PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	Creatividad y Diseño
2. Nombre de la sección:	
3. Profesores:	Iván Méndez Olivares
4. Ayudante:	Esteban Ramírez
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Creativity and Desing
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	
7.1 Horas directas (en aula):	3
7.2 Horas indirectas (autónomas):	3
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	3

10. Propósito general del curso
Introducir al estudiante en los fundamentos teóricos, entornos metodológicos y estudios experimentales de la creatividad; identificando para ello líneas investigativas y teorías de la creatividad aplicada en las dimensiones de la persona, contexto, proceso, producto, comunidades y cultura digital. Así, mediante este plan de trabajo se propone identificar rol y presencia del diseño en el marco de un ecosistema transdisciplinar de enseñanza-aprendizaje de la creatividad.

11. Resultados de Aprendizaje:
- Identifica paradigmas del saber desde las humanidades, creatividad y las tecnologías, para adquirir una nomenclatura de análisis crítico. - Relaciona problemas basados en el entorno desde una dimensión fenomenológica, epistémica y creativa, para explorar ámbitos de análisis crítico.

- Reconoce modelos de análisis inter y transdisciplinar, como ámbitos teóricos, clínicos y aplicación de la creatividad, para construir una plataforma de conocimiento específico.

- Gestiona información y datos, con responsabilidad humanista y científica, para aplicar una dimensión ética y valórica en el dominio y campo del diseño, la creatividad y disciplinas específicas afines.

12. Saberes / contenidos:

Módulo 1: ¿Qué es la creatividad?: enfoque cognitivo, conductual, asociacionista, computacional, sociocultural, ecológico-ambiental, territorial-comunitario.

Contenidos:

1.0 Criterios para identificar la creatividad
1.1 El término creatividad
1.2 Líneas investigativas
1.3 Los test de creatividad

Módulo 2 .0 Pensamiento Convergente/Divergente y Diseño

2.1 Enfoque cognitivo-disciplinar y diseño
1.3.1 Pensamiento convergente a escala proyectual
1.3.2 Solución de problemas creativos. Patrones y modelos de trabajo

2.2 Flexibilidad cognitiva y diseño
1.4.1 Pensamiento divergente a escala proyectual
1.4.2 Creación de problemas creativos. Patrón y modelos de trabajo

Módulo 3.0 ¿Dónde está la creatividad? El fluir de la creatividad y el diseño de las cosas en pandemia

3.1 El fluir del diseño a través de un ecosistema transdisciplinar

3.3 Crisis matricial, visualidad y creatividad

3.3 Sociedad neuronal, creatividad y diseño

3.4 Creatividad y el diseño de las cosas cotidianas

1 Calendario		
Semana	Fecha	Contenido/Actividades
1	09-04	Inducción: introducción, metodología de trabajo, recursos, estrategias de evaluación y retroalimentación individual y grupal. Módulo 1. ¿Qué es la creatividad?: enfoque cognitivo, conductual, asociacionista, computacional, sociocultural, ecológico-ambiental, territorial-comunitario. Contenidos: • La creatividad como dominio específico de conocimiento en J.P. Guilford • La propuesta investigativa y test de E.P. Torrance • Inteligencia y creatividad en R. Sternberg • Creatividad y contexto socio-cultural según T. Amabile Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico
2	16-04	Módulo 1. ¿Qué es la creatividad?: enfoque cognitivo, conductual, asociacionista, computacional, sociocultural, ecológico-ambiental, territorial-comunitario. . Contenidos: • La creatividad como dominio específico de conocimiento en J.P. Guilford • La propuesta investigativa y test de E.P. Torrance • Inteligencia y creatividad en R. Sternberg • Creatividad y contexto socio-cultural según T. Amabile Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico.
3	23-04	Módulo 1. ¿Qué es la creatividad?: enfoque cognitivo, conductual, asociacionista, computacional, sociocultural, ecológico-ambiental, territorial-comunitario. Contenidos.

		• La creatividad como dominio específico de conocimiento en J.P. Guilford • La propuesta investigativa y test de E.P. Torrance • Inteligencia y creatividad en R. Sternberg • Creatividad y contexto socio-cultural según T. Amabile Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico.
4	30-04	Módulo 2. Pensamiento Convergente/Divergente y Diseño Contenidos: • Enfoque cognitivo-disciplinar e interfaz proyectual del diseño. Solución de problemas de diseño • Enfoque flexibilidad cognitiva e interfaz proyectual del diseño. Creación de problemas de diseño según Ch. Jones Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo. Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-creativo-metodológico.
5	07-05	Módulo 2. Pensamiento Convergente/Divergente y Diseño Contenidos: • Enfoque cognitivo-disciplinar e interfaz proyectual del diseño. Solución de problemas de diseño • Enfoque flexibilidad cognitiva e interfaz proyectual del diseño. Creación de problemas de diseño según Ch. Jones Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico.
6	14-05	Módulo 2. Pensamiento Convergente/Divergente y Diseño Contenidos: • Enfoque cognitivo-disciplinar e interfaz proyectual del diseño. Solución de problemas de diseño

		• Enfoque flexibilidad cognitiva e interfaz proyectual del diseño. Creación de problemas de diseño según Ch. Jones Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico.
7	28-05	Módulo 3. ¿Dónde está la creatividad? El fluir de la creatividad y el diseño de las cosas en pandemia Contenidos: • Sociedad de la transferencia y estado de las cosas a escala neuronal • Crisis matricial y comunidades creativas. Cambios y desafíos a escala comunitaria y virtual • El fluir del diseño a través de un ecosistema transdisciplinar como disyunción al panóptico de control y base de datos a escala social-disciplinar. • Creatividad, hermenéutica y pensamiento de lo cotidiano. La obra abierta de H. Giannini • Creatividad y diseño de las cosas cotidianas en tiempos de pandemia y cambio político-social Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creeativo-metodológico.
8	04-06	Módulo 3. ¿Dónde está la creatividad? El fluir de la creatividad y el diseño de las cosas en contrapunto pandémico Contenidos: • Sociedad de la transferencia y estado de las cosas a escala neuronal • Crisis matricial y comunidades creativas. Cambios y desafíos a escala comunitaria y virtual • El fluir del diseño a través de un ecosistema transdisciplinar como disyunción al panóptico de control y base de datos a escala social-disciplinar. • Creatividad, hermenéutica y pensamiento de lo cotidiano. La obra abierta de H. Giannini • Creatividad y diseño de las cosas cotidianas en tiempos de pandemia y cambio político-social

		Actividad: retroalimentación y revisión de material vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: clínica de trabajo de apoyo creativo-metodológico.
9	11-06	Módulo 3. ¿Dónde está la creatividad? El fluir de la creatividad y el diseño de las cosas en pandemia Contenidos: • Sociedad de la transferencia y estado de las cosas a escala neuronal • Crisis matricial y comunidades creativas. Cambios y desafíos a escala comunitaria y virtual • El fluir del diseño a través de un ecosistema transdisciplinar como disyunción al panóptico de control y base de datos a escala social-disciplinar. • Creatividad, hermenéutica y pensamiento de lo cotidiano. La obra abierta de H. Giannini • Creatividad y diseño de las cosas cotidianas en tiempos de pandemia y cambio político-social Actividad: retroalimentación y análisis conceptos e ideas clave vía grupo zoom. Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo Ayudantía: actividades de apoyo creativo-metodológico al módulo. Cierre.
10	18-06	Cierre y retroalimentación módulos de trabajo Contenidos Revisión ideas, conceptos clave, verificación y logro de resultados de los objetivos, contenidos y metodología desarrollada. Comentarios al cierre y sugerencias. Actividad: Material visual, audiovisual y sonoro de apoyo a la retroalimentación. Ayudantía: retroalimentación, verificación de intereses y expectativas de las actividades de apoyo creativo-metodológico.

2 Metodología:
Módulos de trabajo de carácter teórico-práctico que apelan al conocimiento conceptual y análisis crítico del ámbito de interés específico. Para el logro de los objetivos y desarrollo de los contenidos se utilizarán herramientas, estrategias de participación y retroalimentación asociadas al desarrollo analítico, contextual y valórico de las dimensiones de la creatividad asociadas al campo del diseño.

A. Encargo 1. Investigación individual o dupla de trabajo mediante la redacción de un artículo o ensayo sobre las dimensiones de la creatividad aplicada al diseño.
Ponderación: 30%

B. Encargo 2. Investigación-creación mediante grupos de trabajo sobre la significación gráfica, audiovisual y/o sonora de comunidades creativas, grupos minoritarios, diversidad de género, memoria, derechos humanos, tecnología apropiada, entre otras dimensiones y sectores de interés a escala social, política, cultural, territorial en tiempos de cultura digital, pandemia sanitaria y cambio político-institucional del país.
Ponderación 50%.

C. Ayudantía. Considera 2 entregas como apoyo creativo-metodológico con énfasis en piezas gráficas, gestión creativa y diseño de las cosas cotidianas.
Ponderación: 20%

3 Recursos:

Correcta conectividad a plataforma u-cursos y recursos necesarios para la efectiva validación remota del curso

4 Gestión de materiales:

Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje
No aplica		

5 Requerimiento de otros espacios de la Facultad:

Fecha	Duración	Lugar
No aplica		

6 Evaluación:

Se realizarán 2 evaluaciones de docencia teórica-metodológica, de formato escritural, audiovisual, sonoro, podcast de corte individual y/o grupal.
Se realizarán 2 evaluaciones de ayudantía teórica-práctica, de formato escritural, audiovisual, sonoro, podcast de corte individual y/o grupal.
Se considera, al menos, una salida a terreno, *que en tiempos de pandemia, no aplica.*
La asistencia a clases teóricas es obligatoria, debiendo ser superior al 75%.
La asistencia a clases prácticas es obligatoria, debiendo ser igual al 100%.
La ayudantía tiene una ponderación en la nota final de 10%

La asistencia a las Pruebas es obligatoria.
La aceptación de certificados médicos (los cuales deben estar visados por el SEMDA) es discrecional del profesor.
La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica. De lo contrario se debe rendir examen.

7 Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).
Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

8 Palabras Clave: creatividad, diseño, ecosistema transdisciplinar, cultura digital, comunidades creativas

9 Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- Amabile, T. (2004). *Creatividad e innovación*. (S. Harvard business review): Deusto.
- De Bono, E. (2014). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós
- Csikszentmihályi, M. (2006) *Creatividad; el fluir y la psicología del descubrimiento* y *la invención*. Barcelona: Paidós
- Jones, Ch. (1978): *Diseñar el diseño*. Barcelona. Gustavo Gili
- Sternberg, R. Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista*. *Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós

10 Bibliografía Complementaria:

- Amabile, T. Creativity in context: update to the social psycology of creativity. Boulder, col.: Westview Press
- Bohm, D. (2002). *Sobre la creatividad*. Barcelona: Kairós.
- Gardner, H (2005). *Arte, mente, cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Paidós
- Giannini, H. (2004). La reflexión cotidiana; hacia una arqueología de la experiencia. Santiago de Chile: Editorial Universitaria
- Han, Buyn-Chul (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder

11. Webgrafía

- Amabile, (2015/02). Como matar la creatividad. Fadu.edu.uy. Recuperado en http://www.fadu.edu.uy/eucd/files/2015/02/Como_matar_la_Creatividad-Teresa_Amabile.pdf

- Quintana, M. et al. (2017). La creatividad en el diseño: componentes sistémicos ¿Más codiseño menos enseñanza? En Arte, Individuo y Sociedad. Ediciones Complutense, Madrid, España. Recuperado: https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/55261

- Sternberg, R. y O´hara, L. (2005/07). Creatividad e inteligencia. En Cuadernos de Información y Comunicación (CIC), UCM, Madrid, España. Recuperado: https://www.redalyc.org/pdf/935/93501006.pdf

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:
"Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (…) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.
Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas".

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:
"El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)".

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:
"El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para

ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo".