

GUÍA DOCENTE

Pensamiento creativo

GRADO EN INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Pensamiento creativo
Titulación:	Grado en Ingeniería de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinares
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia se centra en la sociedad digital, el pensamiento creativo, la creación y desarrollo de empresas y los elementos de la composición visual. Se estudia el impacto de la tecnología en la sociedad, cómo generar ideas creativas, cómo gestionar un negocio de tecnología y cómo utilizar elementos visuales en el diseño de videojuegos.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K11 Conocer las técnicas básicas de tratamiento, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un producto interactivo

K13 Comprender las características de la sociedad de la información con especial atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K15 Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados

S8 Transmitir ideas con claridad a través de textos escritos y grafismos adaptados a las necesidades comunicativas de cada proyecto software.

C3 Conceptualizar el desarrollo de un videojuego desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C4 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

CONTENIDO

- Desarrollo de pensamiento creativo .
- Técnicas de ideación, improvisación y creación.
- Desarrollo de técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos.
- Aplicación de principios de interacción, usabilidad y accesibilidad a los requerimientos del proyecto.

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	5	5
<i>Resolución de ejercicios</i>	24	24
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	9	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	1	1
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1 -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2 -Aprendizaje basado en problemasM4 -Aprendizaje cooperativoM5 -Aprendizaje por investigación(ABI)M6 -Metodología aula invertida (Flipped classroom)M7 - Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	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>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: