



GUÍA DOCENTE

PENSAMIENTO CREATIVO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

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/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

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 DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	16,67	16,67
<i>Seminarios y talleres</i>	2,50	2,50
<i>Clases Prácticas</i>	10,00	10,00
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Actividades de Evaluación</i>	1,67	1,67
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	8,33	0,42
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	34,17	0,00
TOTAL	75	33

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO CREATIVO: 4 semanas

Tema 2. TÉCNICAS DE IDEACIÓN, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y EVALUACIÓN: 5 semanas

Tema 3. CREATIVIDAD APLICADA: 6 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO
-------------------------	-------------------------------	-------------------------------

	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	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. Si el estudiante no completa el 80% requerido, pierde el derecho de evaluación en la convocatoria ordinaria.
- Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la Secretaría Académica a través de Zendesk. Para justificar una falta, podéis acceder en el siguiente enlace: <https://u-tadhelp.zendesk.com/hc/es/articles/4407779679890-Justificaci%C3%B3n-de-faltas-de-asistencia>
- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 45% de la nota final. El documento tiene que contener y detallar las prácticas y los pasos desarrollados en el proceso creativo del proyecto.
- Las actividades solo se evaluarán a través de las actividades abiertas en blackboard: no se evaluarán las prácticas enviadas por correo u otro medio. Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. No se admitirá ninguna entrega pasadas 24 horas.
- 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 repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.
- Ambas partes (prácticas/presentación del portfolio) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.
- Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, habrá que presentar dos entregas (prácticas de clase / portfolio). Estas entregas no se realizarán en grupo, sino de manera individual. El estudiante tendrá que subir los documentos a Blackboard y también tendrá que presentar los contenidos de manera presencial el día del examen. Ambas partes han de tener una calificación mínima de 5 para aprobar. El porcentaje de nota asociado a la participación en clase (10% de la nota final) obtenido en la convocatoria ordinaria será parte de la nota final en la convocatoria extraordinaria. Las prácticas de clase supondrán un 45% de la nota final. El portfolio supondrá un 45% de la nota final.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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

Tipología del aula

Aula teórico-práctica lo más versátil posible. De forma puntual podremos solicitar el uso del plató para trabajos de alumn@s concretos.

Materiales:

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

Software:

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