



# GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Pensamiento visual ('visual thinking') para la creatividad y la narrativa a través de herramientas digitales
Nombre completo del autor	Fco. Javier Cantón Correa
Número de créditos	1 ECTS (30 horas)
Área de conocimiento según codificación UNESCO <sup>1</sup>	5801 Teoría y métodos educativos 6299 Otras especialidades artísticas 6301 Sociología cultural 6308 Comunicaciones sociales 7201 Filosofía del conocimiento
Descriptor	Pensamiento Visual. Visual Thinking. Comunicación. Creatividad. Dibujo. Alfabetización visual.

Fundamentación/ Contextualización	
¿Por qué esta materia resulta de interés? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta? ¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?	<p>Dice la consabida frase que una imagen vale más que mil palabras y esto es más patente aún en un mundo más '<b>infoxicado</b>' y saturado de imágenes, que nos asaltan cada día desde múltiples pantallas. El aumento en la rapidez y la inmediatez en el consumo de información prima lo visual por encima de lo textual. Pero en este paso de la tipografía a la infografía (pasando por la fotografía) hemos perdido gran parte de esa capacidad, innata en la infancia, de pensar y comprender el mundo a través de imágenes antes que con palabras.</p> <p>El pensamiento visual o <b>visual thinking</b> recupera el lenguaje visual para comprender y explicar la realidad, cuando las palabras se quedan cortas para expresar determinadas emociones y cualidades, ya que mientras leer texto supone un examen lógico y secuencial, dividido en partes, la lectura de imágenes requiere una aproximación al objeto de manera simultánea, holística, sintética e integral. Tras una tradición racionalista del conocimiento,</p>

<sup>1</sup> Véase: [http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n\\_Unesco](http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco)

	<p>que niega la emoción conectada a la percepción (y que ha relegado las artes a un segundo lugar en los sistemas educativos occidentales), ha llegado el momento de construir un nuevo paradigma más visual, transmedia y complejo, afín a la realidad que representa. El <b>‘visual thinking’</b> se aplica actualmente en múltiples campos relacionados con la innovación, ya sea en el mundo empresarial, en el relacionado con procesos creativos o en procesos de formación, sin olvidar su aplicación para el desarrollo personal de la imaginación.</p> <p>El pensamiento visual comunica ideas, patrones y conceptos visualmente de manera minimalista a través de imágenes (dibujos, gráficos, esbozos, iconos...) de forma que pueda identificarse rápidamente la relación entre la idea y su representación. Esto significa aprovechar nuestra capacidad para descubrir ideas ocultas, desarrollarlas intuitivamente y compartirlas con otras personas. Desde este enfoque se facilita la resolución de problemas, la generación, desarrollo y comunicación de ideas y el desarrollo narrativo de cualquier historia. Dominar las técnicas del pensamiento visual no requiere ser dibujante, sino entender los mecanismos de la representación visual y poner en marcha un proceso que, sin ser lineal, se repite: mirar, ver, imaginar y mostrar. A lo largo de este taller se abordarán muchas de estas técnicas de una manera fácil e intuitiva, recuperando una capacidad comunicativa que yace latente en todos nosotros. Pensar visualmente nos reconcilia con nuestra creatividad y nuestra imaginación y nos enseña a usarlas como herramientas para desarrollar ideas y resolver problemas de múltiples formas: desde el boceto en apariencia más simple, pasando por infografías y diseños más elaborados, hasta llegar a los nuevos formatos y narrativas audiovisuales que conforman el nuevo ecosistema transmedia.</p>
--	--

Prerrequisitos/ Competencias necesarias	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Este curso está dirigido a cualquier persona interesada en desarrollar su creatividad y su imaginación aplicando técnicas visuales, pero el curso puede ser de gran utilidad específicamente para diseñadores, periodistas, escritores y otros profesionales creativos (que busquen aprender a</p>

	<p>elaborar ideas y productos y aplicar técnicas narrativas visuales de una forma sencilla); empresarios y emprendedores (que deseen desarrollar su imaginación para fomentar su creatividad, abordar la resolución de problemas y/o presentar sus ideas de una forma atractiva, a través de la imagen); docentes, educadores, profesores y demás profesionales del mundo educativo (que tengan interés en aplicar nuevas metodologías pedagógicas para incentivar el uso creativo de los medios digitales en el aula); así como estudiantes de comunicación, periodismo, diseño gráfico, artes visuales, bellas artes, empresariales, marketing, recursos humanos, ciencias de la educación y pedagogía.</p> <p>Para empezar a aplicar el pensamiento visual o 'visual thinking', sólo se necesitan estas tres herramientas: los ojos, las manos y la imaginación (bueno, y algún bolígrafo o rotulador). Después de conocer y aplicar en el taller los principales rudimentos y técnicas para plasmar visualmente las ideas en el papel, se mostrarán algunas herramientas para seguir desarrollando el pensamiento visual de manera digital. Se buscará en todo momento que el software planteado para su uso sea de naturaleza <i>open source</i> y fácil de usar, gratuito y accesible desde diferentes dispositivos y plataformas digitales.</p>
--	--

### Competencias genéricas

<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?<sup>2</sup></p>	<p>Al final del taller, el alumno habrá dado sus primeros pasos en el pensamiento visual y será capaz de aplicarlo a la resolución de problemas, la creación y desarrollo de productos, ideas e historias, la enseñanza, trabajos en equipo y cualquier otro proceso generador de ideas que requiera usar el pensamiento visual, de forma individual o grupal.</p>
---	--

### Competencias específicas

<p>¿Qué va a aprender el alumno?          ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido?          ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b>          1. Comprender el funcionamiento del proceso cerebral de la visión y su importancia para el desarrollo del pensamiento visual, cuyos beneficios y ventajas a la hora de generar y manipular ideas de manera rápida e intuitiva son</p>
---	---

<sup>2</sup> Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.

	<p>aplicables a múltiples campos como la resolución de problemas, la creatividad o el desarrollo narrativo.</p> <p>2. Conocer el significado, importancia y fundamentos principales del pensamiento visual y sus diversas aplicaciones en el mundo empresarial, educativo o empresarial, así como su creciente importancia en una cultura y una sociedad cada vez más visual.</p> <p>3. Comprender el mecanismo de procesamiento de la información visual en base a determinados principios neuronales o parámetros como las leyes de percepción descubiertas por la Escuela de Gestalt a principios del siglo XX.</p> <p>4. Entender cómo las ilusiones ópticas se aprovechan y a la vez revelan estos mecanismos de percepción visual, sirviendo como ejemplos de dicho funcionamiento.</p> <p>5. Contextualizar la importancia del <i>sketching</i> o esbozo como técnica para un primer acercamiento al pensamiento visual desarrollado por la teoría de Dan Roam e implementarlo como una técnica de creatividad narrativa, junto con las otras existentes.</p> <p>6. Empezar a usar el esbozo como herramienta creativa para generar ideas y manipularlas. Conocer algunas de las diferentes técnicas gráficas que forman parte del <i>sketching</i> como herramienta visual.</p> <p>7. Entender las cuatro fases del pensamiento visual según Dan Roam: Aprender a mirar: recolectar información y seleccionarla, concentrándose en lo importante y desechando lo accesorio; Aprender a ver: reconocer patrones, seleccionar lo interesante y agrupar la información escogida; Aprender a imaginar: reorganizar la información vista para detectar la invisible, hacer surgir las nuevas ideas; Aprender a mostrar: sintetizar todo y clarificarlo con el marco visual adecuado.</p> <p>8. Comprender las características de los sketchnotes y sus diversos componentes (pictogramas e ideogramas).</p> <p>9. Entender qué es el storytelling y su lugar como herramienta para la creatividad narrativa. Comprender qué importancia tiene la narrativa hoy día y qué supone el monomito del viaje del héroe.</p> <p>10. Definir algunas de las técnicas visuales para la creatividad narrativa.</p> <p>11. Descubrir algunas de las muchas y distintas</p>
--	---

	<p>herramientas digitales que existen para aplicar el pensamiento visual al desarrollo de historias e ideas.</p> <p>12. Descubrir las herramientas digitales disponibles para el esbozo digital y otras técnicas para pasar del papel y el boli al trazo digital.</p> <p>13. Descubrir las principales herramientas digitales usadas para crear mapas mentales y mapas conceptuales, perfectos para clarificar visualmente temas complejos y/o abstractos.</p> <p>14. Descubrir herramientas digitales concebidas para realizar animaciones gráficas sencillas sin necesidad de lenguajes de programación ni programas profesionales, especializados y complejos.</p> <p>15. Aprender a contar historias a través de información y datos, usando las denominadas infografías y visualizaciones de datos o 'dataviz'.</p> <p>16. Descubrir distintos programas usados para la edición compleja de imágenes y retoque fotográfico, más allá del conocido Photoshop.</p> <p>17. Descubrir las herramientas digitales más usadas para la edición audiovisual con capacidad para crear vídeos a nivel profesional.</p> <p>18. Aprender a trabajar de manera colaborativa, en grupos de trabajo online, y de manera centralizada mediante el uso de aplicaciones 'en la nube'.</p> <p><b>Competencias que se desarrollarán:</b>          Pensamiento visual, capacidad de análisis y síntesis, comunicación visual, realización de esbozos, gestión de información, resolución de problemas, creación y desarrollo de ideas, trabajo en equipos interdisciplinares, razonamiento crítico, creatividad, iniciativa e imaginación, producción de artefacto digital.</p>
--	---

<b>Bloques temáticos</b>	
<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)</p> <p>¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>Bloque 1   El pensamiento visual: dilo con imágenes</p> <p>Bloque 2   Sketching, creatividad y narrativa</p> <p>Bloque 3   Herramientas digitales para el pensamiento visual</p>

<b>Programa</b>	
<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	<p>Bloque 1   Pensar visualmente: dilo con imágenes.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es el pensamiento visual? El poder de la imagen.</li> <li>2. Cómo procesamos la información visual.</li> <li>3. Algunas leyes de la percepción y el funcionamiento de las ilusiones ópticas.</li> </ol> <p>Bloque 2   Sketching, creatividad y narrativa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sketching: la importancia del garabato y el esbozo.</li> <li>2. Las cuatro fases del pensamiento visual para hacer <i>sketching</i>.</li> <li>3. Storytelling: el camino hacia la creatividad narrativa.</li> <li>4. Definición de algunas técnicas visuales para la creatividad narrativa.</li> </ol> <p>Bloque 3   Herramientas digitales para el pensamiento visual</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Del papel y el boli al trazo digital.</li> <li>2. Clarificando conceptos mediante mapas mentales.</li> <li>3. Animaciones gráficas al alcance de todos.</li> <li>4. Contar historias a través de información: infografías y dataviz.</li> <li>5. Editar imágenes en el mundo de la postfotografía.</li> <li>6. Crea vídeos como un profesional.</li> <li>7. Trabajando colaborativamente en línea y en la nube.</li> </ol>
--	---

Medios y recursos para el aprendizaje	
<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Materiales básicos:</b> elaborados por el equipo docente y estructurados por unidades didácticas.</li> <li>- <b>Bibliografía:</b> se referenciarán los manuales más importantes y básicos para introducirse en el campo del pensamiento visual, como los clásicos estudios de Arnheim (1969) o Dondis (1992).</li> <li>- <b>Webografía y enlaces a las herramientas digitales referidas:</b> enlaces para acceder a las herramientas y demás recursos web que se tratarán en el taller, así como de otros tantos recursos complementarios.</li> <li>- <b>Guías y contenidos audiovisuales:</b> los contenidos del taller serán ampliados mediante vídeo-tutoriales y píldoras audiovisuales independientes que servirán de apoyo formativo.</li> <li>- <b>Recursos complementarios:</b> enlaces a foros,</li> </ul>

		<p>páginas web o blogs relacionados con la materia.</p> <p>- <b>Redes sociales:</b> a través de las cuentas sociales de Facebook y Twitter, pueden compartirse otros materiales, más enlaces de interés y demás contenidos actualizados sobre la materia.</p>	
En el caso de las actividades...			
Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización (máx.)
1. Comienza tu visualteca	Bloque 1 y primera parte del 2. Lápiz y papel.	Comprender la importancia del esbozo como herramienta para el desarrollo del pensamiento visual. Habilidades de dibujo aplicado al pensamiento visual. Empezar a soltarse con el dibujo.	3 horas
2. Tu primer sketchnote	Bloque 1 y primera parte del 2. Lápiz y papel.	Ordenar y sintetizar ideas para plasmarlas posteriormente de manera visual. Aplicación directa del modelo de pensamiento visual de Dan Roam.	3 horas
3. Crea tu propia historia	Bloques 1 y 2. Lápiz, papel y ordenador (opcional).	Aplicar conocimientos de esbozo y narrativa a la creación directa de historias. Desarrollo de creatividad narrativa.	3 horas
4. Proyecto final	Bloques 1, 2, y 3 (temario completo). Lápiz, papel y ordenador/tablet/smartphone.	Aplicar todos los conocimientos del curso a un proyecto final en formato digital.	10 horas

Plan de trabajo/ Cronograma		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I	1) Lectura de material básico y complementario	3
	2) Autoevaluación	0,5
II	1) Lectura de material básico y complementario	3
	2) Realización de actividades propuestas	10

	3) Autoevaluación	0,5
III	1) Lectura de material básico y complementario	3
	2) Realización de actividades propuestas	10
	3) Autoevaluación	0,5

### Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación

<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>El material es abundante y da pie a seguir investigando por internet. Como soporte al material escrito se proporcionan también los enlaces a los vídeos explicativos sobre diversas partes del temario. Aunque son opcionales se recomienda su visionado. Al final de cada bloque temático existen sus correspondientes tests de autoevaluación. Son sencillos pero también se recomienda su uso. La orientación que se ha tratado de dar al taller es más práctica que teórica, por lo que no se ha estimado conveniente que la evaluación ocupara una parte importante del tiempo, sino que éste pudiera dedicarse a las actividades prácticas que, aunque también opcionales, se recomienda encarecidamente al alumno su realización.</p>
---	---

### Sobre autor-a-es

<i>*Pegar aquí fotografía reciente (*opcional) de un tamaño mínimo de 275px x 275px.</i>	
Nombre completo del autor	Fco. Javier Cantón Correa
Puesto e Institución	MediaLab UGR, Línea Audiovisual
Correo electrónico de contacto	<a href="mailto:prosumidor.social@gmail.com">prosumidor.social@gmail.com</a> // <a href="mailto:piensaenvisual@gmail.com">piensaenvisual@gmail.com</a> // <a href="mailto:info@javiercanton.com">info@javiercanton.com</a>
Web/blog personal (*opcional)	<a href="http://www.javiercanton.com">www.javiercanton.com</a>
Otra información	@ProsumidorSoc @piensaenvisual