



Datos Generales

Asignatura: CREATIVIDAD.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 2.2.3,2.9, Co-Creación.

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)¹

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

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		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 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)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
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
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	--

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

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

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.

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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas 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/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos

Programas software

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.
- 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



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

generadoras de innovación. ESIC.

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

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

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

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.