



Datu Orokorrak

Irakasgaia: SORMENA

Titulazioa: MULTIMEDIA GRADUA

Mota: DERRIGORREZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 1. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Alejandra Bueno

Irakasgaiaren aurkezpena:

Sormena eta berrikuntza garatzeko eta ikasteko irakasgai teoriko-praktikoa. Sormenaren garapena ahalbidetzen duten elementu mugakideen azterketan oinarritzen da, eta sormen-printzipioak ezartzen laguntzen duten metodologiak eta ariketak garatzen eta praktikan jartzen ditu. Enpresetatik eta arteetatik bideratutako sormena garatzen da, azken hori nabarmenduz eta teknologiaren bidez lan bisualeko bista berriak ematen dituzten arte digitaleko hainbat erreferente ikusiz.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	IE1	Multimediarekin lotutako lanak egitea.
	IE3	Irudiak eta diseinu grafikoa sortzearen, sormenaren eta mezu narratiboen komunikazioaren oinarriak ezagutzea.
	IE4	Multimediaren diziplinartekotasuna lantzea.
	IE6.	Eremu honetarako behar diren konputagailuak eta hardwarea erabiltzea.
Gaitasunak (GAI)	KO1	Hainbat iturritatik datorren informazioa bilatzeko, prozesatzeko eta aztertzeke trebetasunak garatzea, ebatzi beharreko gaitan aplikatzeko.
	KO4	Taldean lan egitea, zereginetan aktiboki parte hartzea eta esparru guztietan behar bezala komunikatzeko gai izatea.
	KO5	Oinarrizko gaiak, narratiboak, psikologikoak, teknologikoak eta estetikoak sintetizatzea, metodo eta teoria berriak ikasteko gaitzen dituztenak eta egoera berrietara egokitzeke moldakortasuna ematen dietenak.



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

	KE7	Sormena eta berrikuntza aplikatzea, teknologiak, antropologiak, kulturak eta ideien justifikazioak ematen dituzten oinarrietatik abiatuta.
Trebetasunak (T)		

Irakasgaiaren Edukia*

1. Sormena eta giza burmuina.
 - 1.1. Garunaren arkitektura.
 - 1.2. Logika, zoria, emozioak eta sentimenduak.
 - 1.3. Pentsamendu motak.
 - 1.4. Guilford-en hiru dimentsioko eredua.
 - 1.5. Adimen eta PNL motak
2. Sortze-prozesua.
 - 2.1. Sormenaren triangelua
 - 2.2. Prozesuaren faseak.
 - 2.3. Sormen-teknikak.
 - 2.4. Konexio gertaezinak
 - 2.5. Sormen-metodologiak: blokeatu eta desblokeatu.
3. Sormena eta berrikuntza.
 - 3.1. 7 aldeak
 - 3.2. Teknologian oinarritutako proposamen sortaileak.
 - 3.3. Sormenezko kultura.
 - 3.4. Sormena eta V.U.C.A.
 - 3.5. Desikasteko eskubidea
4. Sormena enpresetan.
 - 4.1. Ideiak kudeatzea.
 - 4.2. Etengabeko berrikuntza.
 - 4.3. Berrikuntza disruptiboa
 - 4.4. Design thinking
5. Errorea bide berri bat da
 - 5.1. Aplikazio praktikoak arteetatik
 - 5.2. Arte digitala
 - 5.3. Artea eta RA
 - 5.4. Ikusizko arte interaktiboak
 - 5.5. Datuak bistaratzea
 - 5.6. Artea eta zientzia

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak	6	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	60
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	30	100

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan,



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.

- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanek gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Catmull, E. (2018) Creatividad, S. A.: Cómo Llevar la Inspiración Hasta el Infinito y Más Allá/Creativity, Inc. CONECTA
- Coca J. / Roche Carcel J. (2022). Bases biológicas, psicológicas y socioculturales de la creatividad. Los libros de la catarata.
- Gasca J. / Zaragoza R. (2022) El actionbook de designpedia - Dinámicas de facilitación de equipos, detección de oportunidades y sesiones de creatividad. lid
- Asensio D. (2022) Creatividad. Experimenta.
- Aa. Vv (2006) ART BRUT – Sormena eta eldarnioa = genio y delirio. Gipuzkoako kutxa
- Kuspit D. (2020) Arte digital y videoarte. Círculo de Bellas Artes
- Soldevilla LL. (2019) Digital Thinking. Profit.
- Guilera Aguera LL. / Garrell Guiu A. (2020) Anatomía de la creatividad. Marge Books
- Price Cabrera N. (2019). Sin filtro – Creatividad en la fotografía. Blume
- Acaso M & Megias C. (2017) Art Thinking. Paidós

Bibliografia Osagarria

- Sahagun Campos, J. (2022) Como escribir una buena historia - La creatividad literaria como motor de desarrollo personal. Berenice.
- Cornella Solans A. (2021). Como innovar-Modelos y herramientas. PROFIT
- Moote I. (2014) Design Thinking para innovación estratégica. EMPRESA ACTIVA
- Pérez Arteaga M. A. (2020) Creatividad: curiosidad, motivación y juego - viaje a los procesos creativos de Mohammad Barrangi, Isidro Ferrer, Chris Houghton, Javier Mariscal, Manuel Marsol y Akinori Oishi. Prensas Universit. Zaragoza
- Mould O. (2019) Contra la creatividad - capitalismo y domesticación del talento. Alfabeto.
- Castro Fernandez V. (2021) La aventura de innovar- Guía de navegación para empresas y emprendedores. ANAYA
- Lorente P. & Torreblanca F. (2021) Los 7 pecados laterales- 42 técnicas creativas generadoras de innovación. ESIC



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

- Gardner H. (2019) Inteligencias múltiples. Paidós.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk

- <https://conexionesimprobables.es/v3/>