

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Técnicas de Pensamiento Creativo I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	4656
Periodo docente:	Segundo semestre		
Materia:	Comunicación		
Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es
Pablo Francisco Medina Gallego	pmedina@morwen.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Técnicas de pensamiento creativo I es la oportunidad de brindarle a los estudiantes del grado en Creación y Narración de Videojuegos diferentes metodologías de creación individual y colectiva que le permitan analizar, diseñar y construir, a través de los elementos narrativos, diferentes tipos de historias acordes a las nuevas maneras de expresión. A partir de la utopía, la distopía, la contemporaneidad o el pasado histórico, los alumnos podrán adentrarse en la construcción de "mundos posibles" donde crearán unas reglas basadas desde la verosimilitud, la coherencia argumentativa y la posibilidad de maximizar o minimizar ese mundo, desde sus reglas de juego.

OBJETIVO

* General

- Dar a los estudiantes metodologías y técnicas de conexión creativa (individuales y de co-creación) que les permitan tener las bases en la ideación, conceptualización y materialización de historias en el universo de la creación y narración de videojuegos.

*Objetivos formativos

- Brindarle a los estudiantes los conceptos de:

- a. La conexión creativa
- b. Construcción de narrativas
- c. Relaciones de vínculo, asociaciones, correlaciones, redes semánticas
- d. Elementos narrativos
- e. Construcción de “mundos posibles”

*Objetivos pedagógicos/metodológicos

- Crear medios de expresión en donde los alumnos puedan mostrar sus procesos creativos para la materialización de sus historias
- Crear una dinámica de exposición oral y espacial donde los alumnos puedan mostrar los resultados de sus procesos creativos ante sus compañeros.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los adquiridos en todas las asignaturas del primer cuatrimestre son una base de información para desarrollar técnicas de pensamiento creativo

CONTENIDOS

Parte Belén Mainer

1. Introducción a la teórica de la creatividad

Diferenciación de conceptos: Creación y creatividad

El progreso del concepto: de la techné al desing thinking

Aproximaciones teóricas del conocimiento de la creatividad

2. Visión de la creatividad

El comportamiento creativo

La persona creativa

Niveles de creatividad

Actitudes creativas

Aptitudes creativas

Motivación y aprendizaje creativo

Influencia del contexto en la creatividad

El proceso creativo

Fases del proceso creativo

3. Técnicas y métodos para estimular la creatividad

Técnicas de estimulación de la creatividad en grupo

Técnicas para encontrar soluciones

Técnicas para valorar ideas

Técnicas para visualizar conceptos

4. Técnicas de comunicación para comunicar la creatividad

Técnicas para comunicar ideas: tipología de mensajes

Técnicas de estructuración de discurso

Parte Pablo Medina

TEMA 1. EL PROCESO CREATIVO

TEMA 2. LA LÍNEA ENTRE UTOPIÍA Y DISTOPÍA

TEMA 3. EDAD ANTIGUA Y MEDIA

TEMA 4. LA GRAN GUERRA

TEMA 5. ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

TEMA 6. FUTURO PRÓXIMO

TEMA 7. FUTURO LEJANO

TEMA 8. EL PROCESO DE CREAR HISTORIAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodologías propuesta para esta asignatura se basa en el modelo de QuadraQuinta desarrollado por Natalia Bernabéu y Andy Golstein donde se parte de los siguientes interrogantes “¿Qué habilidades básicas necesitan los alumnos para conformar su propia identidad, construir una concepción realista de sí mismos y del mundo que les rodea, desarrollar una actitud ética, ser solidarios y ampliar sus márgenes de libertad? ¿Qué estrategias les permitirán adaptarse a los continuos cambios que la vida y su futuro laboral les depararán? “ (Bernabéu, N. Golstein, A. 2009: s/p)

A partir de estas preguntas los autores plantean y enumeran una serie de habilidades que debe adquirir el alumno con esta metodología, la cual, se aplicará para este taller; además de permitirles progresos en sus procesos

creativos. Estas habilidades son:

- a. "Capacidad de discernir y elegir lo que tiene valor entre la multitud de estímulos que ofrece la realidad.
- b. Capacidad de expresar esas ideas de forma clara y simple.
- c. Identificaciones de las causas que genera el cambio y la percepción, que no todas las cosas de nueva vida están sometidas a transformaciones de igual velocidad" (Bernabéu, N. Golstein, A. 2009: s/p)
- d. La percepción y la concienciación de utilizar conocimientos adquiridos en otras áreas de conocimiento de su plan de estudio, que les permita diseñar y crear piezas narrativas.

La búsqueda de estas habilidades en los alumnos plantea el siguiente modelo metodológico que potenciará:

- a. Desarrollar capacidades intelectuales y emotivas.
- b. Potenciar la percepción, la observación, la sensibilidad, la curiosidad, la autonomía, la fantasía y la intuición
- c. Desarrollar la memoria visual, auditiva y cinética.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASES EXPOSITIVAS: 35 horas CLASES PRÁCTICAS: 10 horas EVALUACIÓN: 4 horas SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales): 11 horas 60h	TRABAJO EN GRUPO O INDIVIDUALES: 30 horas ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 40 horas TRABAJO VIRTUAL EN RED: 20 horas 90h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

Competencias específicas

Capacidad para comprender el contexto sociológico y las pautas de comportamiento de los jugadores en una industria global para crear obras de éxito adaptadas a cada cultura.

Capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y conceptos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollará universos equilibrados

Escribirá relatos contextualizados correctamente con el momento histórico en el que se ambienta su universo

Aplicará técnicas para fomentar su creatividad

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%

Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 35%

Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 15%

EVALUACIÓN CONTINUA DE LA ASIGNATURA:

- Pérdida de evaluación continua. El alumno perderá la evaluación continua con un 20% de faltas de asistencia sin una justificación clara, y con ello pierde la posibilidad de examinarse del resto de trabajos exigidos para la aprobación de esta asignatura.

Si las autoridades sanitarias recomendaran desarrollar la asignatura en remoto el examen consistiría en la entrega del trabajo y la defensa de este que puntuaría el 80% de la nota final.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Bibliografía básica

- * Bolullo, Roberto (2013) La conexión creativa. Manual de entrenamiento para tener una vida más creativa. Centro Libros PAPF. Barcelona
- * Bernabeu, Natalia. Goldstein, Andy (2009) Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Ediciones Narcea. Madrid.
- * Ruiz Collantes, Xavier (2002) Retórica creativa. Programas de ideación publicitaria. Aldea global. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona

Complementaria

Bibliografía complementaria

- * Caro Almela, Antonio (2007) Fundamentos epistemológicos y metodológicos para un estudio científico de la publicidad. Pensar la Publicidad. Revista de investigación publicitaria. Vol. 1 No1.
- * Castell, Manuel (2009) Creatividad, innovación cultural digital. Un mapa de las interacciones. Fundación Telefonía. Madrid.
- * Florida, Richard (2011) La clase creativa. Editorial Paidós. Barcelona.
- * García García, Francisco (2007) La retórica de la publicidad: de la naturaleza inventiva a la verdad metafórica. Pensar la Publicidad. Revista de investigación publicitaria. Vol. 1 No2.