



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Pensamiento Creativo

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5° a 8°	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	<b>No. Créditos:</b> 4
<b>Carácter:</b> Optativa		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 2
		3	
<b>Modalidad:</b> Curso		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 48			

**Seriación:** No ( x ) Sí ( ) Obligatoria ( ) Indicativa ( )

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

**Objetivo general:**

Analizar los fundamentos teóricos de la creatividad en sus dimensiones de persona, proceso y producto, para fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento para emprender proyectos de innovación y desarrollar la inventiva.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar las características de los diferentes tipos de pensamiento para producir una mayor variedad de ideas con base en una serie de posibilidades creativas.
2. Identificar los aspectos que conforman las etapas del proceso creativo para analizar las modalidades de relación con ideas y productos.
3. Analizar el origen de los obstáculos que impiden el desarrollo creativo para emprender estrategias de solución a bloqueos mentales.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la creatividad	4	8
2	Creatividad y personalidad del ser creativo	4	8
3	Creatividad e innovación	4	8
4	Desarrollo de la inventiva	4	8
<b>Total de horas:</b>		16	32
<b>Suma total de horas:</b>		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción a la creatividad</p> <p>1.1 Definición.</p> <p>1.2 Importancia de la creatividad.</p> <p>1.3 Objetivos de la creatividad.</p> <p>1.4 Tipos de pensamiento.</p> <p>1.4.1 Pensamiento vertical.</p> <p>1.4.2 Pensamiento lateral.</p> <p>1.4.3 Pensamiento divergente.</p> <p>1.4.4. Pensamiento convergente.</p> <p>1.4.5. Pensamiento metafórico.</p> <p>1.4.6. Pensamiento de los Kichihuas.</p>
2	<p>Creatividad y personalidad del ser creativo</p> <p>2.1 Proceso creativo.</p> <p>2.1.1. Recopilación y registro de información.</p> <p>2.1.2. Incubación.</p> <p>2.1.3. Iluminación.</p> <p>2.1.4. Verificación y aplicación.</p> <p>2.2 Características del ser creativo.</p> <p>2.3 Obstáculos de la creatividad.</p> <p>2.3.1 De origen afectivo.</p> <p>2.3.2 De origen cognitivo.</p>
3	<p>Creatividad e innovación</p> <p>3.1 Técnicas para generar ideas.</p> <p>3.1.1 Brainstorming.</p> <p>3.1.2 Ideart.</p> <p>3.1.3 Mapas mentales.</p> <p>3.1.4 Método Delphi.</p> <p>3.1.5 Analogías.</p> <p>3.1.6 Relaciones forzadas.</p> <p>3.2 Evaluación de ideas.</p> <p>3.2.1 Análisis DAFO.</p> <p>3.2.2 Método Walt Disney.</p> <p>3.2.3 Cuadro Potencial versus aplicación.</p> <p>3.2.4 Positivo, Negativo, interrogante.</p> <p>3.3 Recursos complementarios.</p> <p>3.3.1 Serendipity.</p> <p>3.3.2 Seis sombreros para pensar.</p> <p>3.3.3 Solución creativa de problemas.</p> <p>3.3.4 Programación neurolingüística.</p>
4	<p>Desarrollo de la inventiva</p> <p>4.1 Análisis de inventos concretos.</p> <p>4.1.1. Evaluación de inventos concretos.</p> <p>4.1.2. Mejora de inventos concretos.</p> <p>4.1.3. Invento de un objeto concreto.</p> <p>4.2 Inventos abstractos.</p> <p>4.2.1. Evaluación de procedimientos.</p> <p>4.2.2 Mejora de procedimientos.</p> <p>4.2.3 Invento de un procedimiento.</p>

**Bibliografía básica:**

Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1993). El pensamiento lateral: Manual de creatividad. España: Ed. Paidós Ibérica.

Fernández, R. A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: Técnicas para la resolución de problemas. Madrid-Buenos Aires: Ediciones Díaz de Santos.

Frías, P. J. (2012). De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores mexicanos. México: Designio.

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. España: Paidós Ibérica.

Gardner, H. (2008). Las cinco mentes del futuro. España: Paidós.

Marina, J. A. (2007). Teoría de la inteligencia creadora. España: Anagrama.

Rodríguez, M. (1999). Manual de creatividad. México: Trillas.

**Bibliografía complementaria:**

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.

Casacuberta, D. (2003). Creación Colectiva. Barcelona: Gedisa.

Esqueda, R. (2003). El juego del diseño: Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.

Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.

Ferraris, M. (1999). La Imaginación. Madrid: Visor.

Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Temas de Psicología. España: Paidós.

Root-Bernstein, R. (2002). El secreto de la creatividad. España: Editorial Kairós.

Rudolf A. (2002). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza.

**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	( )
Seminarios	( )
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	( )
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	( )
Prácticas de campo	( )
Otras: Dinámicas de grupo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en problemas	(x)

**Mecanismos de evaluación del aprendizaje:**

Exámenes parciales	( )
Examen final escrito	( )
Trabajos y tareas fuera del aula	( )
Exposición de seminarios por los alumnos	( )
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	( )
Otras: Autoevaluación	(x)
Otras: Heteroevaluación	(x)

**Perfil profesiográfico:**

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.