



Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2022/23

Fundamentos de la Creatividad

Datos de identificación de la asignatura

Código

69431

Curso

1º

Semestre

A

Créditos ECTS

6

Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

Lengua Vehicular

Español

Profesorado de la asignatura

Profesor

María José Pérez-Luque Maricalva

Datos de Contacto

mariajose.perezluque@esne.es

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno

Requisitos previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Conocimientos básicos sobre dibujo, fotografía y diseño asistido por ordenador.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La creatividad es una habilidad esencial para los profesionales del siglo XXI, especialmente en el ámbito del diseño. Gracias a las investigaciones de Guilford, sabemos que todos los seres humanos pueden cultivar y desarrollar su creatividad.

La asignatura Fundamentos de la Creatividad está centrada en el proceso creativo. Se orienta al alumno a que consiga descubrir y potenciar su capacidad creativa mediante la combinación de la intuición creativa con metodologías de diseño estructuradas, siendo Design Thinking, la principal.

Esta metodología creativa facilitará al alumno la capacidad de desarrollar un proyecto completo de diseño, desde la recepción del briefing hasta la presentación al cliente.

Esta asignatura se articula como plataforma base para desarrollar estructuras de pensamiento, actitudes y hábitos creativos que ayudarán a afrontar, de manera profesional, el desarrollo y la ejecución de las prácticas y proyectos de diseño que realizarán los alumnos durante todo el Grado, así como para el desempeño de su

futura carrera profesional. Se considera uno de los cimientos más importantes para todo diseñador y se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el grado.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

La asignatura realizará un énfasis especial en el desarrollo creativo de las habilidades esenciales para todo profesional del diseño multimedia y gráfico:

Adquisición de cultura visual orientada al diseño: análisis y búsqueda de referencias:

- Color.
- Silueta, dibujo e ilustración.
- Palabras y lenguaje.
- Texto e imagen tipográfica (Type “faces”).
- Fotografía.
- Patrones visuales.
- Composición, proporciones, escala.
- Iconos, símbolos.

Actitud creativa:

- Estimulación de la creatividad: percepción (cinco sentidos); observación, imaginación, juego.
- El camino de la creatividad como un experimento constante con lo desconocido. Aceptar el riesgo. Perder el miedo. Aprender a manejar el fracaso como un paso necesario hacia el éxito.
- Superar bloqueos, críticas negativas y pensamientos rígidos.
- Desarrollar hábitos creativos. Decisiones intuitivas. Motivación.

Análisis y síntesis:

- Investigación de productos, servicios, procesos y comunicación/publicidad.
- Investigación de usuarios: desarrollo de diseño centrado en el usuario. Diseño orientado a personas. Comunicación orientada al usuario. Diseño emocional.
- Técnicas de creatividad, y técnicas de pensamiento lateral y creativo (Guilford y Gardner, E. Bono, Ken Robinson, Roger Van Oech, G. Wallas, N. Mahon, entre otros).
- Técnicas de ideación y conceptualización.

Creatividad en el entorno empresarial:

- Metodología Design thinking.
- La importancia de las técnicas creativas de trabajo en equipo para proyectos cooperativos (brainstorming, brainwriting, mind mapping, etc.).

- Entornos interdisciplinares. Aprender a visualizar la perspectiva general de un diseño, comprendiendo su contexto y el resto de los factores implicados.
- Manejo del tiempo y gestión de equipos de trabajo.
- Comprender el negocio para el cual se diseña.
- Visualizar la creatividad: diseñar documentos y presentaciones profesionales.
- Innovación y progreso para adaptarse a los avances tecnológicos y de la sociedad.

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

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 generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

Competencias transversales

Competencias específicas

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE13 -Se integrará en un proceso, análisis y desarrollo de contenido visual para web, atendiendo a puntos como: el diseño, la usabilidad y la codificación en lenguajes apropiados para ello.

CE14 -Se situará al estudiante dentro del marco legal de la de la posible actuación como diseñador. Y se la orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Trabajar y explotar sus ideas creativas.
- Observar y analizar composiciones publicitarias.
- Tener una percepción histórica y práctica del diseño.
- Entender el concepto de creatividad.
- Incrementar la creatividad del estudiante.
- Aprender de forma ordenada y práctica los pasos del proceso creativo gráfico y publicitario.

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

Análisis de los principios básicos del Diseño gráfico y del concepto de creatividad desde todas sus vertientes, centrándose, en particular, en el estudio en profundidad del proceso creativo publicitario.

- Diseño gráfico: Objetivos y planning. El logotipo y sus opciones reales.
- Conceptos básicos de diseño. Elementos de relación.
- Semantización en diseño.
- Estructuras y módulos.
- Color. Óptica y física del color. Atlas y volúmenes de color. Percepción del color.
- Tipografía. Tipometría.
- La Composición.
- Tecnología de diseño.
- Metodología de trabajo.
- Concepto de creatividad. El paso previo a la creación: del briefing a la estrategia.
- Técnicas para estimular la creatividad. Fundamentos teóricos.
- La estrategia creativa. El concepto creativo.
- Creatividad y medios.
- Dirección de arte.
- Creatividad y marketing.
- Investigación y creatividad.
- Valoración de la creatividad.

Para actualizar la asignatura de acuerdo con las tendencias del mercado laboral de las industrias creativas y a los cambios científicos y digitales que modelan nuestra sociedad, se han ajustado y ampliado los contenidos de la misma para que los alumnos se ejerciten como profesionales creativos, utilicen metodologías de diseño actuales, combinándolas con las tradicionales, estén capacitados para trabajar en equipos de trabajo interdisciplinares y adquieran la actitud de aprender constantemente y evolucionar con las tendencias del mercado y la sociedad.

Temario desarrollado

La filosofía del aprendizaje de esta asignatura está basada en la realización de proyectos (*learn by doing*): trabajos, diseños y proyectos, tanto individuales como en equipo, que puntuarán para la nota final.

Por tanto, durante las clases presenciales, en las que la profesora expondrá los conceptos teóricos y prácticos de la asignatura, se podrán también establecer tiempos para realizar ejercicios creativos, sesiones tipo taller, y para presentar y discutir los proyectos realizados por los alumnos.

BLOQUE 1. INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD EN EL ÁMBITO DEL DISEÑO.

Qué es un diseñador del siglo XXI.

Creatividad y procesos de pensamiento.

Algunas teorías para el estudio de la creatividad.

Hábitos que fomentan la creatividad.

Técnicas para estimular y potenciar la creatividad.

BLOQUE 2. CREATIVIDAD Y CULTURA VISUAL ORIENTADA AL DISEÑO.

Observatorio de diseño.

Investigación, análisis y búsqueda de referencias visuales (Color; Silueta, dibujo e ilustración; palabras y lenguaje; texto e imagen tipográfica; fotografía; patrones visuales; composición, proporciones, escala; iconos, símbolos, etc.).

Creación de moodboards o paneles de referencias visuales.

BLOQUE 3. TÉCNICAS DE IDEACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

Técnicas de ideación.

Técnicas de trabajo colaborativo en entornos interdisciplinares.

Técnicas y métodos creativos de trabajo en equipo.

Co-creación.

Gestión de equipos y del tiempo en proyectos colaborativos.

Visibilizar la creatividad. Presentación de proyectos.

BLOQUE 4. DESIGN THINKING.

Introducción y objetivos de la metodología de Design Thinking. Técnicas propias de cada etapa del proceso:

- Investigación de diseño.
- Empatía - investigación de usuarios.
- Definición.
- Ideación.
- Prototipado.
- Testing.
- Implementación.
- Aprendizaje.

Cronograma

Durante el primer semestre se trabajarán proyectos individuales y en equipo orientados a adquirir principalmente las habilidades de los bloques 1 y 2, junto con la introducción de alguna técnica de ideación y de trabajo en equipo del bloque 3.

Durante el segundo semestre, se desarrollará un proyecto completo de Design Thinking en equipo, orientado a adquirir los conocimientos y habilidades específicos del Bloque 4, y a consolidar y poner en práctica los de los bloques 1 a 3. Al finalizar la asignatura, el alumnado será capaz de abordar el desarrollo completo de un proyecto, en equipo, desde el briefing hasta la presentación al cliente (conocimientos bloques 1, 2, 3, y 4).

Esta programación inicial podrá sufrir modificaciones si la profesora lo considera oportuno para el correcto desarrollo de los trabajos, diseños y proyectos.

Algunos trabajos y proyectos se podrán realizar en colaboración con otra(s) asignatura(s); se intentará que un proyecto se desarrolle en colaboración con un profesional de las industrias creativas, que actúe como cliente.

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
<p>SEMESTRE 1. Desarrollo de proyectos individuales y en equipo.</p> <p>Bloque 1. Introducción a la creatividad en el ámbito del diseño.</p> <p>Bloque 2. Cultura visual del diseñador. Investigación, análisis y búsqueda de referencias.</p> <p>Bloque 3. Introducción a algunas técnicas de ideación. Trabajo en equipo</p>	Septiembre-Enero
<p>SEMESTRE 2. Desarrollo de proyectos de diseño en equipo.</p> <p>Bloque 3. Introducción a algunas técnicas de ideación. Trabajo en equipo</p> <p>Bloque 4. Metodología de Design Thinking.</p> <p>(Se asume que los Bloques 1 y 2 son conocimientos adquiridos).</p>	Febrero-Junio

Actividades formativas

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

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	70
Trabajos o casos prácticos	20
Tutoría	10
Trabajo autónomo	50

Metodologías docentes

Se indica lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

- **Clase magistral presencial.** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos.** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula o, alternativamente, como entregas futuras.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

Sistemas de evaluación

General

En la primera columna se indica **textualmente** lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. En la última, un porcentaje dentro de la horquilla publicada en dicha memoria. En la central, hay que comentar de manera muy esquemática cómo se van a evaluar cada uno de los sistemas indicados (los detalles sobre ello serán desarrollados en apartados posteriores). Por ejemplo:

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Proyectos	Realización de proyectos individuales y en equipo	80%
Examen individual	Corrección del examen individual	10%
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

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.

Para poder presentarse al examen final es imprescindible haber obtenido una calificación superior a 5 en cada uno de los proyectos solicitados.

Para superar la asignatura el alumno deberá obtener una calificación superior a 5 en el examen final.

En algunos proyectos se podrá solicitar una entrega parcial calificable.

Se podrán establecer actividades opcionales que suban la calificación final.

La calificación de los proyectos respecto al absoluto del 100% total (posteriormente ponderado al 80% sobre la calificación final) es la siguiente:

Proyectos Individuales	Diario Creativo	15%
	Abecedario Diseño	10%
	Manifiesto Creativo	15%
Proyectos en equipo	Proyecto creativo	10%
	Diseño Póster	20%
	Proyecto Expo y Mkt exp. (D.T.)	30%
IMPORTANTE	La calificación final de proyectos será la media ponderada de los mismos, siempre y cuando el alumno tenga una calificación igual o mayor a 5 en <u>cada uno</u> de los proyectos realizados.	

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, 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

- Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Sí excepcionalmente se admitiese un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- 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.
- 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.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar es de 5 (cinco).
- 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 en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. 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.

Bibliografía / Webgrafía

- **Bibliografía básica**
- Cross, N. (2011): "Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work". Bloomsbury Academic.
- Bono, E. (2012): "Seis sombreros para- pensar". Paidós.
- Spencer, J. y Juliani, A.J. (2016): "Launch: Using Design Thinking to Boost Creativity and Bring Out the Maker in Every Student". Dave Burgess Consulting, Inc.
- Mahon, N. (2012): "Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias". Gustavo Gili.

- Ingledew, J. (2017): “Cómo tener ideas geniales. Guía de pensamiento creativo”. Blume.
- Bono, E. (2013), “El Pensamiento Lateral”, Paidós.
- Rich, J.C. (2003): “Brain Storm: Tap into Your Creativity to Generate Awesome Ideas and Remarkable Results”. Career Press.
- Foster, J. (2007): “How to get ideas”, Berrett-Koehler Publishers.
- Hernández, C. (2004): Manual de creatividad publicitaria, Síntesis, Madrid.
- García, C. (2006): El libro de Bob. La nueva publicidad del siglo XXI, Bob, Madrid.
- Arroyo, I. (2005): La profesión de crear. Creatividad e Investigación publicitarias, Laberinto, Madrid.
- Durante el curso se irá facilitando progresivamente recursos y material bibliográfico de libre distribución y webgrafía correspondiente a los temas impartidos.

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.

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.

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 9,0. 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»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspense (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.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspense” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.