

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Técnicas de Creatividad
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
Curso	3
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	Primer semestre (S1)
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	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.

Exploraremos el mundo de la creatividad y aprenderemos como estimular nuestra creatividad con herramientas prácticas para así generar ideas vanguardistas. A través de ejercicios descubriremos cómo superar bloqueos mentales, fomentar la originalidad y desarrollar soluciones creativas a problemas complejos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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.
- 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 animadas.
- 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:

- RA1: Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
- RA2: Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- RA3: Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- RA4: Identificar nuevas oportunidades y resistencias a los cambios.
- RA5: Mostrar suficiencia a la hora de plantearse nuevos problemas y buscarles solución de manera autónoma.
- RA5:

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CT14, CT17, CE21, CE34, CE9	RA1: Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
	RA2: Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
	RA4: Identificar nuevas oportunidades y resistencias a los cambios.
CB2, CB4, CT14, CT17, CE21, CE34, CE9	RA3: Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
	RA5: Mostrar suficiencia a la hora de plantearse nuevos problemas y buscarles solución de manera autónoma.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Introducción a la creatividad y su importancia.

Unidad 2. Técnicas de generación y selección de ideas.

Unidad 3. Técnicas de desarrollo y soluciones.

Unidad 4. Aplicación de las técnicas de creatividad en el ámbito laboral.

Unidad 5. Creatividad y tecnología.

Unidad 6. Creatividad y desarrollo personal.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase Magistral
- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje experiencial

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	32
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	20.5
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	32
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	20.5
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

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 online:

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

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 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 prueba final**, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, **será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.**

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una **calificación mayor o igual que 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 prueba de evaluación final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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. En cualquier caso el número mínimo de actividades a entregar **para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.**

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
<u>Actividad 1: análisis y reinención de mecánicas</u>	<u>Semana 1-5</u>
<u>Actividad 2: aplicando técnicas de creatividad I</u>	<u>Semana 2-6</u>
<u>Actividad 3: aplicando técnicas de creatividad II</u>	<u>Semana 5-10</u>
<u>Actividad 4: herramientas de planificación</u>	<u>Semana 12-15</u>

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

9. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía recomendada para el seguimiento de la asignatura:

- Brown, Tim (2020). Diseñar el Cambio. Cómo el Design Thinking puede Transformar las Organizaciones e Inspirar la Innovación. España: Editorial Empresa Activa.
- El fundador, Original title: The Founder, 2016. Director: John Lee Hancock. Writer: Robert Siegel. Stars: Michael Keaton, Nick Offerman, John Carroll Lynch.
- Fitzpatrick, R. (2019). El Mom Test: Cómo mantener conversaciones con tus clientes y validar tu idea de negocio cuando todos te mienten. Gumroad Edita.
- Knapp, J., Zeratsky, J. y Kowitz, B. (2018). Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días, Editorial Conecta.
- Norman, D. (2005). El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos, Ediciones Paidós.
- Robinson, Ken, TED Talk.
<https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity#t-1136918>
- Sikora, J. (1979). Manual de métodos creativos. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- Whiting, C. S. (1958). Creative Thinking, Reinhold Publishing Co., New York.
- Young, J. (1982). Webb, Una técnica para producir ideas. [Traducción de Julian Bravo Navalpotro]. Eresma, Madrid.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Bevan, R. y Wright, T. (2005), Despierta toda tu creatividad, Ediciones Nowtilus
- Dahl, Roald (1982). Kiss Kiss. Inglaterra: Penguin Books.
- De Bono, E. (1990), Lateral thinking. Creativity step by step, Harper Perennial, New York
- De Bono, E. (1999), Six Thinking hats, Back Bay Books/Little, Brown And Company, New York
- Duchars, Marion (2020). Art Play, Dibujo, Color, Pintura y Más... España: Coco Books.

- Gardner, H. (2005), Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva de la creatividad, Barcelona, Paidós
- <https://www.neuronilla.com/>
- Ionesco, Eugene (1964). La Cantatrice chauve: Interprétations typographique de Massin et photographique d'Henry Cohen. Francia: Gallimard.
- Manual de la Creatividad Empresarial, Crea Business Idea
- Mari, Enzo (2011). El juego de las fábulas. Italia: Corraini Edizioni.
- MASLOW, A. (2005) La personalidad creadora, Kairós, Barcelona
- Mayorga, J, (2017). Intensamente Azules, Ediciones La Uña Rota, España
- Munari, Bruno (1950). Libros ilegibles. Italia: Autoedición.
- Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos, Editorial "Gestión 2000".
- Robinson, Ken (2009). El Elemento, Descubrir tu Pasión lo Cambia Todo. España: DeBolsillo.
- Rodari, Gianni (2020). El Libro De Gianni Rodari. Versos, Cuentos y Vida. España, Blackie Books.
- Rodari, Gianni (2020). Libro De La Fantasía. España, Blackie Books.
- Sacks, O. (1973). Awakenings. [Trad. Despertares. Ed. Anagrama, 2005].
- Sacks, O. (1987). El hombre que confundió a su mujer con un sombrero. Muchnik Editores.
- Sacks, O. (1997). Un antropólogo en Marte: siete relatos paradójicos. Ed. Anagrama.
- Walsh, S. (2014), What is creativity?

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.