

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Técnicas de Creatividad
Titulación	Grado en Animación y Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Pilar Terrón López

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.

Durante todos los procesos de una producción de animación, se atraviesan varias fases en las que el componente creativo tiene que desarrollarse y aplicarse en distintas áreas, tanto artísticas como técnicas. En la asignatura vamos a potenciar los caminos mentales de los estudiantes y a otorgarles las herramientas y procesos de cara a entrenar, abrir y explorar los cauces creativos que culminarán en las narraciones, diseños, animaciones y representaciones gráficas que requiere cada proyecto, sabiendo adaptarse a este.

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:

- CT07: Conciencia de los valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales
- CT09: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- 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:

- CE04 Conocimientos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión de proyectos de animación.
- CE07 Conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto animado.
- CE08 Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de la animación.
- CE12 Capacidad para sintetizar proyectos de animación plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE17 Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales o herramientas de creación artística al ámbito de la animación.
- CE19 Capacidad para realizar un documento gráfico animado, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE23 Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- RA2: Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- RA3: Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- RA4: Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
- RA5: Aprender a organizar proyectos e integrarse en un equipo de trabajo multidisciplinar

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
CB1, CB 2, CB 3, CB 4, CB 5, CT 7, CT 9, CT 10, CT 11, CT 14, CT 15, CT 17, CG2, CG 3, CE4, CE 7, CE 8, CE 12, CE 17, CE 19, CE 23	RA1: Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
	RA2: Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
	RA3: Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
CB1, CB 2, CB 3, CB 4, CB 5, CT 7, CT 9, CT 10, CT 11, CT 14, CT 15, CT 17, CG2, CG 3, CE4, CE 7, CE 8, CE 12, CE 17, CE19, CE 23	RA4: Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto
	RA5: Aprender a organizar proyectos e integrarse en un equipo de trabajo multidisciplinar

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Introducción a la creatividad

Unidad 2. Los Procesos Creativos

Unidad 3. Herramientas y Técnicas de Creatividad

Unidad 4. La Organización y Planificación para ordenar la mente

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase Magistral
- 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
Lecciones Magistrales	37.5h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	37.5h
Trabajo autónomo	37.5h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	37.5h

TOTAL	150hrs
--------------	---------------

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

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 4,0 en el trabajo final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

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 4,0 en el trabajo final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: análisis y reinención de mecánicas	Semana 1-4

Actividad 2: aplicando técnicas de creatividad I	Semana 5-8
Actividad 3: aplicando técnicas de creatividad II	Semana 9-11
Actividad 4: herramientas de planificación	Semana 12-15
Actividad 5: Trabajo final	Semana 16-18

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.