



Pensamiento creativo

Grado en Marketing
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Pensamiento creativo

Titulación: Grado en Marketing

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial / Virtual

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2025-26

Semestre: 3º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Pablo Álvarez de Toledo Müller

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos y contenidos

K4. Conocer las herramientas necesarias para el desarrollo de la labor profesional, así como las técnicas de comunicación oral y escrita, tanto en español como en inglés, y los procesos creativos.

K5. Identificar las fases de un proyecto de fin de grado, así como su estructura, y conocer las técnicas más adecuadas para el desarrollo de un trabajo académico.

1.2. Habilidades y destrezas

H9. Utilizar las técnicas y habilidades propias de la práctica profesional del marketing.

H10. Presentar en forma de memoria escrita y defender oralmente un proyecto fin de grado en el área de Marketing relacionado con los contenidos del título.

H11. Aplicar correcta y adecuadamente los conocimientos adquiridos en el grado en el ejercicio profesional, respetando los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

1.3. Competencias y capacidades

C9. Desarrollar actividades del sector empresarial, adquiriendo las competencias profesionales necesarias para salir al mundo laboral.

C11. Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el área del marketing y la comunicación comercial.

C12. Respetar el desarrollo y ejecución de soluciones que den respuesta a las demandas sociales, tomando como referente los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el respeto a la diversidad, los principios de accesibilidad universal y el diseño para todas las personas en el ejercicio profesional dentro del sector del marketing y la comunicación comercial.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno

2.2. Descripción de los contenidos

Métodos y técnicas que activan el proceso creativo para el fomento de la imaginación y la resolución de problemas.

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.

1.- LA NECESIDAD DE LA CREATIVIDAD: La naturaleza, la lógica y la importancia del pensamiento creativo.

- Conceptos y recorrido histórico.
- Mitos y barreras psicológicas: ¿Se puede enseñar la creatividad? ¿Nacemos creativos?
- Pensamiento creativo/Pensamiento lateral.
- El Paradigma de la Creatividad en el siglo XX.
Ejemplo: Las ramificaciones de la Bauhaus.

2. TÉCNICAS Y MÉTODOS: Instrumentos para practicar el Pensamiento lateral deliberada y sistemáticamente.

- Crear el espacio y el momento para la creatividad
- Creatividad individual y colectiva, en empresa/equipos.
- Edward Bono: Pensamiento lateral y 6 Thinking hats.
- *Brainstorming*/Tormenta de ideas, pensar “fuera de la caja”, etc.
- Dinámicas colaborativas (*Brainwriting*, palabras aleatorias, etc)
- Lego Serious Play
- El *Design Thinking*.
- La importancia del *Storytelling*: Atraer, convencer y seducir
- La narrativa: el arte de contar historias.
- El azar y lo aleatorio.

3.LA APLICACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

- Este bloque se centra en cómo llevar las ideas creativas a la acción en contextos reales, con énfasis en la adaptabilidad, la eficiencia y el impacto. Se exploran marcos de aplicación que trascienden disciplinas, desde el emprendimiento hasta la innovación en entornos con recursos limitados.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán actividades académicas dirigidas consistentes en alguno de estos aspectos:

1. **El Cuaderno de innovación (AD1)** Cada alumno irá trabajando durante la asignatura en un cuaderno personal en donde irá anotando su día a día creativo a través de bocetos, dibujos, collages, reflexiones, ideas, etc. El objetivo es que cada alumno integre en su rutina diaria un ejercicio de creatividad. Los alumnos entregarán su cuaderno al finalizar el periodo lectivo para su revisión y evaluación.
2. **Ejercicios prácticos (AD2).** Esta actividad consiste en la resolución a lo largo de la asignatura de una serie de ejercicios independientes relacionados con los contenidos de la asignatura, que el profesor pedirá a los alumnos.

3 ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

3.1 Materia con carácter presencial

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales (8-12)
AF1 Clases de teoría y práctica	45	45 (100%)
AF2 Trabajo personal del alumno	90	0 (0%)
AF3 Tutorías	7,5	7,5 (100%)
AF4 Evaluación	7,5	7,5 (100%)
Total	150	60

3.2 Materia con carácter virtual

MATERIA CON CARÁCTER VIRTUAL	ACTIVIDADES FORMATIVAS	¿Es sincrónica?	Horas totales	Horas de interactividad sincrónica
	AF1 Clases de teoría y práctica	Sí	45	9 (20%)
	AF2 Trabajo personal del alumno	No	90	0 (0%)
	AF3 Tutorías	Sí	7,5	4,5(60%)
	AF4 Evaluación	Sí	7,5	1,5 (20%)
	Total		150	15

4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

4.1 Sistemas de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 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 de 5% 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 sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

4.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Presencial	Ponderación
SE1 Asistencia, y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%

SE4 Prueba objetiva final	50%
Total	100%

Convocatoria extraordinaria	
Modalidad: Presencial	Ponderación
SE1 Asistencia, y participación	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	60%
Total	100%

Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Virtual	Ponderación
SE5 Participación en foros y otras actividades tutorizadas	15%
SE3 Actividades académicas dirigidas	35%
SE4 Prueba final	50%
Total	100%

Convocatoria extraordinaria	
Modalidad: Virtual	Ponderación
SE3 Actividades académicas dirigidas	40%
SE4 Prueba final	60%
Total	100%

4.3 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, será potestad del profesor solicitar y evaluar 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 en convocatoria ordinaria.

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 y proyectos escritos, así como en los 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.

4.4 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. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio 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.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Brown, T. (2009). *Change by design*. US: Harper Business.
- Gasca, J., & Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. LID Editorial.
- Ortega, M. S., & Ceballos, P. B. (2015). *Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro*. ESIC Editorial.
- Bono, E. (2019). *Seis sombreros para pensar*. Paidós.
- Bono, E. (2018). *El pensamiento lateral*. Paidós.
- Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós.

Bibliografía recomendada

- Albert, W., & Tullis, T. (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. US: Morgan Kaufmann.
- Barba, E. (2011). *Innovación: 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Barcelona: Libros de Cabecera.
- Garrett, J. J. (2011). *Elements of user experience, the: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.
- Gothelf, J. (2014). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. UNIR Editorial.
- Kelley, T. y Littman, J. (2010). *Las diez caras de la innovación: estrategias para una creatividad excelente*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Norman, D. A. (2010). *La psicología de los objetos cotidianos*. España: Nerea.
- Knapp, J. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 Days*. US: Simon + Schuster Inc.

Otros recursos

- Design & Thinking the Movie (2012)
- Documental Abstract. Netflix (2017)

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Pablo Álvarez de Toledo Müller
Departamento	Departamento en Publicidad
Titulación académica	Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales
Correo electrónico	palvarezt@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de 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.	<p>Artista visual y Doctor en Ciencias Sociales en la especialidad de emprendimiento, (Nebrija Universidad 2015). Máster of Fine Arts, MFA.Yale University (C.T.1989). Bachelor of Fine Arts, BFA. Cooper UnionSchool of Art (N.Y.C.1986).</p> <p>-Su experiencia profesional en el ámbito de la Educación Superior se caracteriza por el diseño, desarrollo y liderazgo de proyectos formativos en las áreas de Artes y Humanidades, fundamentados principalmente en el emprendimiento y fomento de la creatividad. Entre otras asignaturas, es profesor de la asignatura Pensamiento Creativo desde 2020.</p> <p>En la actualidad es director del Departamento de Artes y fundatory director del Instituto Nebrija de las Artes, en Nebrija. En su trayectoria profesional previa, ha asumido las siguientes responsabilidades:</p> <p>Director Institucional del Centro Universitario de las Artes TAI, (www.escuela-tai.com), centro adscrito a la URJC, especializado en enseñanzas artísticas en las áreas de Música y Danza, Artes Visuales y Diseño, Cinematografía y Nuevos Medios, Artes Escénicas. Director de Postgrado en U-Tad. Centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela y especializado en tecnología digital. Vicedecano de la Facultad de las Artes y las Letras y director del Departamento de Arte de la Universidad Nebrija.</p> <p>Co fundador y director de la Fundación Claves de Arte, así como creador y primer director Académico del Master Universitario en <i>Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas</i>. Universidad Nebrija.</p> <p>Asimismo, como artista visual cuenta con numerosas exposiciones individuales y colectivas. Su práctica artística se basa en el desarrollo de una narrativa figurativa basada en la práctica del dibujo y la pintura, que le sirve como pretexto para cuestionar ciertas realidades sociales a través de diferentes formatos y soportes.</p>