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</i>	10	10

<i>prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

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>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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

Bono, E. (1985) Seis sombreros para pensar, Paidós Ibérica. Boden, M. (1994) La mente creativa, Editorial Gedisa.

Bibliografía recomendada

De Bono, E. (1994) El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, Editorial Paidós.

Gardner, H. (1995) Mentes creativas: una anatomía de la creatividad. Editorial Paidós. Lamata, R. (2013) La actitud creativa, Editorial Narcea.

Wertheimer, M. (1991) El pensamiento productivo, Paidós Ibérica. Boden, M. (2017) Inteligencia artificial, Editorial Turner.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

A convenir según las necesidades de cada proceso creativo/To be agreed according to the needs of each creative process.