



GUÍA DOCENTE

Pensamiento creativo

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Pensamiento creativo
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos interdisciplinares
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Susana Rodriguez/susana.rodriguez@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos interdisciplinares proporciona al estudiante conocimientos de diversas disciplinas orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte para videojuegos. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito del arte digital y el desarrollo visual interactivo. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales con una mentalidad crítica y con fundamentos éticos, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura ayudará al alumnado a desarrollar su creatividad, ya que está dirigida a aportar herramientas para generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas, lo que suele conducir a soluciones innovadoras y valiosas a la hora de realizar proyectos personales y académicos.

En el pensamiento creativo intervienen procesos mentales complejos, como la memoria, la inteligencia y la imaginación, nutriéndose de elementos como la experiencia, la curiosidad, la experimentación y la motivación.

Es por ello que la asignatura de Pensamiento Creativo puede contribuir a enriquecer el desempeño de los estudiantes en prácticamente el resto de las asignaturas del Grado, así como en su vida cotidiana, ya que la

creatividad está relacionada con la posibilidad de interpretar e interactuar con la realidad de diversas maneras.

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

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K7Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la animación, la iluminación, el texturizado, el rigging y las simulaciones de físicas.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K9Conocer los fundamentos en los que se basa el diseño visual de la interfaz y la experiencia de usuario (UX

S2Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S3Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S9Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego

S11Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C6Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

C7Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Fundamentos de la creatividad.

Pensamiento y proceso creativo.

Definición del problema.

Técnicas de ideación.

La investigación en un proyecto creativo.

Pensamiento visual: procedimientos y estrategias.

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la creatividad.

Tema 2. Técnicas creativas.

Tema 3. El proceso creativo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	17	17
<i>Resolución de ejercicios</i>	11	11
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	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)

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Introducción a la creatividad: 4 semanas

Tema 2. Técnicas creativas: 5 semanas

Tema 3. El proceso creativo. 6 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>	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 la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Los documentos de los trabajos realizados durante el curso han de contener y detallar las prácticas y los pasos desarrollados en el proceso creativo del proyecto.
- Las actividades sólo se evaluarán a través de los entregables abiertos en Blackboard. No se evaluarán prácticas entregadas por correo u otro medio. Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. No se admitirán entregas pasadas 24 horas.
- El examen final / presentación del portfolio supondrá un 50% 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.
- Ambas partes (prácticas / presentación de portfolio) han de tener una calificación mínima de 5 para aprobar la asignatura.
- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80% de las clases para presentarse al examen final de la asignatura.
- Para aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria, habrá que presentar las entregas suspendidas (prácticas de clase / portfolio). El estudiante tendrá que subir los documentos a Blackboard y 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 la nota asociado a la participación en clase (10% de la nota final) obtenido en la convocatoria ordinaria será parte de la nota final en convocatoria extraordinaria. Las prácticas de clase supondrán un 40% de la nota final.
- El uso de IA para la redacción del portfolio y de las actividades está terminantemente prohibido.
- Toda detección de plagio, copia o uso de IA implicará el suspenso de dicho trabajo o examen con una nota de cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para la persona responsable.
- No se permite uso de Smartphones, teléfonos móviles o SmartWatches durante los exámenes.

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

Boden, M. (2017): Inteligencia artificial, Editorial Turner.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula teórico-práctica lo más versátil posible. De forma puntual se podría solicitar el uso del plató para trabajos específicos.

Materiales

Software