

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Técnicas de Creatividad
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Marta del Valle Canencia

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 que conllevan la creación de un videojuego, 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, códigos y representaciones gráficas que requiere cada proyecto, sabiendo adaptarse a este.

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.

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
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

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
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	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

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 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	28 Septiembre 2022
Actividad 2: aplicando técnicas de creatividad I	26 Octubre 2022
Actividad 3: aplicando técnicas de creatividad II	16 Noviembre 2022
Actividad 4: herramientas de planificación	14 Diciembre 2022
Actividad 5: Trabajo final	18 Enero 2023

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

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.