1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	TÉCNICAS DE CREATIVIDAD
Titulación	GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
Escuela/ Facultad	FACULTAD DE DISEÑO Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS
Curso	3º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Oblugatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial y Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Raquel Echeandía Sánchez
Docente	Marta Gil, Raquel Echeandía, María Blasco Cubas

2. PRESENTACIÓN

Esta materia facilitará al alumno metodologías que le permitan activar y desarrollar su creatividad en el contexto profesional, caracterizado por los condicionantes de los encargos (fechas de entrega, condiciones específicas de cada proyecto, competencia, etc.). Las metodologías que se practicarán afrontarán la generación de ideas y búsqueda de soluciones creativas a los proyectos desde diversas perspectivas: mediante estímulos gráficos; mediante asociaciones semánticas; mediante la exploración multifocal; a través de planteamientos analíticos; mediante actividades en grupo; mediante acciones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **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.

Competencias transversales:

- **CT14: Innovación-Creatividad:** Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- **CT15: Responsabilidad:** Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- **CT17: Trabajo en equipo:** Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias específicas:

- **CE9:** Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño de representaciones interactivas.
- **CE11:** Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- **CE21:** Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los videojuegos.
- **CE34:** Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

Resultados de aprendizaje:

- **RA3** - Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.

- **RA26** - Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.
- **RA27** - Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- **RA29** - Asumir y llevar a cabo actividades o tareas que crean nuevas oportunidades.
- **RA30** - Transformar ideas en actos, asumiendo los riegos y superando los obstáculos.
- **RA31** - Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- **RA32** - Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- **RA33** - Conocer normas y expectativas de comportamiento en el marco de otras culturas.
- **RA34** - Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas.
- **RA35** - Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.
- **RA36** - Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- **RA37** - Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
- **RA38** - Aprender a organizar proyectos e integrarse en un equipo de trabajo multidisciplinar.

4. CONTENIDOS

Esta materia facilitará al alumno metodologías que le permitan activar y desarrollar su creatividad en el contexto profesional, caracterizado por los condicionantes de los encargos (fechas de entrega, condiciones específicas de cada proyecto, competencia, etc.). Las metodologías que se practicarán afrontarán la generación de ideas y búsqueda de soluciones creativas a los proyectos desde diversas perspectivas: mediante estímulos gráficos; mediante asociaciones semánticas; mediante la exploración multifocal; a través de planteamientos analíticos; mediante actividades en grupo; mediante acciones.

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Introducción a la creatividad.

Unidad 2. Procesos Creativos, inspiración y pensar de forma diferente.

Unidad 3. Planificación, Herramientas y Técnicas de Creatividad

Unidad 4. Creatividad, innovación y entorno laboral.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Modalidad presencial

1. Clase magistral
2. Aprendizaje cooperativo

Modalidad a distancia

1. Clase magistral a través de Web Conference
2. Aprendizaje cooperativo

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad Presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	22,5
Exposición oral de trabajos	5
Informes y escritos	13,5
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	9
Tutoría y seguimiento académico	18
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	**150**

Modalidad Online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtuales síncronas	30
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	22,5
Exposición oral de trabajos	5
Informes y escritos	13,5
Estudio de contenidos y documentación complementaria (Trabajo Autónomo)	50
Foros	9
Tutoría y seguimiento académico virtual	18
Pruebas de conocimiento	2

TOTAL	**150**

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	70%
Entrega de y/o presentación de trabajos	30%

Modalidad a distancia:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	70%
Entrega de y/o presentación de trabajos	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

En la modalidad presencial, para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50 %, es decir no tener una cantidad de faltas no justificadas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 4
Actividad 2.	Semana 8
Actividad 3.	Semana 11
Actividad 4.	Semana 14
Prueba presencial de conocimiento	Semana 16

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Walsh, S. (2014), What is creativity?
- Bevan, R. y Wright, T. (2005), Despierta toda tu creatividad, Ediciones Nowtilus
- Manual de la Creatividad Empresarial, Crea Business Idea
- De Bono, E. (1999), Six Thinking hats, Back Bay Books/Little, Brown And Company, New York
- De Bono, E. (1990), Lateral thinking. Creativity step by step, Harper Perennial, New York

- https://www.neuronilla.com/
- Gardner, H. (2005), Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva de la creatividad, Barcelona, Paidós
- MASLOW, A. (2005) La personalidad creadora, Kairós, Barcelona

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.