



Programa de la asignatura -9822001301 – Técnicas de creatividad -

CÓDIGO

9822001301

TÍTULO

Técnicas de creatividad

CARÁCTER

Obligatoria

CRÉDITOS ECTS

6

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español e inglés

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
- Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
- Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos.
- Emitir juicios de valor sobre actitudes y comportamientos propios y ajenos en base a normas establecidas.
- Utilizar información, recursos y tecnologías con autonomía para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica profesional.
- Resolver problemas partiendo de premisas o información.
- Mostrar suficiencia a la hora de plantearse nuevos problemas y buscarles solución de manera autónoma.
- Participar y colaborar de forma activa en equipos de trabajo.

- Solicitar ideas y opiniones para la toma de decisiones y planes conjuntos.
- Asumir responsabilidades compartidas en proyectos comunes.
- Reconocer y actuar ante conflictos interpersonales.
- Reconocer la importancia de la comunicación en el ejercicio profesional.
- Utilizar estrategias para comunicarse de manera efectiva, tanto de manera oral como escrita.
- Aplicar habilidades de comprensión interpersonal en diferentes contextos.
- Respetar las normas de comunicación en entornos multiculturales.
- Tomar conciencia de sí mismo y controlar sus emociones.
- Escuchar con atención, observar y percibir lo que no es manifiesto en las relaciones interpersonales.
- Comprender actitudes, intereses, necesidades y perspectivas de los otros.
- Orientarse hacia el desarrollo de los demás.
- Interpretar hechos y situaciones desde distintos puntos de vista.
- Identificar nuevas oportunidades y resistencias a los cambios.
- Tomar decisiones razonadas en momentos de incertidumbre.
- Adecuar su comportamiento a distintas situaciones.
- Asumir un estilo de liderazgo adecuado a cada situación.
- Mostrar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.
- Comprender la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- Reconocer capacidades y destrezas en los demás para gestionar su desarrollo.
- Asumir y llevar a cabo actividades o tareas que crean nuevas oportunidades.
- Transformar ideas en actos, asumiendo los riesgos y superando los obstáculos.
- Proponer nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica.
- Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio.
- Conocer normas y expectativas de comportamiento en el marco de otras culturas.
- Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones globalizadas y analizar buenas prácticas.
- Valorar las diferencias culturales, aceptando distintos modos de hacer las cosas.
- Conocer habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- Entender las dinámicas que activan y desarrollan la creatividad en el proceso de elaboración de un proyecto.
- Aprender a organizar proyectos e integrarse en un equipo de trabajo multidisciplinar.

CONTENIDOS

Esta materia facilitará al alumno metodologías que le permitan activar y desarrollar su creatividad en el contexto profesional, caracterizado por los condicionantes de los encargos (fechas de entrega, condiciones específicas de cada proyecto, competencia, etc.). Las metodologías que se practicarán afrontarán la generación de ideas y búsqueda de soluciones creativas a los proyectos desde diversas perspectivas: mediante estímulos gráficos; mediante asociaciones semánticas; mediante la exploración multifocal; a través de planteamientos analíticos; mediante actividades en grupo; mediante acciones.

OBSERVACIONES

La asignatura Técnicas de creatividad está sujeta a la posibilidad de ser impartida en modalidad semipresencial.

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.

TRANSVERSALES: 7,9,10,11,14,15,17

- ⇒ CT07: Conciencia de los valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.

- ⇒ CT09: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- ⇒ CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- ⇒ CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- ⇒ CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- ⇒ CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- ⇒ CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

ESPECÍFICAS: 9,11,21,34

- ⇒ CE9: Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño de representaciones interactivas.
- ⇒ CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE21: Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	6	150	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	6	150	44

6	Trabajo autónomo	6	150	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	6	150	100
Total		24	600	

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase Magistral
- Aprendizaje Cooperativo

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	70	80
3	Entrega de y/o presentación de trabajos	20	30

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

08/06/2017