Pensamiento Creativo

Grado en Artes Escénicas
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Pensamiento Creativo

Titulación: Grado en Artes Escénicas

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 1º

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

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer las herramientas necesarias para el desarrollo de la labor de las artes escénicas en proyectos del sector en un entorno nacional o internacional.
- Identificar las fases de un trabajo fin de grado, así como su estructura, y las técnicas más adecuadas para el desarrollo de un trabajo académico en el ámbito de las artes escénicas
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones relativos al ámbito de la interpretación a un público tanto especializado como no especializado, en inglés o en español
- Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el Grado para el desarrollo, exposición y defensa individual de un proyecto en el área de las artes escénicas, síntesis de las competencias adquiridas en el título
- Comunicar de manera eficaz, los resultados y las conclusiones obtenidas en un trabajo académico o proyecto práctico del ámbito de las artes escénicas.

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.

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.
- La creatividad en el Arte.
- El Paradigma de la Creatividad en el siglo XX.
  Ejemplo: Las ramificaciones de la Bauhaus.

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.

.

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

Actividad dirigida (AD1) El Cuaderno de innovación. 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.

Actividad dirigida (AD2) Ejercicios prácticos. Esta actividad consiste en la resolución a lo largo de la asignatura de diferentes ejercicios independientes relacionados con los contenidos de la asignatura.

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	15	15 (100%)

AF8 Clases prácticas	30	30 (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**

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

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Convocatoria ordinaria	
Modalidad presencial	**PONDERACIÓN**
SE1 Asistencia y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba 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%**

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.

4.5 Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Brown, T. (2009). *Change by design.* US: Harper Business.
- Gasca, J., & Zaragozá, 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 creaciónde nuevas ideas. Paidós.

Bibliografía recomendada

- Albert, W., & Tullis, T. (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, andpresenting usability metrics.* US: Morgan Kaufmann.
- Barba, E. (2011). *Innovación: 100 consejos para inspirarla y gestionarla*. Barcelona: Librosde Cabecera.
- Garrett, J. J. (2011). *Elements of user experience, the: user-centered design for the weband beyond*. Pearson Education.
- Gothelf, J. (2014). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experienciade usuario.* UNIR Editorial.
- Kelley, T. y Littman, J. (2010). *Las diez caras de la innovación: estrategias para unacreatividad 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	Artes
Titulación académica	Doctor en Ciencias Sociales en la especialidad de emprendimiento
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.	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). 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. En la actualidad es **director del Departamento de Artes y director del Instituto Nebrija de las Artes,** en Nebrija**.** En su trayectoria profesional previa, ha asumido las siguientes responsabilidades: **Director Institucional** del Centro Universitario de las Artes TAI, 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. **Co fundador y director de la Fundación Claves de Arte**, así como creador del Máster Universitario en *Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas*. Universidad Nebrija. 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.