

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD OPTATIVA

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD Valencia		
Título Superior de Diseño			
Departamento			
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Técnicas de creatividad		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Optativa		
Tipo de asignatura	40% presencial, 60% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Carmen Sevilla		
Correo electrónico	csevilla@easdvalencia.com		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La práctica profesional del diseño exige una formación especializada en diferentes materias muy específicas tanto relacionadas con aspectos técnicos, científicos y/o estéticos. Esta formación consigue que nuestros y nuestras estudiantes desarrollen competencias profesionales que los preparan para poder enfrentarse a cualquier tipo de proyecto dentro de cada una de sus especialidades.

La creatividad es una de esas habilidades que un diseñador/a debe cultivar. Incluso para referirse a estos/as profesionales, muchas veces utilizamos el término creativo o creativa como sinónimo. Lo bien cierto, es que un/a buen profesional ha de saber proporcionar soluciones innovadoras y originales a los problemas que deba resolver en los proyectos que se le presenten. Una de las constantes que profesionales consagrados confiesan es el llamado pánico al folio en blanco o la crisis de ideas nuevas. La creatividad parece tener un aura de exclusividad pero todos somos creativos, podemos ejercitar y desarrollar esa capacidad igual que hacemos con otras. Conocer técnicas, ejercicios y los recursos que utilizan otras y otros diseñadores se convierte en una herramienta esencial de mantenimiento de una mente creativa.

Otra de las problemáticas a las que se enfrentará nuestro alumnado cuando comience su práctica profesional es a relacionarse, comprender y convencer al cliente de que su propuesta es la mejor y al mismo tiempo tiene que ser capaz de ponerse en el lugar del otro para realmente ofrecer una solución no sólo óptima, sino excelente al problema que deba resolver en el proyecto, ya sea un diseño gráfico, de interiores, producto, moda, fotografía, joyería, etc. Buscar canales y estrategias de comunicación efectiva.

Por todo esto se propone un taller en el que experimentarán a través de reflexiones y ejercicios prácticos diferentes técnicas de creatividad y casos prácticos donde experimentar recursos que les ayuden en la búsqueda de soluciones y a empatizar con hipotéticos clientes.

La asignatura facilita herramientas fundamentales para estimular la creatividad y aplicarla en los diferentes procesos del trabajo de un diseñador. Así como estrategias y recursos para mejorar la comunicación con el cliente.

3. Conocimientos previos recomendados

Conocimiento de la metodología proyectual.

Haber cursado la asignatura de Cultura del Diseño.

4. Competencias de la asignatura

Competencias Transversales

CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora

CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

Competencias Generales

CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias Específicas

CE1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<ul style="list-style-type: none"> - R1 Entiende la evolución histórica del concepto de creatividad y su fundamentación teórica. - R2 Conoce los métodos del pensamiento creador y su aplicación práctica en el proceso de diseño y comunicación: escuelas, métodos y técnicas. - R3 Aplica las estrategias creativas como una metodología más dentro del proceso del diseño. - R4 Analiza la personalidad creativa, como una característica de la inteligencia humana. - R5 Entiende y pone en práctica las distintas técnicas o métodos de generación de ideas creativas. - R6 Es capaz de superar las limitaciones cognitivas y emocionales que bloquean el desarrollo de las capacidades creativas a través de técnicas individuales y grupales consolidadas en los ámbitos del diseño y la comunicación. - R7 Pone en práctica los conocimientos teóricos adquiridos en la elaboración de casos prácticos aplicando estrategias de comunicación efectivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • CG9 • CE2 • CT1 CE4 CE10 • CG9 • CT3 CE1 • CG17 CG19 CE10 • CT3 CT7 CG11 CE1 CE4

6. Contenidos

- 1.- ¿Qué es la creatividad?
- 2.- El proceso del diseño: la fase creativa.
- 3.- Limitaciones y barreras cognitivas y emocionales a la creatividad.
- 4.- Técnicas creativas:
 - 4.1.- Mirar de otra forma.
 - 4.2.- Hacer visibles los pensamientos.
 - 4.3.- Pensar más fluidamente.
 - 4.4.- Buscar nuevas combinaciones.
- 5.- Procesos de estimulación de la creatividad y sus aplicaciones.
 - 5.1.- Definir el problema.
 - 5.2.- Generar ideas.
 - 5.3.- Definir la forma.
- 6.- Los diseñadores, sus técnicas y recursos.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R1 R2 R4	12
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	R2 R3 R5 R6 R7	42
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R4 R5 R6 R7	12

<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	R4	12
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R1 R2 R4	12
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1 R2 R6	20
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R6 R7	25
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	R2 R6	15
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

Aula con mesas de trabajo

Acceso a internet, ordenador y cañón de proyección

Un kit de material gráfico básico: papel continuo, carboncillo, lápices, celo, precinto, cartas, folios, acrílicos, cartulinas, tijeras, cutter, rotuladores, etc.

Algunos elementos y/o objetos necesarios para la realización de algunas prácticas.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>La evaluación se realizará teniendo en cuenta diferentes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asistencia a clase y realización de todos los ejercicios. - Participación activa en las dinámicas de grupo. - Realización de un portfolio que recoja todos los contenidos de la asignatura, tanto los de carácter teórico como práctico. - Respeto a los tiempos y plazos de entrega <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciativa y capacidad para asumir riesgos a la hora de resolver problemas de manera creativa y eficiente. 2. Mentalidad abierta y espíritu emprendedor. 3. Sensibilidad manifiesta ante el análisis del hecho creativo y capacidad para interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el proceso. 4. Originalidad y creatividad en la resolución y presentación de los trabajos. 5. Uso adecuado de las técnicas creativas y las TIC. 6. Utilización de un lenguaje claro y conciso, y de una terminología específica idónea. 7. Participación discursiva en la clase argumentada razonadamente. 8. Actitud abierta ante las opiniones de los demás y capacidad crítica y de análisis eliminando estereotipos y prejuicios. <p>Estos criterios se aplicarán en todas las fases de las convocatorias ordinaria y extraordinaria.</p>	R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Al tratarse de una asignatura fundamentalmente práctica es imprescindible que el alumnado asista a la totalidad de las sesiones. Para aprovechar adecuadamente la asignatura se debe llevar un registro de contenidos y prácticas actualizado que debe plasmarse en el portfolio. Realizará un examen teórico-práctico donde deberá demostrar haber alcanzado los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura. Entrega del portfolio y todas las actividades planteadas a lo largo de la asignatura.</p>	R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
---	--

Realizará un examen teórico-práctico donde deberá demostrar haber alcanzado los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura. Entrega del portfolio y todas las actividades planteadas a lo largo de la asignatura.	R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Realizará un examen teórico-práctico donde deberá demostrar haber alcanzado los resultados de aprendizaje necesarios para superar la asignatura. Entrega del portfolio y todas las actividades planteadas a lo largo de la asignatura.	R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7

10. Bibliografía

- ACASO, María (2001) *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Madrid: Akal.
- ARHEIM, Rudolf (1980) *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- BERZBACH, Frank (2013) *Psicología para creativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DEWEY, John. (2008) *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- DE BONO, Edward. (2000) *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad*. Barcelona: Paidós Plural
- GARDNER, Howard (1997) *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós
- GURIDI (2019) *Abitar el horror. Habitar el error*. Barcelona: Gustavo Gili.
- INGLEDEW, John (2016) *Cómo tener ideas geniales*. Barcelona: Blume
- JENNY, Peter (2013) *La mirada creativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KLEON, Austin (2019) *Sigue adelante*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LAMARRE, Guillaume (2018) *La vida del creativo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LOIS. George (2012) *¡Qué buen consejo!*. China: Phaidon.
- LOWENFELD, Viktor. y BRITTAIN, W.L. (2008) *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- LUPTON, Ellen. (2012) *Intuición, acción, creación*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MOMEÑE, Eduardo (2018) *La visión fotográfica*. Afterphoto.
- MUNARI, Bruno (2018) *Fantasia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- NIELSEN, Dorte y THURBER, Sarah (2019) *Conexiones creativas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- PALLASMAA, Juhani (2012) *La mano que piensa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ROBINSON, Ken. (2009) *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo
- SAMARA, Timothy (2010) *El diseñador como chef*. Barcelona: Gustavo Gili.
- VVAA (2016) *Creatividad ¿Todos somos creativos?*. Valencia: Gráfica

