

1. FICHA TÉCNICA

CURSO ACADÉMICO: 2016-2017

ASIGNATURA: Métodos de Creatividad

PROFESOR(ES): D. Jorge Esteban Blein

CURSO: 4

TPO: OP

CÓDIGO: 019803770

CRÉDITOS ECTS: 6,0

PLAN DE ESTUDIOS: 2016

UNIVERSIDAD: CES Villanueva

FACULTAD O ESCUELA: Área de Comunicación

TITULACIÓN: Grado en Comunicación Audiovisual

ÁREA DE CONOCIMIENTO: -

ÚLTIMA REVISIÓN: 25/01/2017 17:51:51

2. DATOS GENERALES

OBJETIVOS GENERALES

Teóricos

- Conocer las diferentes técnicas creativas individuales y grupales.
- Conocer las barreras existentes a la creatividad.
- Conocer las técnicas de análisis de problemas.
- Conocer los ejercicios destinados a la mejora de la mecánica narrativa de un guión.

Prácticos

- Analizar los problemas desde nuevas perspectivas que le ayuden a resolverlo.
- Aplicar diferentes técnicas de creatividad según el tipo de problemas a los que se enfrente.
- Generar ideas nuevas con fluidez.
- Eliminar los bloqueos creativos.
- Aumentar su propia autoestima frente sus habilidades.
- Pensar de una forma diferente a la habitual.
- Poder mejorar la calidad de sus guiones.

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

CG1. Conocimientos para comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CG5. Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

Transversales

CT3. Conocimiento de los fundamentos artísticos, históricos, literarios, sociológicos, económicos, etc., que le permitan decidir mediante criterios propios y hacerse aconsejar ante cada producción audiovisual.

Específicas

CE2. Conocimiento de los conceptos necesarios para definir la naturaleza de la imagen y los procesos de percepción y representación audiovisual, así como la metodología para realizar un análisis integral de cualquier tipología icónica.

CE22. Conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.

Otras

Conocimiento y experimentación de las técnicas los procesos de creación e innovación en la creación de imágenes, así como la resolución creativa de problemas.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Tema 1: Brainstorming

Tema 2: Método Scamper

Tema 3: Lista de atributos

Terma 4; Mapa Mental

Tema 5: Analogías Forzadas

Tema 6: Lista de Control

Tema 7: Storybase

Tema 8: Brainwriting

Tema 9: El porqué de las cosas

Tema 10: Galería de famosos

Tema 11: Identificación o Empatía

Tema 12: La inversión provocativa

Tema 13: 4x4x4

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

Iglesias, Karl: "Writing for the emotional impact". California, 1st Edition. 2005.

Kempton, Gloria: "Dialogue. Techniques and exercises for crafting effective dialogue". Cincinnati, Writer´s Digest, 2004

Masiel, Eriz y Maisel, Ann: "What would your character do?". Cincinnati, Writer´s Digest, 2006

Ellis, Sherry y Lamson, Laurie: "Now Write! Screenwriting. Screenwriting exercises from today´s best writers and teachers". New york, Penguin, 2010.

Muñoz Adánez, Alfredo: "Métodos creativos para organizaciones". Madrid, Pirámide, 2006.

Oliden, Javier: "Gimnasia mental. Un programa completo de fitness para el intelecto". Barcelona, Océano, 2006.

Bevan, Rob y Wright, Tim: "Despierta tu creatividad. Transfórmate en un genio del pensamiento creativo". Madrid, Nowtilus, 2005.

Zelinski, Ernie J.: "Pensar a lo grande. Ejercicios simples y divertidos para potenciar la creatividad". Barcelona, Oniro, 2001.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Las clases seguirán el siguiente protocolo:

- 1) Cada semana, se explicará un método de creatividad que se aplicará durante la clase. Al finalizar se expondrá un caso o problema que varios grupos de alumnos deberán resolver para la semana siguiente, aplicando el método visto ese día.
- 2) La semana siguiente, los grupos expondrán en la clase los resultados del caso, así como la aplicación del método de creatividad en el que apoyaron.

CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

La nota final ordinaria de la asignatura consistirá en :

70% correspondiente al examen.

30% correspondiente a la media de las exposiciones realizadas en clase.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes puntos:

1. La asistencia a las clases y la participación activa en las mismas supondrá añadir hasta un 20% más a la nota final semestral. Será de aplicación cuando el alumno haya asistido al 75% de las clases. En ningún caso la nota final podrá superar el 10.
2. Al alumno cuyas faltas de asistencia a clase superen el 50% del total de las mismas, la nota del examen final se le valorará en un 75%. Será de aplicación tanto en las convocatorias Ordinarias (enero y mayo). No será así en sucesivas convocatorias.

En caso de necesidad, el alumno podrá contactar con el profesor a través de las tutorías on line, mandándole un mensaje por el correo de la intranet de Villanueva, que será contestado en los siguientes tres días.

Así mismo, existen tres tutorías presenciales en las que el alumno podrá indicar sus dudas o pedir un repaso activo del temario. En el Cronograma están reflejadas las fechas.

MATERIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

RECURSO
Presentaciones Powerpoint
Documentación Impresa
Videos
Web o blog ajeno a Villanueva

4. DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

Distribución de contenidos y actividades. Tiempo de trabajo del estudiante

	Nº DE HORAS

Presencial	Clases magistrales	40,0
	Clases prácticas y tutorías	50,0
No presencial	Preparación de los temas (clases magistrales)	20,0
	Preparación de las clases prácticas	20,0
	Preparación y realización de pruebas de evaluación (incluida la prueba final)	20,0
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x número de créditos ECTS		150