



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** TÉCNICAS CREATIVAS  
**Código:** FDI0201  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR  
**Correo electrónico:** pepesan@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**  
 Ninguno

**Nivel:** 8

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura práctica, pretende dar al estudiante técnicas para despertar la creatividad en los procesos de diseño.

Su importancia radica en la necesidad de generar propuestas creativas para solucionar problemáticas de comunicación visual.

El estudiante aplica lo conocido directamente en el taller de graduación, aportando con elementos creativos en las soluciones de diseño propuestas para su trabajo de grado.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>1.</b>	<b>Introducción a la creatividad</b>
1.01.	conceptos (2 horas)
1.02.	ejercicios creativos (10 horas)
1.03.	Nuevas concepciones (2 horas)
<b>2.</b>	<b>Pensamiento creativo</b>
2.01.	Características esenciales del pensamiento creativo (2 horas)
2.02.	las etapas del pensamiento creativo (2 horas)
2.03.	Desarrollo del pensamiento creativo (2 horas)
2.04.	Personas creativas: Características (2 horas)
<b>3.</b>	<b>Técnicas para el desarrollo de la creatividad</b>

3.01.	Técnicas más usadas: Concepto. Metodología para su utilización. Consignas fundamentales y aspectos distintivos. Aspectos relacionados con su utilidad, que guiarán la construcción de la clasificación a desarrollar (8 horas)
3.02.	Otras técnicas (2 horas)

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

#### aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-Experimentar las diferentes técnicas creativas	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer el pensamiento creativo	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer la importancia de la creatividad dentro del proceso de diseño	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

#### az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Experimentar las diferentes técnicas creativas	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
---	---

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	La creatividad conceptos	Introducción a la creatividad	APORTE 1	3	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	ejercicios creativos	Introducción a la creatividad	APORTE 1	2	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Características del pensamiento creativo	Pensamiento creativo	APORTE 2	5	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Investigaciones	Etapas del pensamiento creativo	Pensamiento creativo	APORTE 2	5	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Investigaciones	desarrollo del pensamiento creativo	Pensamiento creativo	APORTE 3	7	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Personas creativas características	Pensamiento creativo	APORTE 3	8	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Técnicas para el desarrollo de la creatividad	Técnicas para el desarrollo de la creatividad	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Investigaciones	Aspectos relacionados con la utilidad de la creatividad	Técnicas para el desarrollo de la creatividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Metodologías para su utilización de creatividad	Técnicas para el desarrollo de la creatividad	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

### Metodología

La metodología en ésta materia estará encaminada hacia la exposición y explicación de los temas por el profesor haciendo énfasis en la reflexión de los temas planteados. También se planificarán trabajos de consulta e investigación varios sitios de la ciudad.

### Criterios de Evaluación

Nivel de conocimiento - reflexión - pertinencia - calidad presentación.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Enrique Posada Restrepo	Guillermo E. Baena L.	La Enseñanza y el Aprendizaje de la Creatividad	2003	

Web

---

Software

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ENRIQUE POSADA RESTREPO	Guillermo E. Baena L.	LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA CREATIVIDAD	2003	958-9367-04-6
MAURO RODRÍGUEZ.	McGraw-Hill	MIL EJERCICIOS DE CREATIVIDAD. CLASIFICADOS.	1995	9701005279

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2018**

Estado: **Aprobado**