



Pensamiento creativo
(*Design Thinking*) /
Creative thinking (Design
Thinking

**Grado en Diseño Digital y
Multimedia**
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Pensamiento creativo (*Design Thinking*) / *Creative thinking (Design Thinking)*

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: **Español** / inglés

Modalidad. Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Marta Fernández Calvo

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1 Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Conocer y aplicar los fundamentos y métodos creativos en la generación de ideas en los proyectos de diseño visual y contenidos de creación digital.

1.2 Resultados de aprendizaje

Conocer los métodos y técnicas que forman parte del proceso creativo de trabajo en equipos multidisciplinares para la resolución de problemas y la generación de productos digitales y aplicar estas herramientas en el desarrollo de proyectos.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Métodos y técnicas que activan el proceso creativo para generar productos, encontrar soluciones y proyectos digitales y su aplicación en el ámbito profesional.

Methods and techniques to activate the creative process to generate digital products and projects, and their application in the professional sphere.

2.3 Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

Metodología

1. Introducción al pensamiento creativo

Contenidos:

- Definición y breve historia de la creatividad.
- La creatividad como actitud, experiencia y proceso.
- Fases del proceso creativo.
- El pensamiento creativo en el siglo XX: interdisciplinariedad, utopía y método.
- La creatividad como motor de cambio en el diseño contemporáneo: del legado de la Bauhaus a las propuestas contemporáneas más innovadoras.

2. Metodologías y técnicas de ideación y creatividad

Contenidos:

- Pensamiento lateral y pensamiento divergente.
- Técnicas de creatividad: *brainstorming*, mapas conceptuales, el método Scamper, seis sombreros para pensar, Flow, la técnica Da Vinci, el binomio fantástico, el cadáver exquisito, etc.
- Cultura de la innovación: el reto de pensar diferente.

3. Pensamiento visual y *Design Thinking*

Contenidos:

- ¿Qué es el *Design Thinking*? Historia, fases y usos.
- Innovación desde el diseño: aplicaciones reales.
- El pensamiento visual: funciones de la imagen, ideación visual.
- Imágenes en proceso: imaginar, construir, transformar.
- Técnicas experimentales y estrategias artísticas con imágenes.

PRUEBA PARCIAL: evaluación del *Diario de Creatividad* en el que, a modo de diario personal, cada alumno registrará su día a día creativo a través de prototipos de diseño, bocetos, collages, reflexiones, ideas, etc.

4. Narrativa visual y *storytelling*

Contenidos:

- ¿Qué es el *storytelling*? Usos en diseño y comunicación.
- Imagen y texto: relaciones simbólicas y funcionales.
- Pensamiento narrativo: la construcción de relatos.
- Procedimientos narrativos experimentales.
- Estrategias artísticas aplicadas a la narrativa.

5. Creatividad, sostenibilidad y desafíos contemporáneos

Contenidos:

- El Antropoceno y la crisis climática: un marco para repensar el papel del diseño.
- La creatividad como herramienta de transformación social.
- Espacios de utopía: pensamiento crítico, *hope* y acción colectiva.
- Comunidades creativas e interdisciplinariedad.
- Nuevas estéticas emergentes: sostenibilidad y reparación.
- Diseño con propósito: ética, ecología y responsabilidad creativa.

6. Creatividad aplicada: del concepto al proyecto personal

Contenidos:

- Aplicaciones de la creatividad en arte, diseño y comunicación.
- De la idea al proyecto: fases, planificación e implementación.

- Implementación de metodologías creativas en entornos reales.
- Análisis crítico del proceso creativo y del producto final.
- Presentación de proyectos.

PRUEBA FINAL:

Proyecto personal. Los alumnos trabajarán en un proyecto de creatividad libre, propio y original, utilizando los conocimientos adquiridos en la asignatura. El proyecto se presentará en forma de memoria escrita que deberá incluir: la idea, una investigación que contextualice su trabajo, un resumen, unas conclusiones, una autoevaluación y una bibliografía.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): **Diario de Creatividad.** Cada alumno irá trabajando durante el curso en un diario personal en el que registrará su día a día creativo a través de bocetos, prototipos de diseño, collages, reflexiones, ideas, etc. El objetivo es que cada alumno integre en su rutina diaria un ejercicio de creatividad. Los alumnos llevarán el diario a cada clase donde se compartirán algunos de los ejercicios realizados de forma regular. Los diarios serán evaluados en una prueba parcial que tendrá lugar a mediados del curso.

Actividad Dirigida 2 (AD2): **Ejercicios prácticos.** Esta actividad consiste en la realización de una serie de actividades, relacionadas con los contenidos de la asignatura, que la profesora propondrá a los alumnos a lo largo del curso.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3 SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 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.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bono, E. (2019). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Lupton, E. (2020). *El diseño como storytelling*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton E. (2015). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Ariza, J. (2003). *Las imágenes del sonido*. Cuenca: Ed. Universidad de Castilla La Mancha
- Bookchin, M. (2022). *Ecología de la libertad*. Madrid: Capitán Swing.
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- Cage, J. (2002). *Silencio*. Madrid: Árdora.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Haraway, D.H. (2019). *Seguir con el problema*. Bilbao: Consonni.
- Jardi, E. (1990). *Pensar con imágenes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jenny, P. (2015). *La mirada creativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- K. Le Guinn, U. (2023). *La teoría de la bolsa de la ficción*. Barcelona: Rara Avis.
- Ono, Y. (2000). *Pomelo*. México: Alias.
- Lowenhaupt Tsing, A. (2021). *La seta del fin del mundo*. Madrid: Capitán Swing.
- Satie, E. (2006). *Cuadernos de un mamífero*. Barcelona: Acantilado

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Marta Fernández Calvo
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes
Correo electrónico	@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Artista visual, escritora y educadora. Doctora en Bellas Artes (2023) por la Universidad de Castilla-La Mancha. Su práctica docente se desarrolla a nivel internacional en entornos educativos de Educación Superior, en instituciones artísticas, espacios culturales independientes y proyectos propios. El objetivo principal de esta práctica es promover la creatividad vinculada a la conciencia social y ecológica en el ámbito de las artes y las humanidades. En la actualidad es profesora en la Universidad Nebrija y en CIEE Madrid. Su trabajo ha formado parte de exposiciones como <i>No Soul for Sale</i> , en la Sala de Turbinas de la Tate Modern (Londres), <i>Utopia Station</i> , en la 53 Bienal de Venecia, y <i>Querer parecer noche</i> , en el Ca2M (Madrid). En 2019 fue residente en Delfina Foundation (Londres) en el marco del programa <i>Politics of Food</i> . Sus colaboraciones más recientes han tenido lugar en Artium (Vitoria), Fundación Botín (Santander), Kunsthalle Exnergasse (Viena) y Bienal de Pontevedra. En 2024 fue residente del Centro de Residencias Artísticas de Matadero (Madrid). En la actualidad está trabajando en una revisión de su práctica artística a través de la escritura en el marco del proyecto The GOAT Polity of Literature (Canadá). Acaba de recibir el premio The GOAT Modest Award 2024 por sus dos primeros relatos: <i>Sleeping Lion</i> y <i>Bonsai Pine</i> .
--	--