



GUÍA DOCENTE

PENSAMIENTO CREATIVO

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	1
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Gema Fernández-Blanco / gema.fernandez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

En esta materia, los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y el diseño digital. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

Pensamiento creativo es una asignatura en la que los alumnos adquirirán las habilidades y competencias propias que el pensamiento creativo puede aportar a sus trabajos de creación gráfica. Les ayudará a entender los procesos creativos dentro de los mecanismos que se suceden en la generación de contenidos artísticos, gráficos o propios del ejercicio de sus actividades profesionales, aprendiendo a interrelacionar diferentes saberes y prácticas.

La naturaleza polisémica y transversal de la creatividad, hace de esta asignatura un aporte de competencias genéricas cualitativas con orientación tanto formativa como profesional. Dotará al alumno de estrategias operativas a través de las cuales desarrollar ideas, procesos, proyectos y productos con el objetivo puesto en la calidad, coherencia del sentido y la originalidad.

A día de hoy casi cualquier ámbito artístico, científico o empresarial requiere y pone en práctica estrategias creativas para resolver problemas y realizar aportaciones innovadoras. Igualmente, la participación en proyectos multidisciplinares es cada vez más común, lo que hace que el conocimiento práctico de las estrategias que el estudio de la creatividad aporta, sean una herramienta especialmente esencial y de valor profesional para el estudiante del grado en Diseño Digital.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE11 - Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.

Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

Crear experiencias e imágenes de arte digital aplicando los fundamentos de programación para el arte y el diseño.

Identificar procesos algorítmicos capaces de generar patrones y formas de interés artístico.

Introducir conocimientos técnicos en el proceso creativo.

Introducir al alumno en los procesos de fabricación digital y de digitalización.

CONTENIDO

Desarrollo de pensamiento creativo

Técnicas de ideación/brainstorming

Técnicas de improvisación y creación

Narrativas/Storytelling

Análisis crítico

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

2.1.1 El foco creativo, El arte de preguntar, Brainstorming, Mapas conceptuales / mentales, Seis sombreros para pensar, Flow, El binomio fantástico, etc.

Tema 3. IMÁGENES y PROCESOS DE IDEACIÓN

3.1 ¿Qué es una imagen? Las funciones de la imagen

3.2 Pensamiento visual, imágenes en proceso

3.2.1 Imaginar ideas, Idear imágenes

3.3 Procedimientos experimentales con imágenes

3.4 Estrategias artísticas con imágenes.

Tema 4. NARRATIVA y PROCESOS DE IDEACIÓN

4.1 Las relaciones entre la imagen y el texto

4.2 Pensamiento narrativo, relatos en proceso

4.2.1 Imagen secuencia, hipermedia y storytelling

4.2.2 Relatar ideas, idear relatos

4.4 Procedimientos narrativos experimentales

4.5 Estrategias artísticas narrativas

Tema 5. CREATIVIDAD APLICADA

5.1 Diseño, arte y creatividad

5.2 Creatividad, ideación y proyecto. Implementación de la idea

5.3 Proceso creativo y producto. Análisis crítico

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	40	40
<i>Clases Prácticas</i>	14	14
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	63	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	23	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	6	6

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 8 semanas

Tema 2 / 7 semanas

Tema 3 / 5 semanas

Tema 4 / 5 semanas

Tema 5 / 5 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>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

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.

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 45% de la nota final.

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 supondrán 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. Esto aplica tanto a la convocatoria ordinaria como extraordinaria, incluida la presentación oral final.

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, estudiante tendrá que subir el portfolio con todas las prácticas 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, S.A.
- Lupton E. (2015) Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking, Editorial Gustavo Gili
- Colomer, A. / Rafols R. (2003) Diseño Audiovisual, Editorial Gustavo Gili

Bibliografía recomendada

- A.A.V.V (2009) Arte desde 1900, Ediciones Akal
- A.A.V.V. (2014) Ars Electronica Center, Lammerhuber Edition
- Ariza, J. (2003) Las imágenes del sonido, Ed. Universidad de Castilla La Mancha
- Brea, J.L. (2010) Las tres eras de la imagen, Ediciones Akal
- De Bono, E. (1994) El pensamiento creativo : el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona, Paidós Editorial.
- Deleuze, G. y Guattari (2005) Rizoma. Introducción, Editorial Pre-Textos
- Gardner, H. (1995) Mentes creativas: una anatomía de la creatividad. Barcelona, Paidós editorial
- Goodman, N. (1990) Maneras de hacer mundos, Visor, La Balsa de la Medusa

- Jenny, P. (2015) La mirada creativa, Editorial Gustavo Gili
- Jardi, E. (1990) Pensar con imágenes, Editorial Gustavo Gili
- Kuspit, D. (2007) Arte Digital y Videoarte, Editorial Círculo de Bellas Artes
- Scott, J. (2010) Artist in Labs. Networking in the Margins, Ed. Springer Verlag
- Wigan, M. (2008) Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash ups, Editorial Gustavo Gili

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula teórica-taller

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe