



GUÍA DOCENTE

Pensamiento Creativo

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Pensamiento Creativo
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinarios
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Gema Fernández Blanco-Martín / gema.fernandez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos Interdisciplinarios proporciona al estudiante conocimientos transdisciplinarios orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte y al diseño. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito de la ilustración y el desarrollo visual. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

Descripción de la asignatura

Pensamiento creativo es una asignatura en la que los alumnos adquirirán habilidades y competencias para la selección adecuada de ideas, narrativas, resolución de problemas, organización de procesos creativos, elaboración de proyectos y desarrollo de productos en el entorno de la Ilustración.

Este aprendizaje dotará al alumno/a de elementos y herramientas de índole tanto conceptual como práctico que le permitirán entender la trascendencia de la creatividad en el campo profesional al que pertenecen.

Asimismo, aprenderán el valor práctico de las sinergias en la ideación, producción y el análisis, con el objetivo de ofrecer aportaciones innovadoras en el ámbito de la producción audiovisual de la Ilustración.

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

K5Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K10Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

K13Relacionar los agentes del sector del entretenimiento digital y los procesos de producción de un proyecto en el que estén implicados.

K14Comprender el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad del profesional del sector de la ilustración actual.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S9Confeccionar estrategias de producción en proyectos de ilustración y desarrollo visual mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

C2Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.

C3Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C6Colaborar 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

TEMARIO

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.
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 visual y formalización.
 - 3.1 Pensar con imágenes. Desarrollo visual
 - 3.2 Pensamiento narrativo. Exploración de narrativas experimentales
 - 3.3 Memorias de proyecto o portfolios.

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)

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1- 5 semanas.

Tema 2- 5 semanas.

Tema 3- 4 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

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 40% de la nota final.

El examen final/presentación del portfolio o cuaderno de campo, 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.

Aquellos alumnos/as 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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica:

Csikszentmihalyi, M. (1998) Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Jardi, E. (1990) Pensar con imágenes, Editorial Gustavo Gili

Ordine, N. (2013) La utilidad de lo inútil, Editorial Acantilado

Bono, E. (1991) El pensamiento lateral: Manual de creatividad, Ediciones Paidós

Bibliografía Recomendada:

Catmull, E. y Wallace, A. (2014) Creatividad S.A., Ed. Conecta

Lamata, R. (2013) La actitud creativa, Editorial Narcea

Deleuze, G. Y Guattari F. (2005) Rizoma. Introducción, Editorial Pre-Textos

Gardner, H. (1995) Mentes creativas: una anatomía de la creatividad, Barcelona, Paidós Editorial

Judkins, Rod. (2014) El arte del pensamiento creativo, Barcelona, Editorial GG

Bono, E. (1985) Seis sombreros para pensar, Paidós Ibérica

García Delgado, C. (2022) El yo creativo. Una aventura de la mente, Madrid, Arpa

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Un cuaderno individual a modo de diario donde dibujar, anotar y tomar apuntes durante toda la asignatura.
El resto, a convenir según las necesidades de cada proceso creativo.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.