

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO.**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD Y SU  
APLICACIÓN AL PROYECTO**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Módulo:</b>	Artes y Humanidades
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Fundamentos de la Creatividad y su Aplicación al Proyecto.
<b>Código:</b>	3306
<b>Curso:</b>	Primero
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Dra. Montserrat Pichel y Adam Jorquera
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Dra. Montserrat Pichel y Adam Jorquera

### Datos de contacto:

[montserrat.pichel@esne.es](mailto:montserrat.pichel@esne.es)

[adam.jorquera@esne.es](mailto:adam.jorquera@esne.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con los profesores a través del e-mail y en el departamento de profesores a las horas de tutoría que figuran en el portal del alumno.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Actitud positiva hacia la Creatividad y la Cultura del Proyecto.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

A la rama de Artes y Humanidades y a la Materia de Diseño

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

El objetivo principal, persigue que el alumno conozca y potencie su capacidad creativa, a través del conocimiento de las técnicas desarrolladas para la estimulación de la creatividad. Este conocimiento, que será útil para el desempeño de su carrera profesional en el futuro, será también enriquecedor para el desarrollo de su trabajo académico en asignaturas como Talleres de Proyectos y otras en las que la creatividad sea un factor determinante.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura tiene una especial relación con los diferentes asignaturas del Grado ya que potencia la creatividad y métodos para trabajar de manera efectiva con ella. En todos los casos la aportación de la asignatura es conseguir que el alumno rompa el “miedo al papel en blanco” y sea capaz de producir un mayor número de ideas y también que estas sean mejores desde el punto de vista creativo, más innovadoras y transgresoras.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

**CG01.** Capacidad para el pensamiento analítico y crítico de las tendencias y vanguardias del diseño de producto.

**CG02.** Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.

**CG03.** Capacidad para el uso de las TIC's, sistemas de información y bases de datos aplicadas a entornos del diseño de producto.

### 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.

**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.

**CB5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

**CT1** - Innovación y Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales a problemas planteados incluso de ámbitos diferentes al propio del problema, así como la capacidad para integrarlas en los procesos influyendo así en una mejora de los productos.

**CT3** - Capacidad de análisis y síntesis: Capacidad de aplicar el análisis como método de razonamiento que permite descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes para

conocer sus principios o elementos y sus relaciones y de sintetizar esos elementos en un todo coherente.

**CT4** - Aprendizaje autónomo y continuo: Capacidad ser autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido, así como de seleccionar las mejores estrategias (las más eficaces y eficientes) para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE5** - Aplicar una metodología proyectual apropiada: explorar, definir y comunicar la información relativa a los problemas, variables y requisitos de un proyecto; conceptualizar y definir alternativas y modificar soluciones.

**CE6** - Comprender las teorías del lenguaje conceptual y formal, sus principios y procesos, así como las metodologías creativas que inciden en aspectos innovadores y de conexión emocional con el cliente o destinatarios del diseño.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Reconocer y valorar el trabajo cooperativo como la forma más integradora y eficaz de resolución de problemas
- Conocer las fases del proceso creativo, su contenido y secuenciación
- Comprender las diferentes explicaciones teóricas sobre el proceso creativo
- Aplicar las distintas técnicas de creación de ideas
- Entender la relación entre el Proyecto y el proceso creativo
- Valorar las fases de desarrollo creativo como fundamentales dentro de la metodología general del proyecto

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

#### Bloque I:

#### Concepto de creatividad y factores asociados

Tema 1 El cerebro humano: Funcionamiento y trabajo emocional

Tema 2 Creatividad: Concepto, origen y enfoques de estudio

Tema 3 La creatividad como disciplina

Tema 4 Estilos de pensamiento: Definición, orígenes, tipos y aplicaciones

## Tema 5 La personalidad creativa: Creatividad, inteligencia, aptitudes y memoria

### **Bloque II:**

#### **Taller de proceso creativo**

Tema 6 Taller de proceso creativo

6.1 La creatividad como proceso

6.2 Las fases del proceso

6.3 Las fases de la creatividad en diseño

### **Bloque III:**

#### **Talleres de creatividad aplicada**

Tema 7 Talleres aplicados: uso de las disciplinas

7.1 Dibujo y escultura

7.2 Imagen, fotografía y vídeo

### **Bloque IV:**

#### **Técnicas y teorías creativas**

Tema 8 Teorías explicativas del proceso creativo

8.1-Contextualización

8.2 Wallas

8.3 Guilford

8.4 Gardner

8.5 Csikszentmihalyi

#### **Tema 9 Técnicas creativas**

9.1 La creatividad y la solución de problemas

9.2 Los bloqueos

9.3 Técnicas de producción en grupo

9.4 Técnicas de producción individuales

### **Bloque V:**

#### **Aplicación práctica**

Tema 10 Introducción al diseño de proyecto

10.1 Técnicas de creatividad aplicadas al desarrollo de proyectos

10.2 Capacidad crítica

10.3 Análisis de casos de proyecto en función de sus procesos creativos

10.4 Estudio de modelos que explican los procesos de diseño

## **Temario detallado**

### **TEMAS:**

#### **Tema 1.El cerebro humano: Funcionamiento y trabajo emocional**

Introducción a la asignatura.

¿Qué entendemos por creatividad?

El proceso creativo. Pensamiento divergente. El elemento.

#### **Tema 2. Concepto, origen y enfoques de estudio**

Romper el miedo al papel en blanco.

Las técnicas para estimular la creatividad.

Algunas teorías para el estudio de la creatividad.

#### **Tema 3.La creatividad como disciplina.**

Recursos estilísticos y creativos clásicos. Revisión de procesos reales de estudios de diseño.

#### **Tema 4. Estilos de pensamiento: Definición, orígenes, tipos y aplicaciones.**

Pensar con imágenes (I) Análisis de algunas figuras de retórica visual.

Pensar con imágenes (II) Recursos para la obtención de imágenes creativas.

**Tema 5. La personalidad creativa.**

Creatividad, inteligencia, aptitudes y memoria

**Tema 6. Taller de proceso creativo.**

**Tema 7. Talleres aplicados: uso de las disciplinas.**

**Tema 8. Teorías explicativas del proceso creativo.**

**Tema 9. Técnicas creativas.**

Listado de atributos,

Relaciones forzadas.

Brainstorming

Brainwriting

**Tema 10. Introducción al diseño de proyecto.**

Moodboards

Estudio de tendencias

Mapas de usuarios

Uso de estas técnicas en la metodología proyectual.

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1.El cerebro humano:	Septiembre
Tema 2. Concepto, origen y enfoques de estudio	Septiembre
Tema 3.La creatividad como disciplina.	Septiembre
Tema 4. Estilos de pensamiento: Definición, orígenes, tipos y aplicaciones	Octubre
Tema 5. La personalidad creativa.	Octubre
Tema 6. Taller de proceso creativo.	Octubre
Tema 7. Talleres aplicados: uso de las disciplinas.	Noviembre
Tema 8. Teorías explicativas del proceso creativo.	Diciembre
Tema 9. Técnicas creativas.	Diciembre
Tema 10. Introducción al diseño de proyecto.	Septiembre-Enero

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Lección Magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la	Método expositivo: metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6	35	-	35

<p>acción docente del profesor.</p> <p>Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.</p>	<p>Aprendizaje basado en problemas (ABP): enfocado al acercamiento del alumno a la realidad empresarial. Se plantearán problemas reales con el objetivo de que los alumnos los solucionen trabajando en equipo.</p>				
<p>Taller: Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Aprendizaje cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p> <p>Estudio de casos: metodología que prioriza la acción analítica e inductiva del alumno, mediante el examen y resolución de casos singulares reales o simulados.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6</p>	<p>25</p>	<p>-</p>	<p>25</p>



	Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.				
Tutoría: Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	Discusión de casos reales: utilización de casos de estudio reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6	15	15	30
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	Contrato de aprendizaje autónomo: metodología que prioriza la acción autónoma del alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La Creatividad de la propuesta</li> <li>2. La adecuación del concepto creativo al briefing</li> <li>3. El atrevimiento, la capacidad de transgresión</li> <li>4. La calidad del diseño</li> <li>5. La claridad en la exposición razonada del proyecto</li> </ol>	40%

Asistencia activa y Participación. Sistemas de autoevaluación.	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo y la autoevaluación.	20%
Examen escrito: Test, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	1. Demostración fehaciente de del dominio de los temas desarrollados en clase 2. Claridad en la redacción	40%

## CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

### **Asignatura Anual**

- Al final de la asignatura el profesor podrá convocar una presentación o examen liberatorio incluido en el calendario de exámenes.
- En caso de entregas deberán presentar todos los trabajos en la convocatoria ordinaria. En el caso de exámenes no será necesario hacerlo nuevamente.
- Para la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y/o examinarse de la asignatura completa.

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA**

La evaluación continua permite al profesor considerar la convocatoria extraordinaria como una prolongación del curso en la que el profesor deberá facilitar al alumno demostrar los resultados del aprendizaje exigidos.

Al ser evaluación continua la participación del alumno será una parte de la nota en convocatoria ordinaria y también en convocatoria extraordinaria. La participación activa podrá ser de un 10%.

Esto hace que un alumno que no haya asistido a clase y sólo acceda a la convocatoria extraordinaria no pueda llegar a obtener un 10. El aprobado por otra parte seguirá estando establecido en el 5.

El profesor determinará cuándo las partes superadas pueden ser liberatorias. Cualquier parte suspendida o no entregada en convocatoria ordinaria tendrá oportunidad de ser superada en la convocatoria extraordinaria.

El profesor podrá establecer al principio de curso que exista un trabajo extra para el alumno que no haya asistido al curso y se presente en convocatoria extraordinaria.

Los criterios de evaluación en cada una de las asignaturas de ESNE, tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, serán los mismos para el colectivo de alumnos matriculados en dicha asignatura. Estos criterios tendrán que estar perfectamente explicados, y detallados en la guía docente de la asignatura que estará publicada en esnet y haber sido explicados por el profesor en el aula. Debe comprobarse que no llevan a error de interpretación o que tengan más de una posibilidad de aplicación.

Si en convocatoria extraordinaria un alumno es calificado en alguna de las partes con una nota inferior a la obtenida en ordinaria en esa misma parte, será la nota de la última convocatoria (la extraordinaria) la que compute para la nota definitiva en esta convocatoria.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

**La estrategia creativa, relaciones entre concepto e idea.**  
Fernando A. Roig

Ed Infinito 2011.

**La Actitud Creativa**

**Editorial:** Narcea, S.A. de Ediciones

Genios del Diseño Métodos y Procesos de los Pensadores Creativos

**Editorial:** Blume

**Brainstorm**

Jason R. Rich

**Editorial:** Carrer Press

**Las ruedas mágicas de la creatividad**

Carlos Rebate y Alicia Fernández del Viso

**Editorial:** Plataforma

**Busca tu elemento**

Ken Robinson

**Editorial:** Empresa Activa

**El espíritu creativo**

Daniel Goleman, Paul Kaufman y Michael Ray

**Editorial:** Zeta

**Lovemarks.**

Madrid: Empresa Activa

Roberts, K. (2007).

### Bibliografía complementaria

**Psicología para Creativos**

**Editorial:** Gustavo Gili

**Ideas disruptivas**

Luke Williams

**Editorial:** Financial Times Press

**Mapas mentales para la empresa**

Tony Buzan

**Editorial:** Gestión 2000

**Intuición estratégica**

William Duggan

**Editorial:** Columbia University Press

### Fuentes electrónicas

[www.adsoftheworld.com](http://www.adsoftheworld.com)

[www.dandad.org](http://www.dandad.org)

[www.commarts.com](http://www.commarts.com)

[www.adcglobal.org](http://www.adcglobal.org)

**-Science of the time**

[www.scienceofthetime.com](http://www.scienceofthetime.com)

**-The hunter**

[www.thehunter.info/](http://www.thehunter.info/)

**-Future Concept lab**

[www.futureconceptlab.com/](http://www.futureconceptlab.com/)

**-Promostyl**

[www.promostyl.com/es/](http://www.promostyl.com/es/)

**-Coolhunting**

[www.coolhunting.com/](http://www.coolhunting.com/)

**-OPTI**

[www.opti.org/](http://www.opti.org/)

**-David Report**

[www.davidreport.com/](http://www.davidreport.com/)

**-Domovisión**

[www.via.fr](http://www.via.fr)

**-Imm Cologne**

[http://www.imm-cologne.com/en/imm/presse/publikationen/trendbook\\_1/index.php](http://www.imm-cologne.com/en/imm/presse/publikationen/trendbook_1/index.php)

**-Nelly Rody**

[www.nellyrodi.com/en](http://www.nellyrodi.com/en)

**-The inspirations trends book (maison objet)**

[www.maison-objet.com/en](http://www.maison-objet.com/en)

**-RAL**

[www.e-paint.co.uk/colour\\_trends\\_2010-11.asp](http://www.e-paint.co.uk/colour_trends_2010-11.asp)

**-PANTONE**

<http://www.pantone-espana.com/pages/products/product.aspx?pid=1291&ca=90>

**-FINSA**

<http://www.finsa.es>

## **11.- OBSERVACIONES**

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.