



GUÍA DOCENTE

El proceso creativo

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	El proceso creativo
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Pendiente de contratación
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia se centra en una revisión profunda de los elementos básicos para el funcionamiento de las industrias de la animación, los efectos visuales y los videojuegos. Para ello se estudia la estructura interna de las empresas, los roles principales y sus funciones, así como los modelos de negocio existentes e identificando las empresas clave en el mercado actual. Esta visión se complementa con un estudio de las características de la creatividad y de las técnicas de ideación, básicas para el desarrollo de los proyectos del sector estudiado.

Descripción de la asignatura

El objetivo de esta asignatura es que los productores, que no tienen un perfil artístico, comprendan los procesos de trabajo creativos del resto de departamentos con los que van a colaborar. De este modo los productores no sólo entenderán la forma de trabajar de los artistas sino que podrán planificar, establecer cuotas, presupuestar, y fomentar entornos de trabajo que favorezcan los procesos creativos. Los alumnos desarrollarán habilidades para seleccionar ideas, resolver problemas, organizar procesos creativos y elaborar proyectos en animación. Adquirirán herramientas conceptuales y prácticas que les permitirán comprender la importancia de la creatividad y el trabajo colaborativo para aportar soluciones innovadoras en la producción audiovisual.

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

K3-Adquirir el vocabulario técnico y artístico específico de los procesos de creación de una producción de animación o de un videojuego.

K5-Comprender las necesidades técnicas tanto de hardware como de software del proyecto a gestionar en función de los perfiles implicados en el mismo.

K6-Conocer las diferentes corrientes y técnicas de pensamiento creativo, así como su aplicación en entornos laborales creativos.

K7-Entender el panorama actual y las tendencias de mercado de las diversas industrias de animación, efectos visuales y videojuegos.

K9-Conocer las distintas fuentes de financiación, tanto públicas como privadas, para crear el paraguas necesario para la producción de proyectos.

S6-Desglosar los elementos necesarios para la producción del proyecto a partir del guion, tales como el número de personajes, localizaciones, props, efectos y planos.

C2-Coordinar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos y profesionales involucrados.

C4-Dirigir grupos de trabajo y equipos interdisciplinarios en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

C5-Organizar procesos creativos complejos para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

Funciones y características del proceso creativo

Técnicas de exploración, generación de ideas y resolución de problemas

Brainstorming y gestión de sesiones creativas

El pensamiento creativo

TEMARIO

1. Introducción al pensamiento creativo.

- 1.1 Breve historia de la creatividad. ¿Qué es la creatividad?
- 1.2 La psicología del proceso creativo
- 1.3 El proceso creativo. Fases.
- 2. Técnicas de ideación, resolución de problemas y evaluación.
- 2.1. El pensamiento lateral, El foco creativo, El arte de preguntar, Brainstorming, Mapas conceptuales / mentales, Seis sombreros para pensar, Flow, SCAMPER, El binomio fantástico, etc.
- 3. Pensamiento creativo en proyectos de animación, efectos visuales o videojuegos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	14	14
<i>Resolución de ejercicios</i>	14	14
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	23	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

1. Introducción al pensamiento creativo. (4h)
2. Técnicas de ideación, resolución de problemas y evaluación. (16h)
3. Pensamiento creativo en proyectos de animación, efectos visuales o videojuegos. (10h)

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>	0	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 trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Cerda Gutierrez, Hugo (2000). La creatividad en la ciencia y en la educación. Madrid: Magisterio.

Cotta Vaz, Mark, Barron, Craig (2002). The Invisible Art. San Francisco: Chronicle Books.

Crowe, Cameron (2000). Conversaciones con Billy Wilder. Madrid: Alianza editorial.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

No es necesario software específico.