

Teoria i Tècnica de la Creativitat

Codi: 104734

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	2	2

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Patricia Lujan Bellon

Correu electrònic: Patricia.Lujan@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Altres indicacions sobre les llengües

Uno de los grupos de prácticas será en catalán

Equip docent extern a la UAB

Roberto Rabanal

Prerequisits

Cap

Objectius

1. Plantejar una base teòrica sobre què és la creativitat, els seus processos i tècniques, la importància d'alimentar-se través de les referències i el coneixement de persones i projectes creatius des d'una mirada àmplia i multifaceta.
2. Practicar diverses tècniques creatives amb l'objectiu de donar eines per a la creació de qualsevol producte creatiu, interactiu o no, d'una manera senzilla i inspiradora.
3. Aprendre a pensar de manera disruptiva, a nodrir-se de referències i referents a través d'activitats diàries, experimentar i compartir idees.
4. Treballar en equip posant en pràctica els coneixements teòrics i pràctics de l'assignatura per crear un producte interactiu susceptible de ser consumit per milers de persones.
5. Aplicar la perspectiva de gènere en la investigació de projectes, en referències creatives i bibliogràfiques.
Ús de llenguatge inclusiu en les presentacions.
6. Divertir-se i descobrir que totes som creatives.

Competències

- Aplicar i integrar els coneixements en ciències socials i humanitats i els provinents de l'enginyeria per a generar productes i serveis complexos i a la mida dels ciutadans i de les seves necessitats.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Que els estudiants hagin demostrat que comprenen i tenen coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es basa en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda d'aquell camp d'estudi.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Resultats d'aprenentatge

1. Concebre idees originals aplicables a la creació de continguts i serveis interactius.
2. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
3. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
4. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
5. Interpretar i discutir documents de les principals teories de la creativitat.
6. Planificar i executar treballs creatius.
7. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
8. Transmetre de manera oral, clara i ordenada, els exercicis de la matèria.

Continguts

1. Què és la creativitat?
2. Procés creatiu
3. Les Referències
4. Tècniques creatives

Metodologia

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura.

Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura.

En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Metodologia

A la part teòrica sobre creativitat i tècniques creatives es sumaran:

1. Exercicis pràctics en grup o individuals per aplicar diferents tècniques creatives.
2. Visionat de campanyes, projectes, productes, continguts, xerrades, articles ... rellevants per a la comprensió de la creativitat.
3. Farem una recerca contínua de referències sorprenents i interessants que puguin inspirar el grup.
4. Treball individual "La Meva Llibreta Creativa".

5. Treball Final en grup. Crear un producte interactiu en el qual s'expliqui què és la creativitat, processos i tècniques. Es puntuarà l'aplicació del que s'ha après en el curs així com la forma en què es produeix. Que sigui senzill d'entendre, comestible, autèntic ... Pot ser en forma de bloc, web, app, IG, Tiktok (o fins i tot paper).

Fonts

1. Teòriques

1. Classes presencials.
2. Visionat de campanyes, projectes, productes, continguts, xerrades, articles ... rellevants per a la comprensió de la creativitat + debat a classe.

2. Pràctiques

1. Exercicis setmanals individuals o en grup a realitzar en classe durant la segona part de les classes teòriques i / o a casa.
2. Cerca contínua de referències creatives, sorprenents i interessants que puguin inspirar el grup. Preferentment relacionades amb la comunicació interactiva (webs, instal·lacions, projectes VR, accions, campanyes ...) però podran també incloure projectes WOW en qualsevol format.
3. Treball individual "La Meva Llibreta Creativa".
4. Treball Final en grup: La Creativitat i les seves Tècniques.

Tipus de docència

1. Presencial

1. Classes teòriques i pràctiques a l'aula.
2. Correcció i comentari en grup de les pràctiques.
3. Debats sobre lectures o vídeos que hàgim vist.
4. Tutories programades del Treball Final de Curs.

2. No presencial

1. Búsqueda de referències fora d'horari lectiu.
2. Algunes pràctiques s'acabaran fora d'horari lectiu i es compartiran el següent dia de classe. Elaboració del Treball de Curs que cada grup realitzarà fora de l'horari lectiu i que compartirà periòdicament amb el seu tutor en seminaris per grups al llarg de el curs.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes teòriques sobre creativitat, procés i tècniques creatives	15	0,6	2, 3, 4, 5, 8
Exercicis pràctics per aplicar diferents tècniques creatives	31	1,24	1, 4, 5, 6, 7, 8
Visionat de campanyes, projectes, productes, continguts, xerrades, articles ... rellevants per a la comprensió de la creativitat.	4	0,16	3, 4, 5

Tipus: Supervisades

Treball Final en grup. Producte Interactiu: La Creativitat i els seus Tècniques.	8	0,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Tipus: Autònomes			
Exercicis pràctics per aplicar diferents tècniques creatives	4,5	0,18	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Treball Final en grup. Producte Interactiu: La Creativitat i els seus Tècniques.	40	1,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Treball individual "La Meva Llibreta Creativa"	42,5	1,7	1, 3, 4, 5, 6

Avaluació

1. Autoavaluació -> 5%

L'autocrítica és clau a l'hora de treballar amb les idees.

Ningú millor que tu sap el que has fet durant el curs.

Avalua amb honestat el teu esforç, les teves ganes de treballar, l'originalitat de les teves idees, la recerca incansable de nous referents, els llibres que has llegit, la teva evolució ... Tot el que hagi fet créixer i estimular el teu múscul creatiu i les ganes de trobar camins creatius durant l'any.

Un 10, si no és real, no és opció.

2. Realització de pràctiques a classe -> 20%

Les pràctiques a classe i fora de classe són obligatòries.

3. Treball pràctic individual "La Meva Llibreta Creativa" -> 35%

Es lliuraran les llibretes d'idees a les tutores.

Es valorarà:

- la constància i el treball diari,
- les solucions als exercicis pràctics proposats a classe,
- les idees pròpies sobre creativitat,
- pensaments i referències creatives,
- l'ús de les tècniques creatives apreses
- la plasmació visual de l'contingut a través d'imatges, mapes mentals, dibuixos, retalls fotogràfics,
- i en general, qualsevol idea original que contribueixi al fet que el treball creatiu hagi estat realitzat diàriament.
- Esperem que t'hagis alimentat de creativitat cada dia.

4. Treball i Presentació Final d'un Producte Interactiu: "La Creativitat: Tècniques, Processos, Referents" -> 40%

Es valorarà:

- L'originalitat, la simplicitat, la funcionalitat, l'organització i el desenvolupament formal del producte interactiu (web, IG, tiktok, bloc, app ...) que reculli el que és la Creativitat, les seves tècniques, processos i referents ...
- La presentació oral, de manera entenedora, amena, simple i clara i estructurada de la feina.
- La presentació de totes les persones integrants de el grup.

- El lliurament formal i final del producte interactiu susceptible de ser usat per milers de persones.

REAVALACIÓ

- Tornar a presentar les pràctiques corregides i millorades i / o el Treball Final que no s'hagi aprovat.
- La reavaluació és en el mateix semestre; és la segona convocatòria. No hi ha tercera convocatòria.
- Es demanarà dedicació, ganes, autoexigència i diversió.

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

Per poder-se presentar a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir la nota mitjana menor o igual a 3,5.

L'activitat "La Meva Llibreta Creativa" queda exclosa de l'procés de recuperació per tractar-se d'un projecte a realitzar diàriament.

L'estudiant que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi, suplantació d'identitat,...) es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que es produeixin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura serà 0.

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Autoavaluació	5%	0,5	0,02	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Realització de pràctiques a classe	20%	1	0,04	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Treball i Presentació Final d'un Producte Interactiu: "La Creativitat: Tècniques, Processos, Referents"	40%	2	0,08	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Treball pràctic individual "La Meva Llibreta Creativa"	35%	1,5	0,06	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Bibliografia

- AA.VV. Cómo acabar con el mal: Manual de guerrilla de la comunicacion. Virus
- Aced, Cristina. Relaciones públicas 2.0: Cómo gestionar la comunicación corporativa en el entorno digital. UOC
- Adair, John Eric. The Art of Creative Thinking: How to Be Innovative and Develop Great Ideas
- Anthony, Jay. Be Creative - a Quick Guide to Developing Brilliant Ideas & Unlocking Your Creative Potential. Jay Anthony Writing
- Banet-Weiser, Sarah. AuthenticTM: The Politics of Ambivalence in a Brand Culture. NYU Press
- Bernard, Andreas. Theory of the Hashtag. John Wiley & Sons
- Blackmore, Susan. La máquina de los memes. Planeta
- Buzan, Tony. Cómo Crear Mapas Mentales. Urano
- Catmull, Edwin. Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Conecta
- De Bono, Edward. El pensamiento lateral: Manual de creatividad. Paidós
- De Bono, Edward. Seis sombreros para pensar. Paidós

- De Bono, Edward. Serious Creativity: How to Be Creative Under Pressure and Turn Ideas Into Action. Random House
- Nielsen, Dorte & Thurber, Sarah. Conexiones creativas. GG
- Fallon, Pat. & Senn, Fred. Exprime la idea
- Farran Teixidó, Eduard. Desde la trinchera: Manual de supervivencia en creatividad publicitaria. UOC
- Goldberg, Elkhonon. Creatividad: El cerebro humano en la era de la innovación
- Harrison, Guy P. Think: Why You Should Question Everything. Prometheus
- Holiday, Ryan. Ego Is the Enemy. Penguin
- Jenkins, Henry, Ford, Sam. Cultura Transmedia. Gedisa
- Kaufman, James C. Creativity 101. Springer Publishing Company
- Kelley, Tom. Las diez caras de la innovación: Estrategias para una creatividad excelente. Paidós
- Kelso, Tony. The Social Impact of Advertising: Confessions of an (Ex-)Advertising Man. Rowman & Littlefield
- Kessels, Erik. Failed it. Phaidon Press
- Kleon, Austin. Keep Going: 10 Ways to Stay Creative in Good Times and Bad. Workman Publishing
- Kleon, Austin. Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative. Workman Publishing
- Lamarre, Guillaume. La vía del creativo: Guía para reinventar nuestra práctica y nuestra mirada. Gustavo Gil
- Lanier, Jaron. You Are Not a Gadget. Knopf Doubleday Publishing Group
- Lupi, Giorgia. Dear Data. The Youth Coalition
- Mahon, Nik. Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias. GG
- Obradors, Matilde. Creatividad y generación de ideas. Universitat de Valencia. Servei de publicacions
- Padilla, Margarita. El kit de la lucha en Internet. Traficantes de Sueños
- Peirano, Marta. El enemigo conoce el sistema: Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención. Debate
- Pérez Latre, Francisco Javier. Marcas humanas. Fundamentos de la publicidad en el siglo XXI. UOC
- Pinar Selva, María Luisa. Creatividad publicitaria y nuevas formas de comunicación
- Pressman, Andrew. Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. Routledge
- Rj Andrews. Info We Trust: How to Inspire the World With Data. John Wiley & Sons
- Rodari, Gianni. Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias
- Solana, Daniel. Postpublicidad: Reflexiones sobre una nueva cultura publicitaria
- Springer, Paul. Ads to Icons. How Advertising Succeeds in a Multimedia Age. Kogan Page Publishers
- Urmeneta, Mikel. La creatividad supera la fricción: Una semana en el cerebro de Kukuxumusu. Planeta
- Von Oech, Roger. A Whack on the Side of the Head: How You Can Be More Creative. Grand Central Publishing.
- Von Oech, Roger. A. Kick in the Seat of the Pants: Using Your Explorer, Artist, Judge, & Warrior to Be More Creative. Perennial Library
- Weisberg, Robert W. Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts. John Wiley & Sons
- Whalen, John. Design for How People Think: Using Brain Science to Build Better Products. O'Reilly Media, Inc.
- Wilson, Edward O. Los orígenes de la creatividad humana. Planeta
- Yentzen, Eduardo. Teoría General De La Creatividad
- Zafra, Remedios. El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital

Programari

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informará dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.