

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Técnicas de Creatividad
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus creativo
<b>Curso</b>	3
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Esperanza Arquero

## 2. PRESENTACIÓN

En este módulo se encuentran las siguientes asignaturas: Ética y eficacia profesional; Influencia e impacto relacional; Liderazgo emprendedor. Además, en este módulo el estudiante se formará en disciplinas necesarias para su desarrollo profesional como diseñador/a.)

La materia Técnicas de creatividad tiene como meta facilitar 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. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### CONOCIMIENTOS

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- Identificar las técnicas y recursos para evaluar ideas.

### HABILIDADES

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

- Desarrollar las habilidades creativas individualmente o en grupo.

## COMPETENCIAS

COMP06: Capacidad para realizar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

## 4. CONTENIDOS

La materia Técnicas de Creatividad tiene como meta facilitar 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.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral / web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Entornos de simulación
- 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 online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	20h
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12h
Elaboración de informes y escritos	25h

Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	15h
Trabajo autónomo	50h
Tutoría virtual	25h
Pruebas presenciales de conocimiento	3h
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	10%
Casos	10%
Carpeta de aprendizaje	10%

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 la prueba 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 la prueba 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	Semana 2-5
Actividad 2	Semana 5-8
Actividad 3	Semana 8-11
Actividad 4	Semana 11-14
Actividad 5	Semana 14-16
Prueba presencial de conocimiento, que se compone de una presentación de los trabajos requeridos y una prueba escrita.	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

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- 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](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:

- Dahl, Roald (1982). Kiss Kiss. Inglaterra: Penguin Books.
- Duchars, Marion (2020). Art Play, Dibujo, Color, Pintura y Más... España: Coco Books.

- Ionesco, Eugene (1964). La Cantatrice chauve: Interprétations typographique de Massin et photographique d'Henry Cohen. Francia: Gallimard.
- Mari, Enzo (2011). El juego de las fábulas. Italia: Corraini Edizioni.
- 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.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y 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](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.