

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
**Creatividad: pensamiento creativo y
pensamiento de diseño**
Optativa Transversal

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Guía docente de la asignatura **Creatividad: pensamiento creativo y pensamiento de diseño**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa transversal
Materia	Proyectos de diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 2º 3º 4º / 2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Conde Arranz, Luis	lconde@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Conde Arranz, Luis	lconde@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

Esta es la única asignatura que en la esdm trata específicamente sobre la creatividad, un fenómeno multidimensional y complejo que es un ingrediente constante en el desarrollo del proceso del diseño y que es necesario comprender para poder utilizar sus recursos pertinentemente aprovechando todo el potencial que ofrece. Es un asignatura transversal ya que los recursos de la creatividad aplicada son comunes a toda actividad proyectual en diseño, en cualquiera de las cuatro especialidades Gráfico, Interior, Producto y Moda.

La asignatura plantea el acceso inicial al conocimiento de la creatividad en sus diferentes dimensiones y desde este conocimiento la comprensión de los recursos para una aplicación adecuada integrándolos en el diseño estratégico de los procesos de trabajo. Es necesario conocer mínimamente qué es la creatividad para decidir con mayor pertinencia y acierto cuándo, dónde y cómo utilizarla, no como una fórmula mágica, que no lo es, sino como un recurso estratégico del pensamiento creativo, del pensamiento de diseño.

El pensamiento del diseñador necesita de manera imprescindible controlar y dirigir su creatividad en cualquier proyecto actualmente, pero en el futuro profesional de los actuales alumnos de diseño será cada vez más imprescindible manejar estos recursos creativos para optimizar los resultados de todo el complejo proceso de diseño, tanto en los procesos individuales como en los procesos colaborativos.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

No hay prelación o requisitos explícitos previos necesarios.
--

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9CT Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10CT Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11CT Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12CT Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14CT Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
15CG Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
20CG Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
21CG Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
22CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
3CEP Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
6CEM Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
9CEG Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
15CEG Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEPMIG1 Valorar la creatividad como fenómeno complejo, y aprovechar sus recursos para generar y plantear soluciones innovadoras.
CEPMIG2 Aplicar con fundamento y metodológicamente el pensamiento creativo a los procesos, productos y contextos del diseño.

6. Resultados del aprendizaje

Conocer aspectos, principios y hechos básicos sobre teoría de la creatividad.
 Conocer las dimensiones y perspectivas Psicológica, Sociológica, Pedagógica, Neurológica y Antropológica, de la creatividad Aplicada, ...
 Planificar con criterio procesos de trabajo desde el pensamiento creativo.
 Conocer y utilizar las técnicas de creatividad adecuadamente.
 Planificar estrategias creativas integrando y aplicando los recursos de la creatividad .
 Planificar dinámicas de creatividad colaborativas.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- "Teoría de la Creatividad"	Tema 1. "Identificar la creatividad. ¿A qué llamamos creatividad?"
	Tema 2. "La persona creativa. El proceso creativo. El producto creativo. El contexto creativo."
	Tema 3. El papel de la creatividad en la sociedad. La creatividad y el proyecto. Creatividad multidimensional.
II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"
	Tema 5. "La creatividad aplicada". Estrategias creativas.
	Tema 6. Pensamiento creativo. Creatividad e Innovación. La innovación creativa.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Lecturas (lectura de los textos correspondientes indicados en cada tema y contenido)
Realización de dinámicas de grupo y workshops (en función de la aplicación práctica del contenido teórico)
Desarrollo de ejercicios prácticos y test (en función de la aplicación práctica del contenido teórico)
Entrega de los ejercicios en el aula virtual en fecha indicada
Ejercicio final (aplicación estratégica de los recursos teóricos para la solución de un proyecto planteado)

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	64
Otras actividades formativas (a)	4
Realización de pruebas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	30
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	18
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

10. Metodología

La metodología se plantea desde la condición teórico-práctica, con la exposición de contenidos teóricos en el aula y el complemento de textos y referencias teóricas que son orientados al conocimiento básico de la materia, y por otra parte a la aplicación práctica posterior de estos conocimientos incorporados a un proceso de creatividad aplicada. Se realizarán ejercicios de aplicación práctica básicos que se irán incorporando a procesos de mayor complejidad con el objetivo de capacitar al alumno de la autonomía suficiente para utilizar los recursos pertinentemente y con una estrategia adecuada.

Se realizarán trabajos y ejercicios tanto individuales como grupales, mediante dinámicas de grupo de trabajo colaborativo. En todos los casos el profesor tiene principalmente el papel de facilitador del proceso de aprendizaje. Se potencia el trabajo autónomo del alumno mediante la participación activa constante, la presentación de ejercicios, el trabajo en red y la distribución de tareas. La responsabilidad del alumno aumenta, en tanto en cuanto asume tareas más críticas en los trabajos en grupo.

Metodológicamente se enfoca desde una perspectiva constructivista del aprendizaje fomentando una actitud activa y participativa en el proceso. Se promueve la facilitación del proceso de aprendizaje sobre la experiencia propia de cada individuo, creando un contexto favorable al aprendizaje y un clima motivacional de cooperación, incidiendo así en la dimensión cognitiva, en la del comportamiento y el desarrollo de juicios, criterios, valores, creencias y actitudes innovadoras.

A su vez este proceso fomenta la repercusión contextual en la dimensión social de la creatividad institucional, en tanto que la actividad creativa no está únicamente en el individuo, sino también en la interacción y el contexto, generando un proceso sistémico emergente que alimenta la evolución de esa creatividad compartida.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Lecturas y vídeos

Las lecturas y vídeos suponen el análisis, síntesis, reflexión y comentario crítico de textos y material audiovisual.

Trabajos individuales

Este tipo de trabajos se realizarán tanto en la aplicación de las técnicas de creatividad como en las propuestas de planificación de estrategias creativas.

Trabajos en grupo

Este tipo de trabajos se realizarán fundamentalmente de manera presencial generando las correspondientes dinámicas de grupo para desarrollar procesos de trabajo colaborativo aplicando técnicas de creatividad.

Asistencia a eventos, conferencias y seminarios.- #EDCD2017 y PDF 2017

11.2. Criterios de evaluación

- Comprender los fundamentos y principios de la creatividad.
- Comprender y utilizar adecuadamente las técnicas de creatividad
- Planificar con criterio procesos de trabajo desde el pensamiento creativo.
- Aplicar la metodología propuesta en la ejecución de los ejercicios.
- Planificar estrategias creativas integrando y aplicando los recursos de la creatividad .
- Planificar dinámicas de creatividad colaborativas.
- Demostrar interés por la materia, motivación intrínseca.
- Participar y colaborar de forma activa en las clases y ejercicios colaborativos propuestos.

Atendiendo a la finalidad y el momento en que se realiza la evaluación de esta asignatura distinguimos:

Evaluación inicial, se prevé elaborar un test o cuestionario para ver qué nivel formativo poseen sobre conceptos que se van a utilizar en los contenidos de la asignatura.

Evaluación continua, comprende todas las actividades presenciales o no, ejercicios, test, dinámicas de grupo, etc., que se realicen durante el semestre. Si se pierde la evaluación continua hay que realizar la evaluación ordinaria.

Evaluación ordinaria se realizará una prueba teórico-práctica (2horas) que recoja todo el contenido del curso.

Evaluación extraordinaria se realizará una prueba teórico-práctica (2horas) que comprenda todo el contenido del curso.

11.3. Criterios de calificación

La nota se obtendrá del promedio ponderado de las notas parciales, siempre y cuando todas superen el 5 (aprobado). Dado el carácter proyectual de la asignatura, para superarla será necesario la correcta realización de todos los trabajos y de las distintas actividades formativas detalladas. Esto implica que la mera entrega de los trabajos no garantiza en sí misma el aprobado. Por tanto será necesario que éstos tengan el nivel mínimo exigido para superar la materia. Los trabajos que no alcancen ese nivel mínimo deberán ser repetidos.

Las faltas de asistencia a los trabajos colaborativos y dinámicas de grupo, cuando el profesor entienda que no están justificadas, afectarán a la calificación y podrán llegar a suponer el suspenso del trabajo en curso y la pérdida de la evaluación continua.

Será necesario presentar obligatoriamente todos los ejercicios elaborados en el curso para aprobar la evaluación continua.

El estudiante debe cumplir con un porcentaje del 80% de asistencia y actividad con presencia del profesor.

0 - 4,9	Suspenso (SS)
5,0 - 6,9	Aprobado (AP)
7,0 - 8,9	Notable (NT)
9,0 - 10	Sobresaliente (SB)

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Trabajos individuales	30%
Trabajos en grupo	30%
Prueba final	30%
Asistencia y participación activa	10%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita (1 hora)	40%
Prueba práctica (1 hora)	60%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico-práctico (2 horas)	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

El alumno accederá a los recursos y materiales didácticos correspondientes a esta asignatura a través de la plataforma virtual del centro y/o del profesor de la asignatura.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Busca tu elemento: aprende a ser creativo individual y colectivamente.</i>
Autor	ROBINSON, Ken.
Editorial	Empresa activa, 2012
Título	<i>Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genius</i>
Autor	MICHALKO, Michael
Editorial	Ten Speed Press, 2001
Título	<i>Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención.</i>
Autor	CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly.
Editorial	Paidós, 1998.
Título	<i>El pensamiento lateral</i>
Autor	DE BONO, E.
Editorial	Paidós, 1993.
Título	<i>Psicología de la creatividad.</i>
Autor	ROMO, Manuela
Editorial	Paidós, 2005.
Título	<i>Dialogando con la creatividad.</i>
Autor	De la TORRE, S.
Editorial	Octaedro, 2003

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Cómo crear mapas mentales.</i>
Autor	BUZÁN, Tony
Editorial	Urano, 2013
Título	<i>Design Thinking</i>
Autor	BROWN, T.
Editorial	Harvard Business Review. 2008
Título	<i>La creatividad en una cultura conformista.</i>
Autor	STERNBERG, Robert
Editorial	Paidós, 1997

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	Ver aula virtual
Dirección 2	Ver aula virtual
Dirección 3	Ver aula virtual

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Ver Aula virtual

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Luis Conde Arranz
Correo electrónico	luiscondesign@gmail.com
Departamento	Proyectos
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Doctor en Creatividad Aplicada. UCM Madrid. Licenciado BB.AA. UCM Madrid.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	- Diseñador gráfico y profesor de Proyectos de diseño gráfico. - 25 años de experiencia profesional en Diseño Gráfico, Comunicación Visual y Creatividad publicitaria en diferentes estudios de diseño gráfico y agencias de publicidad y comunicación; como Freelance, Diseñador Gráfico, Director de Arte o Director Creativo Ejecutivo. Socio fundador del estudio de comunicación gráfica La Tripulación y cia. - 18 años de experiencia docente en diferentes niveles educativos: Bachillerato Artístico, Ciclos Formativos Superiores, Estudios Superiores de Diseño Gráfico, Grado en Diseño y Máster Postgrado; impartiendo un amplio espectro de asignaturas. Fue profesor colaborador honorífico en la especialidad de Escultura en la Facultad de Bellas Artes de Madrid (UCM). Ha impartido workshops en Creatividad Aplicada al proyecto de diseño y Design Thinking, en el Istituto Europeo di Design, en la Escuela de Arte 10, y en la Bial

	<p>Iberoamericana del Diseño (BID), y en la empresa privada. Es profesor de proyectos y Diseño de Servicios en el Master de Diseño Interactivo de la ESDM; en el Master de Comunicación Corporativa (Tracor); y en el master de Diseño Gráfico de la Comunicación (Tracor).</p> <p>Experiencia investigadora: Creatividad y Diseño Gráfico en torno al desarrollo de la tesis doctoral. Diseño Gráfico y Libre Graphics dentro del programa europeo LGRU (Libre Graphics Research Unit). Consultor Certificado Internacional en Creative Problem Solving (CPS) por la Creative Education Foundation. Buffalo, NY. Miembro fundador del Encuentro de Diseño y Cultura Digital, EDCD. Investigación en curso: "Humor y Creatividad".</p> <p>- Tesis Doctoral: El diseño y la creatividad. Heurística y técnicas de creatividad en la generación de ideas para el proyecto de diseño gráfico. La praxis en el aula en el contexto de la Escuela Superior de Diseño de Madrid.</p>
--	--

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

<p>Si se disponen de ellos, se indicarán datos relacionados con la tasa de éxito de la asignatura y otras circunstancias que se consideran relevantes.</p>
--

VII.- Cronograma (incluido en las últimas páginas de este documento)

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Creatividad: pensamiento creativo y pensamiento de diseño

SEMESTRE: 2º

PROFESOR/A: Luis Conde Arranz

CURSO: 2º/3º/4º

ESPECIALIDAD: Optativa Transversal

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	I.- "Teoría de la Creatividad"	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."
TEMA	Tema 1. "Identificar la creatividad. ¿A qué llamamos creatividad?"	Tema 1. "Identificar la creatividad. ¿A qué llamamos creatividad?"	Tema 1. "Identificar la creatividad. ¿A qué llamamos creatividad?"	Tema 2. "La persona creativa. El proceso creativo. El producto creativo. El contexto creativo."	Tema 2. "La persona creativa. El proceso creativo. El producto creativo. El contexto creativo."	Tema 3. El papel de la creatividad en la sociedad. La creatividad y el proyecto. Creatividad multidimensional	Tema 3. El papel de la creatividad en la sociedad. La creatividad y el proyecto. Creatividad multidimensional	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"
ACTIVIDAD	Ejercicio individual	Ejercicio individual	Ejercicio individual	Dinámica de grupo	Ejercicio individual	Dinámica de grupo	Ejercicio individual y grupal	Ejercicio individual y grupal	Ejercicio individual y grupal
METODOLOGÍA	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual
COMPETENCIAS	13CT, 10CG, 21CG, CEPMIG1	13CT, 10CG, 21CG, 3CEP, CEPMIG1	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	9CT, 10CT, 13CT, 14CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	9CT, 10CT, 13CT, 14CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Creatividad: pensamiento creativo y pensamiento de diseño

CURSO: 2º/3º/4º

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Optativa Transversal

PROFESOR/A: Luis Conde Arranz

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	II.- "El diseño y la creatividad. Procesos, metodologías y estrategias creativas."	PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRA ORDINARIA
TEMA	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"	Tema 4. "Las técnicas para la creatividad"	Tema 5. "La creatividad aplicada". Estrategias creativas.	Tema 5. "La creatividad aplicada". Estrategias creativas.	Tema 6. Pensamiento creativo. Creatividad e Innovación. La innovación creativa.	Tema 6. Pensamiento creativo. Creatividad e Innovación. La innovación creativa.		
ACTIVIDAD	Ejercicio individual y grupal	Dinámica de grupo	Ejercicio individual y grupal	Ejercicio individual y grupal	Dinámica de grupo	Ejercicio FINAL	Ejercicio FINAL		
METODOLOGÍA	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros	1_Aprendizaje en grupo con el profesor 2_Estudio individual 3_Trabajo en grupo con los compañeros		
COMPETENCIAS	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	9CT, 10CT, 13CT, 14CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	9CT, 10CT, 13CT, 14CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	13CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2	9CT, 10CT, 13CT, 14CT, 10CG, 21CG, 22CG, 3CEP, 6CEM, CEPMIG1, CEPMIG2		