
Guía Docente

Fundamentos de creatividad

Grado en Multimedia y Artes Digitales
Universidad Católica de Valencia

Guía docente de la materia y/o asignatura curso 2022/2023

	ECTS
Asignatura: Fundamentos de la creatividad	6
Materia: Creatividad Gráfica	12
Módulo: Módulo 5 - Desarrollo Gráfico	30
Tipo de Formación: obligatoria	CURSO: 2º - Semestre: 2º
Profesorado:	Departamento: Multimedia E-mail: ignacio.canellas@ucv.es

Organización del módulo

DESARROLLO GRÁFICO			30 ECTS			
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:						
Materias y Asignaturas						
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre		
Creatividad gráfica	6	Fundamentos de la creatividad	6	2º / 2º		
Diseño de publicaciones	12	Tipografía y Maquetación de publicaciones	6	2º / 2º		
		Técnicas de producción e impresión	6	4º / 1º		
Identidad corporativa	12	Identidad corporativa	6	3º / 1º		
		Concepto y creación de envases	6	3º / 1º		

GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA:
LINGÜÍSTICA / DOCUMENTACIÓN.

Requisitos previos: Ninguno.
OBJETIVOS GENERALES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir las nociones fundamentales sobre La creatividad en los diversos ámbitos de la comunicación y el diseño. 2. Adquirir la habilidad para desarrollar proyectos gráficos desde diversos métodos creativos. 3. Capacidad para tratar la creatividad en diferentes soportes y aplicaciones. 4. Conocer cómo es el proceso creativo. Departamentos creativos y equipo creativo. 5. Fomentar la creatividad. Desarrollar las capacidades del alumno de cara a la realización propia de trabajos creativos y profesionales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
Instrumentales				
1. Capacidad de análisis y síntesis.				x
2. Capacidad de organización y planificación			x	
6. Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de diversas fuentes.			x	
7. Resolución de problemas				x
8. Capacidad para presentar adecuadamente un curriculum vitae, una muestra del propio trabajo, como un portfolio y una presentación profesional.				x
9. Toma de decisiones.				x
Interpersonales	1	2	3	4
10. Trabajo en equipo			x	
14. Razonamiento crítico				x
15. Compromiso ético				x
16. Capacidad para asumir responsabilidades				x
17. Capacidad de autocritica				x
Sistémicas	1	2	3	4

18. Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional.				x
19. Adaptación a nuevas situaciones.				x
20. Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				x
25. Motivación por la calidad.				x

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
E2	Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.			x
E9	Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.		x	
E10	Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlas en formato digital.			x
E11	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.			
E12	Sensibilidad para valorar la importancia del diseño en la formulación de mensajes y en el impacto de su transmisión en los diferentes ámbitos comunicativos.		x	
E13	Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.		x	
E20	Capacidad para desarrollar un conocimiento articulado de la comunicación, tanto desde un punto de vista histórico, e igualmente como fenómeno sociológico en evolución, al tiempo que las nuevas realidades que brinda el constante avance en su dimensión tecnológica.		x	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS		
R1- Conocimiento de técnicas y procesos para estimular la creatividad.		1,6,7,9,14,16,17,20 E2, E10, E12, E13, E20		
R2- Originalidad y propuesta de soluciones creativas en los ámbitos del arte, el diseño y el marketing.		1,6,7,9,14,16,17,20 E2, E10, E11, E13, E20		
R3- Capacidad de concretar ideas abstractas en soluciones factibles que se ajusten al briefing y al calendario.		1, 2, 7,10,14,16,17,18,20,25 E9, E10, E11		
R4- Gestión del tiempo creativo.		2,7,9,17,19,25 E9, E10		

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
CLASES PRESENCIALES	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4	1
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias y relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales acerca de los contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación artística, elaboración de un esquema de los contenidos de cada tema, búsquedas en Internet, utilización de la informática para el uso de herramientas digitales y realización de los contenidos propuestos.	R1, R2, R3, R4	1
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R1, R2, R3, R4	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1, R2, R3, R4	0,15
Total			2,4

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
EJERCICIOS PRÁCTICOS	Preparación en grupo de lecturas, resolución de problemas, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R1, R2, R3, R4, R5, R6	2
EXPOSICIÓN EJERCICIOS	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R2, R3, R4	1,6
		Total	3,6
SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES			
Instrumento de evaluación	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS		Porcentaje otorgado
Prueba escrita. (Será imprescindible superar estas pruebas para promediar el resto de instrumentos de evaluación).	R1, R2, R3, R4, R5, R6		50%
Exposición ejercicios prácticos. (Será necesario participar en este trabajo para promediar con el resto de instrumentos de evaluación).	R1, R2, R3, R4, R5, R6		30%
Entrega de ejercicios. (Será imprescindible su entrega en fecha y hora concertada para promediar el resto).	R1, R2, R3, R4, R5, R6		10%
Participación activa en clase.	R1, R2, R3, R4, R5, R6		10%

(Presencialidad, intervenciones en debates y sesiones prácticas. Para poder presentarse al examen es necesario asistir presencialmente como mínimo al 50% de las clases).		
<p>- Asistencia obligatoria: Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.</p> <p>- Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.</p> <p>- Matrículas de Honor: La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.</p> <p>- Evaluación única: Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, competiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.</p> <p>- Para esta asignatura, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de actividades teórico- prácticas 50% y Examen final 50% .</p>		

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
BLOQUE I	
1. Introducción a la creatividad 2. La persona creativa 3. Presentar ideas	E2,E9,E10,E11,E12,E13,E20

4. Entrenar la creatividad	
BLOQUE II	
5. Introducción a la creatividad multimedia 6. Creatividad en Fotografía y video 7. Creatividad en diseño, web e ilustración 8. Creatividad en packaging	E2,E9,E10,E11,E12,E13,E20
BLOQUE III	
9. Introducción a la creatividad publicitaria 10. El Briefing creativo 11. Campañas publicitarias 12. Soportes publicitarios 13. Desarrollo de piezas creativas	E2,E9,E10,E11,E12,E13,E20
BLOQUE IV	
14. Introducción a la creatividad marketing 15. Objetivos, planificación y seguimiento 16. Marketing de guerrilla 17. Marketing directo 18. Marketing SEM	E2,E9,E10,E11,E12,E13,E20

BLOQUE DE CONTENIDO I	Nº DE SESIONES
Introducción a la creatividad	1
La persona creativa	0.5
Presentar ideas	0.5
Entrenar la creatividad	4
BLOQUE DE CONTENIDO II	Nº DE SESIONES
Introducción a la creatividad multimedia	1
Creatividad en Fotografía y video	2
Creatividad en diseño, web e ilustración	3
Creatividad en packaging	2
BLOQUE DE CONTENIDO III	Nº DE SESIONES
Introducción a la creatividad publicitaria	1

El Briefing creativo	0.5
Soportes publicitarios	0.5
Desarrollo de piezas creativas	6
BLOQUE DE CONTENIDO IV	Nº DE SESIONES
Introducción a la creatividad marketing	1
Objetivos, planificación y seguimiento	1
Marketing de guerrilla	1
Marketing directo	1
Marketing SEM	5

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica:

MOLINÉ, M., La fuerza de la publicidad, Madrid, Cuadernos 5 días, 1999.
LLUIS BASSAT; El libro rojo de las marcas: Cómo construir marcas de éxito. 1996.
RICARTE, J. M., Creatividad y Comunicación Persuasiva. Barcelona, UA, 1998.

Bibliografía complementaria:

FALLON Y SENN, Exprime la idea, Madrid, Lid editoria, 2007.
HARRISON, S., Ideaspotting. How to find your next great idea, How books, 2006.
MAEDA, J., Las leyes de la simplicidad, Barcelona, Gedisa, 2008.
MARIUS SALA, Promo made in spain, Index Book 2005
MICHAEL DORRIAN, GAVIN LUCAS, Publicidad de Guerrilla, Gustavo Gili, 2006.

Internet (webs):

<https://brandemia.org>
<https://www.marketingdirecto.com/>
<http://www.graphic-exchange.com/>
<http://thisissocontemporary.com/>

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrá un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula que tendrá opción a 4 sesiones de seguimiento y tutorización individual total de 2 horas. En cada sesión se reforzarán las competencias que cada alumno necesite para poder superar la asignatura.

La evaluación de contenidos se realizará en el examen fijado en el calendario oficial para esta asignatura.

Estas sesiones se encuentran disponibles en el cronograma específico.

Los bloques de contenidos y tareas a desarrollar en cada sesión serán los siguientes:

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):

	BLOQUE DE CONTENIDO I-III	Nº DE SESIONES
1	Revisión contenidos teóricos	1
2	Revisión contenidos prácticos	1
BLOQUE DE CONTENIDO III-IV		

4	Revisión contenidos teóricos	1
5	Revisión contenidos prácticos	1

DEBERÁ OBTENERSE EN EL EXAMEN FINAL DE 1º O 2º CONVOCATORIA UN MÍNIMO DE APROBADO (50% DE LA CALIFICACIÓN EN DICHA PRUEBA) PARA COMPUTAR Y PROMEDIAR LAS CALIFICACIONES DE LAS PRÁCTICAS Y ASISTENCIA.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

EVALUACIÓN ÚNICA

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Fundamentos de Creatividad se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios:

- Aquellos alumnos que obtengan la evaluación única deberán entregar una práctica/ejercicio adicional con el fin de equiparar criterios de evaluación con respecto a los alumnos de evaluación continua.
- Para segunda convocatoria el alumno tendrá la posibilidad de realizar la entrega de un ejercicio práctico/proyecto, el cual tendrá un peso del 50% de la nota final haciendo media con el examen.