

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño de Producto**

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

# Fundamentos de la Creatividad y su Aplicación al Proyecto

---

---

## Datos de Identificación de la asignatura

### Título

Grado en Diseño de Producto

### Módulo

Expresión Artística

### Denominación de la Asignatura

Fundamentos de la Creatividad y su aplicación al proyecto

### Código

3306

### Curso

Primero

### Semestre

Primero

### Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

### Créditos ECTS

6

### Modalidad/es de enseñanza

Presencial

### Profesor

Montserrat Pichel y Andrés Arregui

### Lengua vehicular

Español

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesor

Montserrat Pichel  
Andrés Arregui

### Datos de Contacto

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

[andres.arregui@esne.es](mailto:andres.arregui@esne.es)

### Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesor a través del e-mail y en el departamento de

profesores a las horas de tutoría

publicadas en el portal del alumno.

---

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título

### Aconsejables

Actitud positiva hacia la creatividad y la cultura del diseño

---

## Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Artes y Humanidades, y plantea las bases y técnicas creativas para afrontar asignaturas relativas a proyectos, así como, los conceptos culturales del diseño necesario para comprender las diversas etapas del diseño y su contexto actual, que se explora en aquellas asignaturas relativas a la historia y cultura del diseño.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Se trata de una asignatura cuyo objetivo principal es 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 será útil para el desempeño de su carrera profesional en el futuro, también será 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.

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias genéricas

**CG01.** Capacidad para el pensamiento analítico y crítico relacionado con 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 estos 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.

### Competencia específica

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 incidan en aspectos innovadores y de conexión emocional con el cliente o destinatarios del diseño.

---

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

### Al finalizar la asignatura

- El estudiante será capaz de reconocer y valorar el trabajo cooperativo como la forma más integradora y eficaz de resolución de problemas.
- El estudiante será capaz de conocer las fases del proceso creativo, su contenido y secuenciación.
- El estudiante será capaz de comprender las diferentes explicaciones teóricas sobre el proceso creativo.
- El estudiante será capaz de aplicar las distintas técnicas de creación de ideas.
- El estudiante será capaz de entender la relación entre el Proyecto y el proceso creativo.

- El alumno será capaz de valorar las fases de desarrollo creativo como fundamentales dentro de la metodología general del proyecto.

---

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Concepto de la creatividad y factores asociados. Proceso creativo. Técnicas creativas. Teorías sobre la creatividad. Talleres aplicados del proceso creativo en el diseño. Representación visual y comunicación en la creatividad.

### Temario desarrollado

El programa del curso se estructura a partir de un modelo constructivo de aprendizaje que persigue la consecución de un pensamiento crítico por parte del alumno. La pedagogía propone herramientas y estrategias para procurar una praxis académica activa.

#### **1. La creatividad y sus factores asociados.**

Introducción.

¿Qué es la creatividad?

Creatividad como disciplina. Creatividad y neurociencia

Estilos de pensamiento y personalidad creativa.

Factores inhibidores de la creatividad

#### **2. Proceso creativo**

La creatividad como proceso

Fases del proceso

Proceso creativo en el diseño

#### **3. Teorías de la creatividad.**

Wallas. Guilford. Gardner. Csikszentmihalyi

#### **4. Talleres aplicados proceso creativo.**

Taller proceso creativo

Talleres aplicados. Uso de las disciplinas

## 5. Técnicas creativas

La creatividad clave para la solución de problemas  
 Ruptura del bloqueo creativo  
 Técnicas creativas individuales  
 Técnicas creativas grupales.

## 6. Introducción al diseño de proyecto

Técnicas de creatividad aplicadas al desarrollo de proyectos.  
 Capacidad crítica  
 Análisis de casos de proyecto en función de sus procesos creativos  
 Estudio de modelos que explican los procesos de diseño.

---

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. Creatividad y Factores asociados	1-3
2. Proceso Creativo	3-4
3. Teorías de la Creatividad	5
4. Talleres aplicados a la creatividad	6
4.1. Talleres proceso creativo	7-8
4.2. Talleres aplicados. Usos de las disciplinas	9-11
5. Técnicas creatividad	12-14

6. Introducción al diseño de proyectos	15
--	----

---

## Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan.  
Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia



Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p><b>Lección Magistral.</b> Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p> <p><b>Seminario.</b> 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><b>Método expositivo.</b> Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.</p>	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT3, CT4 y CE5, CE6	25	-	25
			10		10
<p><b>Taller.</b> 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><b>Discusión de casos reales.</b> 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.</p>	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6.	25	-	25

<p><b>Tutoría.</b> 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.</p>	<p><b>Aprendizaje cooperativo.</b>        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>CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6.</p>	<p>15</p>	<p>15</p>	<p>30</p>
<p><b>Trabajo autónomo.</b>        Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB5, CT1, CT3, CT4, CE5, CE6.</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

## Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calidad de la propuesta</li><li>• Intencionalidad del diseño</li><li>• Presentación de la información</li></ul>	40%
Examen escrito: Tests, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	Pruebas objetivas divididas en dos partes: preguntas de conceptos y examen de competencias prácticas. Claridad en la explicación	40%
Asistencia participativa y Autoevaluación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	20%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

## 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 en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 4 (cuatro).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la

evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

### **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.

---

## **Bibliografía / Webgrafía**

### **Bibliografía básica**

- El camino a la creatividad. Jesús de Hijas. (2021)
- 21 claves de la creatividad. Bibiana Balbé. Lunweg (2018)
- Érase una vez la creatividad. Luis Modrego Ruiz. (2022)
- Teoría de la creatividad. Wagensberg, J. Tusquets. (2017)
- El espíritu creativo. D. Goleman. Ediciones B, S.A. (2016)
- Tu cerebro creativo: aprende a ser original en todos los aspectos de tu vida. Carson, S. Amat editorial. (2016)

- Mentees creativas: una anatomía de la creatividad. Gardner, H. Paidós Ibérica Editorial. 2010
- El gimnasio de la creatividad. Monzó, J. Plataforma Editorial. 2016
- Creatividad S.A. Catmull, ED. Conecta Editorial.
- La reconquista de la creatividad: cómo recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro. Trias de Bes, F. Conecta Editorial. 2014
- Fundamentos del Diseño Creativo. Ambrose, Gavin/ Harris Paul. Editorial:Parramón. 2004.
- Fundamentos del Diseño de Productos. Richard Morris. Editorial: Parramón. 2009.
- La Actitud Creativa. Rafael Lamata Cotanda. Editorial Narcea.S.A.de Ediciones. 2005.
- El despertar de la creatividad. Von Oech, R., Ediciones Díaz de Santos. 1987.

### Bibliografía complementaria

- Change by Design: How Design Thinking Transforms. Brown, T. (2009)
- Diseño conceptual. M<sup>a</sup> Rosario Nadal, Antonio Gallardo, Juan Elías. U.P. de Tecnología. Colección "Material Docente". Publicaciones de la Universidad Jaume I. 1998.
- El oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Norberto Chaves. Editorial: Gustavo Gili. 2006.
- El diseño del S. XX. Tambini, M. Ediciones B. 1997.
- El Diseño en la vida cotidiana. John Heskett. Editorial: Gustavo Gili. 2008.
- Filosofía del Diseño. Vilém Flusser. Editorial: Síntesis. 2002.
- El Arte como oficio. Bruno Munari. Editorial: Idea Books. 2005.
- De lo Espiritual en el arte. Kandinsky. Editorial: Paidos. 2003.
- De la Idea al Producto. David Bramston. Editorial: Parramón. 2010.
- Metodología del Diseño. Harris Ambrose. Editorial: Parramón. 2010.

## Webgrafía

- Revista EXPERIMENTA: <http://experimenta.es/>
- Coolhunting. <http://coolhunting.com>
- David Report. <http://davidreport.com>

---

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa 1convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

Los alumnos matriculados dispondrán de cuatro convocatorias para aprobar la asignatura más otras dos extraordinarias.

Cuando en el acta de la asignatura el alumno sea calificado como “No Presentado” (NP), se consumirá convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente

escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

<b>Escala numérica</b>	<b>Calificación cualitativa</b>
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.