



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: CREATIVIDAD.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Alejandra Bueno.

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de la creatividad e innovación. Se basa en el estudio de los elementos colindantes que hacen posible el desarrollo de la creatividad y también desarrolla y pone en práctica diferentes metodologías y ejercicios que ayudan a establecer los principios creativos. Se desarrolla la creatividad enfocada desde las empresas y desde las artes, haciendo hincapié en este último y viendo diferentes referentes de arte digital que proporcionan nuevas visas de trabajo visual a través de la tecnología.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

		soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.
--	--	--

Contenido de la Asignatura*

1. Creatividad y cerebro humano.
 - 1.1. Arquitectura del cerebro.
 - 1.2. Lógica, azar, emociones y sentimientos.
 - 1.3. Tipos de pensamiento.
 - 1.4. El modelo tridimensional de Guilford.
 - 1.5. Tipos de inteligencia y PNL
2. El proceso creativo.
 - 2.1. El triángulo de la creatividad
 - 2.2. Las fases del proceso.
 - 2.3. Técnicas creativas.
 - 2.4. Conexiones improbables
 - 2.5. Metodologías creativas: bloquear y desbloquear.
3. Creatividad e innovación.
 - 3.1. Las 7 diferencias
 - 3.2. Propuestas creativas desde la tecnología.
 - 3.3. Cultura creativa.
 - 3.4. Creatividad y V.U.C.A.
 - 3.5. Derecho a desaprender
4. Creatividad en las empresas.
 - 4.1. Gestión de ideas.
 - 4.2. Innovación continua.
 - 4.3. Innovación disruptiva
 - 4.4. Design thinking
5. El error es un nuevo camino
 - 5.1. Aplicaciones prácticas desde las artes
 - 5.2. Arte digital
 - 5.3. Arte y RA
 - 5.4. Artes visuales interactivas
 - 5.5. Visualización de datos
 - 5.6. Arte y ciencia

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	0	70
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	20	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- 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 una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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. Paidos.

Bibliografía Complementaria

- 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) Desing Thinking para innovación estratégica. EMPRESA ACTIVA.
- Pérez Arteaga M. A. (2020) Creatividad: curiosidad, motivacion 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 domesticacion 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.
- Gardner H. (2019) Inteligencias múltiples. Paidos.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

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

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.