



GUÍA DOCENTE

Técnicas de creatividad 2026-27

Especialidad: Todas

Curso 2026/2027

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título			
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Técnicas de Creatividad		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Por determinar		
Lugar impartición	Por determinar	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Carmen Sevilla
Correo electrónico	csevilla@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la guía
Lugar de tutorías	Consultar aplicación de la guía



→ 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Técnicas de creatividad**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES



CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT7	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
RA1 - Entiende la evolución histórica del concepto de creatividad y su fundamentación teórica	CG9
RA2 - Conoce los métodos del pensamiento creador y su aplicación práctica en el proceso de diseño y comunicación: escuelas, métodos y técnicas	CE2
RA3 - Aplica las estrategias creativas como una metodología más dentro del proceso del diseño	CT1, CE4, CE10



RA4 - Analiza la personalidad creativa, como una característica de la inteligencia humana	CG9
RA5 - Entiende y pone en práctica las distintas técnicas o métodos de generación de ideas creativas	CT3, CE1
RA6 - 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	CG17, CG19, CE10
RA7 - Pone en práctica los conocimientos teóricos adquiridos en la elaboración de casos prácticos aplicando estrategias de comunicación efectivas	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 y las diseñadoras, sus técnicas y recursos

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial



ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA4	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	RA2, RA3, RA5, RA6, RA7	30
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA4	5
<i>Exposición trabajos en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA4, RA5, RA6, RA7	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA4	5
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnado: 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.	RA1, RA2, RA6	35
<i>Estudio práctico</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.	RA6, RA7	35
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	RA2, RA6	20
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Aula con mesas de trabajo movibles.

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, cuaderno, etc.



Algunos elementos y/o objetos necesarios para la realización de algunas prácticas. Dispositivo para almacenaje y movilidad de materiales.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
La evaluación se realizará teniendo en cuenta diferentes aspectos: - Asistencia a clase y realización de todos los ejercicios. - Participación en las dinámicas de grupo. - Realización de un portfolio que recoja todos los contenidos de la asignatura, tanto los de carácter teórico como práctico. - Presentación creativa final. - Respeto a los tiempos y plazos de entrega CRITERIOS 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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7
Consideraciones generales sobre la evaluación: - Todos los instrumentos de evaluación, escritos u orales, deberán ajustarse a los principios de igualdad, inclusión y diversidad, tanto en el uso del lenguaje como en la selección y utilización de fuentes, imágenes y demás recursos empleados. - La utilización de herramientas de inteligencia artificial (IA) en las actividades y trabajos quedará sujeta a la autorización previa del profesorado y a las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas. Cuando dicha utilización esté permitida, deberá declararse de forma expresa, indicando las herramientas empleadas y su finalidad. En todo caso, la evaluación priorizará la comprensión de los contenidos, el pensamiento crítico, la aportación personal, el proceso de aprendizaje y el uso crítico, ético y responsable de estas herramientas. El uso no autorizado o no declarado, así como aquel que sustituya la autoría o la aportación intelectual del estudiante, se considerará contrario a las normas de integridad académica y podrá dar lugar a la aplicación de las medidas previstas en la normativa del centro.	

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
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. Estas pruebas estarán orientadas a verificar la adquisición de las competencias y resultados de aprendizaje previstos para la asignatura y se registrarán por los mismos criterios de evaluación y las mismas consideraciones generales sobre la evaluación establecidos para el alumnado acogido al sistema de evaluación continua.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado 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. Estas pruebas estarán orientadas a verificar la adquisición de las competencias y resultados de aprendizaje previstos para la asignatura y se registrarán por los mismos criterios de evaluación y las mismas consideraciones generales sobre la evaluación establecidos para el alumnado acogido al sistema de evaluación continua de la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

9.2.2 Alumnado 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. Estas pruebas estarán orientadas a verificar la adquisición de las competencias y resultados de aprendizaje previstos para la asignatura y se registrarán por los mismos criterios de evaluación y las mismas consideraciones generales sobre la evaluación establecidos para el alumnado acogido al sistema de evaluación continua de la convocatoria ordinaria.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

→ 10. Bibliografía

ACASO, María (2001) *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Akal.

ARHEIM, Rudolf (1980) *Arte y percepción visual*. Alianza.



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