

**UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE
SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA
VICERRECTORADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**



**MONOGRAFÍA
ANÁLISIS DE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA PROCESO
CREATIVO EN LA MALLA CURRICULAR DE LA CARRERA DE
INGENIERÍA EN DISEÑO Y ANIMACIÓN DIGITAL DE LA
U.M.R.P.S.F.X.CH**

Trabajo en opción a diplomado en Educación Superior

MELANI LAURA CAMACHO CALLEJAS

Sucre – Bolivia

2024

CESIÓN DE DERECHOS

Al presentar este trabajo como requisito previo a la obtención del Diplomado en Educación Superior de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, autorizo al Centro de Estudios de Posgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, para que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura, según normas de la Universidad.

También cedo a la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, los derechos de publicación de este trabajo o parte de él, manteniendo mis derechos de autor hasta un periodo de 30 meses posterior a su aprobación.

Melani Laura Camacho Callejas

Sucre, Julio de 2024

DEDICATORIA

A mis abuelos Gastón y Elena pues este trabajo no se hubiera culminado sin su apoyo durante todo mi proceso formativo.

A mi hija Abril, por impulsarme siempre a mejorar y animarme a alcanzar el éxito.

RESUMEN

La propuesta de esta monografía aborda la problemática del bloqueo creativo en los profesionales de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca (UMRPSFXCH). El objetivo principal es analizar los beneficios de incorporar la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular para potenciar las habilidades de los estudiantes en la superación de bloqueos creativos en su práctica profesional.

Se identifica que la creatividad es esencial para generar ideas innovadoras y resolver problemas complejos. Sin embargo, los programas educativos actuales en Bolivia no abordan adecuadamente el desarrollo de habilidades creativas, priorizando la memorización sobre la innovación. Esto resulta en profesionales no preparados para manejar bloqueos creativos, afectando su rendimiento y competitividad en el mercado laboral.

La investigación utiliza encuestas y entrevistas para evaluar el conocimiento y las percepciones sobre el proceso creativo profesionales. Además, se examina el estado actual del currículo y se identifican los beneficios potenciales de la nueva asignatura. La inclusión de "Proceso Creativo" busca proporcionar herramientas metodológicas y prácticas para desarrollar habilidades creativas, mejorando así el perfil profesional de los graduados.

INDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	4
INDICE DE CONTENIDO	5
INDICE DE TABLAS Y FIGURAS	6
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.1. <i>Antecedentes</i>	1
1.2. <i>Planteamiento Del Problema</i>	2
1.2.1. Situación Problemática	2
1.2.2. Causa más probable	3
1.2.3. Formulación Del Problema	3
1.3. <i>Objetivos</i>	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. <i>Justificación</i>	5
CAPÍTULO II: MARCO TEORICO	6
2.1. <i>Creatividad</i>	6
2.2. <i>Bloqueo Creativo</i>	7
2.3. <i>Pensamiento Divergente</i>	8
2.4. <i>Constructivismo</i>	9
2.5. <i>Teoría de Inversión Creativa</i>	10
2.6. <i>Teoría de la autoeficacia</i>	12
2.7. <i>Autoeficacia</i>	13
2.8. <i>Proceso Creativo</i>	14
2.8.1. Lluvia De Ideas	15
2.8.2. Mapa mental	17
2.8.3. Método SACAMPER	18
2.8.4. Design Thinking	19
CAPITULO III: MARCO PRACTICO	21
3.1. <i>Tipo De Investigación</i>	21
3.2. <i>Unidad Y Objeto De Investigación</i>	22
3.2.1. Unidad de estudio	22
3.2.2. Carrera de ingeniería en diseño y animación digital	22
3.3.3. Perfil profesional	23
3.3. <i>Cuestionario Nivel de Conocimiento de los profesionales entrevistados</i>	24
3.3.1. Preguntas Realizadas	25
3.4. <i>Entrevista</i>	32
3.4.1. Entrevistas realizadas	33

Guía de entrevistas.	33
3.5. <i>Estado Actual estado actual del currículo de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital</i>	45
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	55
<i>Anexo 1: Cuestionario</i>	55
<i>Anexo 2: Guía de entrevistas.</i>	56
<i>Anexo 3: ENTREVISTAS</i>	57
1.4.2. XANA	57
1.4.3. GABRIELA	58
1.4.4. NOELIA	60
1.4.5. WARA	61
<i>ANEXO 4: MALLA CURRICULAR</i>	63

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Entrevista con Wara	34
Tabla 1. Entrevista con Wara	34
Tabla 2. Entrevista con Noelia	36
Tabla 3. Entrevista con Gabriela	38
Tabla 4. Entrevista con Xana	40
Tabla 4. Temas comunes	41

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Pregunta 1	25
Figura 2: Pregunta 2	25
Figura 3: Pregunta 3	26
Figura 4: Pregunta 4	27
Figura 5: Pregunta 5	27
Figura 6: Pregunta 6	28
Figura 7: Pregunta 7	28
Figura 8: Pregunta 8	29
Figura 9: Pregunta 9	29
Figura 10: Pregunta 10	30
Figura 11: Estadística	31

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

La creatividad es un componente esencial en la formación de los estudiantes de Ingeniería en Diseño y Animación Digital, ya que permite la generación de ideas innovadoras y la resolución de problemas complejos. Sin embargo, uno de los desafíos más significativos que enfrentan estos profesionales en Ingeniería en diseño y animación digital es el bloqueo creativo, el cual puede obstaculizar su desarrollo profesional. El bloqueo creativo se define como la incapacidad temporal para generar nuevas ideas o soluciones creativas, debido a factores como la presión, el estrés, la falta de inspiración o el miedo al fracaso (Kaufman & Beghetto, 2014).

La falta de habilidades resolutivas específicas para superar el bloqueo creativo es una problemática recurrente en el desarrollo profesional de cualquier persona que se dedique a crear contenido audiovisual. Según Runco y Jaeger (2014), la creatividad no es solo una capacidad innata, sino que también puede ser desarrollada y fortalecida a través de estrategias pedagógicas adecuadas y la práctica constante. Sin embargo, muchos programas educativos no abordan de manera efectiva estas estrategias, lo que resulta en profesionales que no están completamente preparados para manejar situaciones de bloqueo creativo.

Los sistemas educativos en Latinoamérica y especialmente en Bolivia priorizan la memorización y la reproducción de conocimientos antes que el desarrollo de habilidades creativas y resolutivas. Según López et al. (2018), los currículos tradicionales en Bolivia no incorporan suficientemente estrategias pedagógicas que fomenten la creatividad y la innovación, lo cual es crucial para formar profesionales capaces de enfrentar desafíos complejos. Esta carencia en la formación educativa contribuye significativamente a la incapacidad de los estudiantes para superar bloqueos creativos, afectando su desempeño académico y su preparación para el mercado laboral. Es fundamental que los programas de estudio especialmente en áreas dedicadas a crear contenido audiovisual integren métodos y prácticas que promuevan un pensamiento creativo y crítico, preparando a los estudiantes para resolver problemas de manera innovadora (Mendoza & Pérez, 2017).

1.2. Planteamiento Del Problema

1.2.1. Situación Problémica

Falta de habilidades resolutivas para enfrentar el Bloqueo creativo de los graduados de la carrera de Ingeniería en Diseño y animación Digital.

En el ámbito de la formación académica en Bolivia, específicamente dentro de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital, existe una carencia significativa en las habilidades resolutivas para abordar el bloqueo creativo. Este fenómeno se manifiesta como un obstáculo que afecta la capacidad de los estudiantes para desarrollar soluciones innovadoras y creativas en sus proyectos y actividades académicas.

En el contexto los profesionales de la ingeniería en diseño y animación digital, donde la innovación y la creatividad son fundamentales para la generación de contenido visual y tecnológico de alta calidad, la falta de habilidades resolutivas frente a este bloqueo representa un problema para su desarrollo profesional.

Una de las consecuencias directas de esta falta de habilidades resolutivas es la disminución de la capacidad competitiva de los futuros profesionales en el mercado laboral del diseño y la animación digital, la carencia de estrategias efectivas para superar estos bloqueos puede llevar a una menor innovación y originalidad en los proyectos desarrollados, afectando así la reputación y credibilidad de los profesionales emergentes en el campo del diseño y la animación digital.

1.2.2. Causa más probable

La falta de entrenamiento específico para enfrentar el bloqueo creativo es una causa relevante de la carencia de habilidades resolutivas entre los graduados de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital. Esta insuficiencia en la formación puede ser por la ausencia de programas educativos que integren metodologías efectivas para el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas específicos en este campo. Según Hennessey y Amabile (2010), el entrenamiento en creatividad y en técnicas para superar bloqueos

creativos es esencial para el éxito profesional en áreas que dependen de la innovación constante.

La falta de entrenamiento específico también tiene implicaciones significativas en el rendimiento laboral de los graduados. Un estudio realizado por Dweck (2006) sobre la mentalidad de crecimiento y su relación con la creatividad sugiere que los individuos que han recibido entrenamiento en técnicas de resolución de problemas creativos tienden a tener un mejor desempeño y mayor capacidad de adaptación en entornos laborales cambiantes. Sin este tipo de formación, los graduados pueden experimentar una mayor frecuencia y duración de los bloqueos creativos, afectando negativamente su productividad y satisfacción laboral.

1.2.3. Formulación Del Problema

¿Cómo puede la incorporación de la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital contribuir a que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para enfrentar el bloqueo creativo en su práctica profesional?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Analizar los beneficios de incorporar la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la UMRPSFXCH, para potenciar las habilidades de los estudiantes al enfrentar el bloqueo creativo en su práctica profesional.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Evaluar el conocimiento de los estudiantes y profesionales en Ingeniería en Diseño y Animación Digital sobre el proceso creativo, utilizando una encuesta diseñada para medir su comprensión y aplicación de estas técnicas.
- Describir las percepciones y experiencias de los profesionales acerca de los beneficios y limitaciones del proceso creativo en su formación y desarrollo profesional, mediante entrevistas cualitativas.
- Examinar el estado actual del currículo de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, con especial énfasis en el uso de herramientas y técnicas relacionadas con el proceso creativo.
- Identificar los beneficios de incorporar la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular.

1.4. Justificación

La carencia de habilidades resolutivas ante el bloqueo creativo afecta directamente la competitividad y el desempeño profesional de los graduados en el mercado laboral del diseño y la animación digital. Esta situación subraya la necesidad urgente de integrar la asignatura de Proceso Creativo en el currículo académico de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

La inclusión de una asignatura de Proceso Creativo en el currículo de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital responde directamente a esta necesidad,

proporcionando a los estudiantes las herramientas metodológicas y prácticas necesarias para desarrollar sus habilidades creativas y resolver bloqueos de manera efectiva. Este enfoque no solo mejoraría el perfil profesional de los graduados, sino que también mejoraría su competitividad en el mercado laboral.

La implementación de una asignatura dedicada al proceso creativo tiene el potencial de transformar el enfoque pedagógico de la carrera. Según Robinson (2011), la creatividad es una habilidad que se puede enseñar y cultivar a través de metodologías educativas adecuadas. La propuesta de incluir esta asignatura se basa en la evidencia empírica que respalda la efectividad de la formación en creatividad para mejorar las capacidades resolutivas de los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

2.1. Creatividad

La creatividad ha sido objeto de estudio y conceptualización por diversos autores a lo largo del tiempo, cada uno aportando perspectivas únicas que enriquecen nuestra comprensión de este fenómeno.

J.P. Guilford, en sus investigaciones sobre la inteligencia y la creatividad, introdujo el concepto de pensamiento divergente como un componente central de la creatividad. Según Guilford, la creatividad implica la capacidad de generar múltiples soluciones o respuestas a un problema, lo que se logra a través de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración del pensamiento. Guilford destacó que el pensamiento divergente es esencial para la innovación y la resolución creativa de problemas, diferenciándose del pensamiento convergente, que busca una única solución correcta (Guilford, 1950).

Teresa Amabile propone que la creatividad resulta de la interacción entre tres componentes: la pericia, las habilidades de pensamiento creativo y la motivación intrínseca. Según Amabile, la pericia se refiere al conocimiento y habilidades técnicas; las habilidades de pensamiento creativo incluyen la capacidad para pensar de manera flexible y original; y la motivación intrínseca se refiere a la motivación impulsada por el interés y la satisfacción personal. Amabile enfatiza que un entorno que fomente la motivación intrínseca, provea recursos adecuados y valore la creatividad es crucial para la manifestación del potencial creativo (Amabile, 1983).

Robert Sternberg, junto con Todd Lubart, desarrolló la teoría de la inversión creativa, que sugiere que las personas creativas invierten en ideas poco comunes y las desarrollan hasta que estas se vuelven aceptadas. Según Sternberg, la creatividad implica

tomar riesgos, desafiar las convenciones y perseverar ante el escepticismo inicial del entorno. La teoría destaca que la creatividad es un proceso dinámico y contextual, influenciado tanto por las características individuales como por el entorno social y cultural (Sternberg & Lubart, 1995).

Mihaly Csikszentmihalyi es conocido por su teoría del flujo, un estado óptimo de conciencia en el cual las personas están completamente inmersas en una actividad, experimentando una sensación de disfrute, control y concentración. Csikszentmihalyi argumenta que el flujo es fundamental para la creatividad, ya que permite a las personas involucrarse profundamente en el proceso creativo y explorar nuevas ideas y soluciones sin distracciones. El flujo se facilita en entornos que proporcionan un equilibrio entre los desafíos y las habilidades del individuo (Csikszentmihalyi, 1996).

2.2. Bloqueo Creativo

El bloqueo creativo es un fenómeno ampliamente reconocido en los campos del diseño y la animación digital, caracterizado por la incapacidad temporal para generar ideas novedosas o avanzar en proyectos creativos. Este problema puede surgir debido a una variedad de factores, como la presión por la perfección, la falta de motivación, el estrés y el agotamiento mental (Kaufman & Gregoire, 2016). En el ámbito académico, los estudiantes de Ingeniería en Diseño y Animación Digital pueden encontrarse paralizados por estos bloqueos, lo que les impide cumplir con las exigencias de su formación y desarrollar soluciones innovadoras en sus proyectos. Las manifestaciones de este fenómeno incluyen falta de inspiración, incapacidad para tomar decisiones y tendencia a procrastinar, afectando no solo la calidad de su trabajo, sino también su bienestar emocional y autoestima (Henriksen et al., 2016).

Muchos estudios han señalado que los bloqueos creativos son comunes entre los estudiantes de disciplinas creativas y pueden verse afectados por factores como el miedo al fracaso y la presión de cumplir con plazos estrictos (Lebuda & Csikszentmihalyi, 2020). Además, investigaciones sugieren que el entorno educativo y el apoyo institucional juegan un papel crucial en la aparición y manejo de estos bloqueos. Sin embargo, la falta de entrenamiento específico en técnicas de resolución de problemas y manejo del estrés puede dejar a los estudiantes mal preparados para enfrentar estos desafíos (Zabelina & Robinson, 2010).

2.3. Pensamiento Divergente

La teoría del pensamiento divergente, introducida y popularizada por J.P. Guilford en 1950, se centra en la capacidad de generar múltiples soluciones creativas y variadas para un problema determinado. Este tipo de pensamiento es fundamental en procesos creativos, donde la innovación y la originalidad son altamente valoradas (Guilford, 1950). Guilford argumenta que el pensamiento divergente involucra habilidades cognitivas como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, todas esenciales para la creatividad.

En el contexto de la educación en diseño y animación digital, fomentar el pensamiento divergente es particularmente beneficioso. Los profesionales de estas disciplinas a menudo enfrentan desafíos que requieren soluciones únicas y fuera de lo común. Al desarrollar la capacidad de pensar de manera divergente, los estudiantes pueden generar una amplia gama de ideas y enfoques, lo que les permite superar bloqueos creativos con mayor eficacia. El pensamiento divergente no solo promueve la generación de ideas innovadoras, sino que también ayuda a los estudiantes a ver los problemas desde múltiples perspectivas, facilitando la búsqueda de soluciones que sean tanto creativas como prácticas.

Incorporar técnicas y ejercicios de pensamiento divergente en la asignatura "Proceso Creativo" puede ser una estrategia efectiva para potenciar las habilidades creativas de los estudiantes. Estas técnicas pueden incluir actividades como la lluvia de ideas, los mapas mentales, los ejercicios de asociación libre y los desafíos de pensamiento lateral. Estas actividades no solo estimulan la creatividad, sino que también enseñan a los estudiantes a considerar diversas posibilidades y a no conformarse con las primeras ideas que surjan.

Además, al practicar el pensamiento divergente, los estudiantes aprenden a manejar la incertidumbre y la ambigüedad, habilidades críticas en el campo del diseño y la animación digital. La capacidad de generar múltiples soluciones y de ser flexibles en su enfoque permite a los estudiantes adaptarse mejor a las demandas cambiantes de sus proyectos y a los requerimientos del mercado laboral.

2.4. Constructivismo

La teoría constructivista, desarrollada por pioneros como Jean Piaget y Lev Vygotsky, ofrece una perspectiva integral sobre el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, destacando la importancia de la actividad mental y la interacción social en el proceso educativo. Según Piaget (1976), el aprendizaje es un proceso dinámico mediante el cual los individuos construyen su propio conocimiento a través de la experiencia directa y la reflexión. Piaget enfatiza que el conocimiento no es simplemente absorbido pasivamente, sino que se construye activamente a medida que los estudiantes interactúan con su entorno y resuelven problemas. Esta visión subraya la importancia de la participación activa y la adaptación continua en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978) amplió esta perspectiva al introducir la noción de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere al espacio entre lo que un

estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con el apoyo de otros. Vygotsky argumenta que el aprendizaje se ve facilitado por la colaboración social y el diálogo, y que la interacción con otros más experimentados proporciona el soporte necesario para el desarrollo cognitivo. En este contexto, el entorno educativo y la interacción social juegan un papel crucial en la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos.

La incorporación de la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital está alineada con estos principios constructivistas. Al ofrecer una asignatura que se centra en la exploración activa y la resolución de problemas creativos, se proporciona a los estudiantes un espacio para aplicar y desarrollar sus habilidades en un contexto práctico y colaborativo. Esta inclusión promueve un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes pueden construir y aplicar sus conocimientos a través de la práctica y la interacción, facilitando así un desarrollo cognitivo más profundo y significativo (Piaget, 1976; Vygotsky, 1978).

2.5. Teoría de Inversión Creativa

La teoría de la inversión creativa, propuesta por Sternberg y Lubart (1995), ofrece una visión profunda sobre cómo los individuos pueden gestionar y superar el bloqueo creativo. Esta teoría postula que la creatividad implica un proceso de "inversión" en ideas que inicialmente pueden parecer poco comunes o no convencionales. Los creativos identifican y desarrollan estas ideas hasta que se convierten en innovaciones aceptadas y valiosas en su campo. Este proceso de inversión no solo incluye la generación y desarrollo de ideas, sino también su "venta" o implementación, mientras que nuevas ideas se "compran" para su desarrollo futuro (Sternberg & Lubart, 1995).

El bloqueo creativo puede ser visto como una barrera que impide este proceso de inversión. Cuando los estudiantes de disciplinas creativas, como el diseño y la animación digital, no reciben el apoyo adecuado para sus ideas innovadoras, o cuando se encuentran en un entorno que no aprecia la originalidad y el riesgo asociado con la innovación, pueden enfrentar bloqueos que dificultan su capacidad para desarrollar y llevar a cabo ideas creativas (Sternberg, 2017). En tales circunstancias, la falta de respaldo institucional o la ausencia de un entorno que fomente y valore la creatividad pueden llevar a una disminución en la producción de ideas novedosas y a una paralización del proceso creativo.

La inclusión de la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital puede jugar un papel crucial en la mitigación de estos bloqueos. Al ofrecer un curso dedicado al proceso creativo, la malla curricular puede proporcionar a los estudiantes el entorno de apoyo necesario para explorar y desarrollar sus ideas innovadoras. Este curso puede ayudar a crear un espacio en el que la originalidad y el pensamiento divergente sean valorados y fomentados, facilitando así la superación de obstáculos creativos y mejorando el desempeño de los estudiantes en sus proyectos académicos y profesionales. En este sentido, la asignatura no solo tendría que abordar las técnicas y estrategias para manejar el bloqueo creativo, sino que también promueve un entorno en el que la creatividad puede florecer y ser apreciada (Sternberg & Lubart, 1995; Sternberg, 2017).

2.6. Teoría de la autoeficacia

La teoría de la autoeficacia de Albert Bandura (1997) proporciona una perspectiva fundamental para comprender la relación entre la autopercepción de competencia y la creatividad. Según Bandura, la autoeficacia se refiere a la creencia en la capacidad propia

para organizar y ejecutar las acciones necesarias para manejar situaciones específicas. Esta percepción de competencia influye significativamente en la forma en que las personas abordan los desafíos y persisten frente a las dificultades. En el ámbito educativo, esta teoría es especialmente relevante, ya que los estudiantes que poseen una alta autoeficacia están más capacitados para enfrentarse a obstáculos y mantener la motivación, lo que facilita la gestión del estrés y la generación de soluciones innovadoras (Karwowski et al., 2018).

La autoeficacia no solo afecta la forma en que los estudiantes perciben sus capacidades para resolver problemas, sino que también influye en su respuesta emocional ante los desafíos. Aquellos con una fuerte creencia en sus habilidades tienden a ver los problemas como desafíos a superar, en lugar de amenazas a evitar. Esto es crucial en el desarrollo de la creatividad, ya que una mentalidad orientada a la superación facilita la experimentación y el pensamiento divergente, ambos elementos clave en la generación de ideas originales y soluciones creativas.

En contraste, los estudiantes con baja autoeficacia suelen experimentar un mayor nivel de ansiedad y estrés ante los bloqueos creativos. Esta falta de confianza puede llevar a una parálisis en la toma de decisiones, inhibiendo la creatividad y afectando negativamente el rendimiento académico (Schunk & DiBenedetto, 2020). En este contexto, es fundamental considerar intervenciones educativas que fortalezcan la autoeficacia, especialmente en carreras que requieren un alto grado de innovación y resolución de problemas, como la Ingeniería en Diseño y Animación Digital.

2.7. Autoeficacia

La teoría de los sistemas de creatividad propuesta por Teresa Amabile en 1983 es fundamental para entender cómo se puede cultivar y potenciar la creatividad. Según

Amabile, la creatividad es el resultado de la interacción entre tres componentes esenciales: la pericia, las habilidades de pensamiento creativo y la motivación intrínseca. La pericia se refiere al conocimiento y las habilidades específicas que una persona posee en un área determinada. El pensamiento creativo involucra la capacidad de generar ideas novedosas y útiles, mientras que la motivación intrínseca es el impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad por el puro placer de hacerlo, en lugar de por recompensas externas.

En un contexto educativo, es crucial crear un ambiente que no solo transmita conocimientos técnicos y habilidades específicas, sino que también estimule la creatividad y el deseo intrínseco de aprender y explorar. Amabile sugiere que un entorno que apoya estos componentes puede significativamente mejorar la capacidad de los estudiantes para superar bloqueos creativos. Esto es especialmente relevante en disciplinas que requieren alta creatividad, como el diseño y la animación digital.

La incorporación de la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de carreras como la Ingeniería en Diseño y Animación Digital puede ser una estrategia eficaz para fomentar estos tres componentes. Esta asignatura puede proporcionar un espacio estructurado donde los estudiantes puedan experimentar y reflexionar sobre sus procesos creativos. A través de actividades que desafían su pensamiento y promueven la exploración, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de pensamiento creativo y reforzar su pericia en el área.

Además, la motivación intrínseca puede ser cultivada en un entorno que valore la creatividad y la innovación, permitiendo a los estudiantes encontrar satisfacción en el proceso de creación en sí mismo. Un aspecto clave de este enfoque es la creación de un ambiente seguro donde los errores sean vistos como oportunidades de aprendizaje, en lugar de fracasos. Esto no solo reduce el miedo al fracaso, que a menudo puede ser un gran

obstáculo para la creatividad, sino que también fomenta una actitud de curiosidad y persistencia.

2.8. Proceso Creativo

El proceso creativo es un mecanismo complejo y multifacético que se despliega a través de una serie de etapas diseñadas para generar ideas novedosas y útiles, esenciales en la resolución de problemas y la creación de productos innovadores. Según Amabile (1996), la creatividad se origina de la confluencia de tres componentes cruciales: la pericia, que abarca el conocimiento y las habilidades técnicas; el pensamiento creativo, que se refiere a la capacidad para abordar problemas y situaciones de manera original; y la motivación intrínseca, que es el impulso interno para involucrarse en una actividad por el placer y la satisfacción que proporciona.

Este proceso no es lineal, sino dinámico, permitiendo a los individuos moverse entre diferentes etapas de generación de ideas, evaluación y refinamiento. La naturaleza no lineal del proceso creativo es fundamental, ya que permite una exploración continua y la posibilidad de conectar ideas de maneras inusuales y poco convencionales. Esto facilita la aparición de soluciones innovadoras que pueden no surgir de enfoques más estructurados y lineales.

El proceso creativo también implica una disposición para asumir riesgos y una apertura a la incertidumbre, factores que son cruciales para la innovación en cualquier disciplina. Según Sawyer (2012), la creatividad florece en entornos que fomentan la experimentación y toleran el fracaso como parte del proceso de aprendizaje. En este sentido, el entorno juega un papel fundamental en el desarrollo creativo, ofreciendo apoyo y recursos que permiten a los individuos explorar y desarrollar sus ideas.

Además, estudios recientes sugieren que la creatividad no es una cualidad innata, sino una habilidad que puede desarrollarse y mejorarse a través de la práctica y la exposición a diversas experiencias y estímulos (Runco & Jaeger, 2012). Por tanto, la educación y la formación en técnicas y estrategias creativas son esenciales para cultivar el pensamiento creativo, especialmente en campos que requieren soluciones innovadoras y originales.

2.8.1. Lluvia De Ideas

Una técnica ampliamente utilizada para fomentar la creatividad es la lluvia de ideas, también conocida como brainstorming, desarrollada por Alex F. Osborn en 1953. Esta técnica promueve un ambiente de generación libre y espontánea de ideas, donde los participantes pueden expresar cualquier sugerencia sin temor a la crítica o evaluación inmediata. El objetivo principal del brainstorming es liberar el pensamiento creativo, permitiendo a los participantes explorar una amplia gama de posibilidades antes de que se realice una evaluación crítica de las ideas propuestas.

Según Osborn (1953), el proceso de brainstorming debe seguir ciertos principios para ser efectivo. Primero, se debe suspender el juicio durante la fase inicial de generación de ideas, lo que ayuda a evitar la censura y fomenta un flujo continuo de sugerencias. Además, se alienta a los participantes a pensar de manera libre y a considerar incluso las ideas más inusuales o aparentemente impracticables, ya que estas pueden servir como catalizadores para otros conceptos más viables.

Otra clave del éxito en el brainstorming es la construcción sobre las ideas de los demás, un principio conocido como "piggybacking". Esta práctica permite que una idea inicial sea elaborada y refinada a través de las contribuciones de diferentes participantes, lo

que a menudo resulta en soluciones más creativas y efectivas. Además, se fomenta la cantidad sobre la calidad en las etapas iniciales, bajo la premisa de que generar muchas ideas aumenta la probabilidad de encontrar una o más soluciones innovadoras.

La técnica de brainstorming no solo es útil en contextos empresariales y de diseño, sino que también se ha aplicado con éxito en la educación y en la resolución de problemas sociales y comunitarios. Su flexibilidad y enfoque inclusivo lo convierten en una herramienta valiosa para cualquier grupo que busque estimular la creatividad y encontrar soluciones innovadoras a problemas complejos.

2.8.2. **Mapa mental**

El mind mapping, o mapa mental, una herramienta visual que facilita la organización de información de manera no lineal y la identificación de conexiones entre conceptos aparentemente dispares. Según Tony Buzan (2006), quien popularizó esta técnica, los mapas mentales son diagramas que representan palabras, ideas, tareas u otros conceptos vinculados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o idea central. Este enfoque no solo mejora la retención de información al involucrar tanto los hemisferios izquierdo como derecho del cerebro, sino que también estimula el pensamiento lateral, una forma de pensamiento que busca abordar los problemas desde perspectivas nuevas e inusuales.

Los mapas mentales son especialmente útiles en el proceso creativo porque permiten visualizar el flujo de ideas y su interrelación de una manera que las listas o notas lineales no pueden lograr. Al disponer la información de forma radial, los usuarios pueden expandir y reorganizar fácilmente sus ideas, lo que facilita la exploración de diversas posibilidades y enfoques. Esta estructura abierta y flexible fomenta la generación de nuevas

ideas al permitir que las conexiones y asociaciones se formen de manera más natural y fluida.

Buzan (2006) señala que los mapas mentales son una herramienta poderosa no solo para la generación de ideas, sino también para la planificación, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Al clarificar y organizar los pensamientos, los mapas mentales ayudan a los individuos y equipos a enfocarse en las áreas más prometedoras o problemáticas, optimizando así el proceso creativo. Además, el uso de colores, imágenes y símbolos en los mapas mentales puede enriquecer aún más la experiencia creativa, haciendo que el proceso de aprendizaje y la exploración de ideas sean más dinámicos y atractivos.

En el contexto educativo y profesional, los mapas mentales pueden ser utilizados para tomar notas, planificar proyectos, desarrollar presentaciones, y como herramienta de brainstorming. Su capacidad para estructurar y clarificar información compleja los convierte en un recurso invaluable para estudiantes, diseñadores, escritores y cualquier persona involucrada en actividades creativas.

2.8.3. Método SACAMPER

El método SCAMPER, propuesto por Eberle (1996), es una técnica eficaz para estimular la creatividad y fomentar la innovación en diversos contextos. SCAMPER es un acrónimo que representa una serie de estrategias que pueden aplicarse para modificar y mejorar ideas, productos o procesos. Estas estrategias incluyen Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner a otros usos, Eliminar y Reorganizar. Este enfoque proporciona un marco sistemático para explorar nuevas posibilidades y soluciones creativas, alentando a los individuos a cuestionar y transformar las ideas existentes.

La estrategia de Sustituir se centra en reemplazar partes del concepto o producto con alternativas que puedan mejorar o cambiar su función. Combinar implica unir dos o más elementos diferentes para crear algo nuevo y mejorado, aprovechando las sinergias entre componentes. Adaptar se refiere a modificar un concepto para adecuarlo a un nuevo propósito o contexto, aprovechando lo que ya existe y ajustándolo a nuevas circunstancias.

Modificar, por su parte, consiste en alterar características específicas para mejorar el rendimiento o la apariencia de un producto o idea. Poner a otros usos anima a encontrar nuevas aplicaciones para un producto o concepto que inicialmente estaba destinado a otro propósito. Eliminar implica simplificar o reducir componentes que no son esenciales, lo que puede mejorar la eficiencia y la claridad de una idea. Finalmente, Reorganizar, o revertir, implica cambiar el orden o la disposición de los componentes para ver si una nueva configuración ofrece ventajas o mejoras.

Eberle (1996) argumenta que el método SCAMPER es especialmente útil en procesos creativos porque proporciona una estructura clara para el pensamiento divergente, permitiendo a los individuos explorar una amplia gama de posibilidades. Este método puede aplicarse en una variedad de disciplinas, desde el diseño y la ingeniería hasta la gestión empresarial y la educación, haciendo de SCAMPER una herramienta versátil para la innovación.

SCAMPER fomenta una mentalidad abierta y experimental, alentando a los participantes a considerar incluso las ideas más inusuales y aparentemente irrelevantes. Este enfoque puede desbloquear nuevas perspectivas y caminos creativos que de otro modo podrían no haberse explorado. Al facilitar el cuestionamiento y la revisión constante de las ideas, SCAMPER contribuye a la evolución y el perfeccionamiento continuo de conceptos y productos, lo cual es esencial en un entorno en rápida evolución como el actual.

2.8.4. Design Thinking

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano para la resolución de problemas y la innovación, que ha ganado prominencia en diversas disciplinas, desde el diseño de productos y servicios hasta la gestión empresarial y la educación. Este enfoque fue popularizado por Tim Brown y su equipo en IDEO, una consultora de diseño y consultoría de innovación. Brown (2008) define el Design Thinking como una metodología que busca comprender y abordar los desafíos complejos con una perspectiva creativa y colaborativa, involucrando a las personas directamente afectadas por el problema en el proceso de diseño.

El proceso de Design Thinking se estructura generalmente en cinco fases: empatía, definición, ideación, prototipado y prueba. La primera fase, empatía, implica una inmersión profunda en la experiencia de los usuarios para entender sus necesidades, deseos y comportamientos. Esto se logra a través de técnicas como entrevistas, observación y la creación de mapas de empatía. La fase de definición se centra en sintetizar la información recolectada y definir claramente el problema a resolver, formulando un punto de vista centrado en el usuario que guíe el proceso de diseño.

En la fase de ideación, los equipos de trabajo generan una amplia gama de ideas y posibles soluciones sin juzgar su viabilidad inmediata, fomentando el pensamiento divergente. Esta fase utiliza técnicas como la lluvia de ideas y el brainstorming para promover la creatividad y la innovación. El prototipado, la cuarta fase, implica la creación de modelos tangibles y funcionales de las soluciones propuestas. Estos prototipos son iterativos y de baja fidelidad, permitiendo pruebas rápidas y ajustes sobre la marcha. Finalmente, en la fase de prueba, los prototipos se evalúan con usuarios reales para recibir retroalimentación y realizar mejoras.

El Design Thinking no es un proceso lineal; a menudo, los equipos de diseño regresan a fases anteriores en función de los hallazgos obtenidos durante la prueba y la iteración. Esta flexibilidad permite adaptar las soluciones de manera continua y responde a la naturaleza dinámica y compleja de muchos problemas contemporáneos.

El valor del Design Thinking reside en su capacidad para integrar la intuición creativa con el análisis racional y la experimentación. Según Brown (2008), este enfoque ayuda a las organizaciones a innovar de manera más efectiva, permitiéndoles crear productos y servicios que realmente resuelvan los problemas de los usuarios y mejoren su experiencia.

CAPITULO III: MARCO PRACTICO

3.1. Tipo De Investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque cualitativo y transversal. Este enfoque cualitativo se centra en la exploración profunda de las percepciones, experiencias y significados que los profesionales de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital atribuyen al proceso creativo y al bloqueo creativo en su práctica profesional. El carácter transversal de la investigación permite captar una visión global y contemporánea de la situación actual, evaluando el estado del currículo y la percepción de los involucrados en un momento específico. Se enmarca dentro del paradigma interpretativo, el cual se centra en comprender y analizar la realidad desde la perspectiva de los participantes, enfatizando el contexto y las experiencias subjetivas. En este caso, se emplean técnicas como entrevistas a grupos focales y encuestas para obtener una comprensión detallada de cómo los estudiantes y profesionales de la carrera de Ingeniería

en Diseño y Animación Digital perciben la inclusión de la asignatura "Proceso Creativo" en su formación académica.

3.2. Unidad Y Objeto De Investigación

3.2.1. Unidad de estudio

Profesionales de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca (UMRPSFXCH). Estos individuos han sido seleccionados debido a su experiencia directa con el currículum actual y su experiencia en el campo laboral.

3.2.2. Carrera de ingeniería en diseño y animación digital

La carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFX) se establece como una respuesta a la creciente demanda de profesionales capacitados en el manejo de tecnologías multimedia. Fundada para proporcionar una formación integral en diseño gráfico, animación, multimedia y desarrollo de videojuegos, esta carrera está orientada a la creación de contenidos digitales de alta calidad (Facultad de Ciencia y Tecnología, USFX).

Pertenece a la Facultad de Tecnología. Esta carrera fue establecida con el objetivo de formar profesionales en la creación y gestión de contenido multimedia, abarcando áreas como el diseño gráfico, la animación y el desarrollo de videojuegos. Fundada para responder a la creciente demanda de expertos en tecnologías digitales, la carrera ofrece una sólida formación tanto teórica como práctica, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades innovadoras y creativas.

Con una duración de ocho semestres, equivalentes a cuatro años de formación, el programa culmina con un título de licenciatura en provisión nacional. Los estudiantes

pueden ingresar mediante examen, destacándose los mejores alumnos y quienes cursen un preuniversitario. El egreso puede ser mediante una tesis, un proyecto de grado o por excelencia académica (Facultad de Ciencia y Tecnología, USFX).

El programa enfatiza el desarrollo de competencias para el diseño y la implementación de proyectos creativos e innovadores, siguiendo estándares de calidad y con un enfoque ético. Los graduados están preparados para contribuir al desarrollo social y tecnológico, aplicando sus conocimientos en diversos contextos y promoviendo el avance de la industria multimedia (Facultad de Ciencia y Tecnología, USFX).

3.3.3. Perfil profesional

En el contexto de una carrera universitaria, el perfil profesional de un egresado incluye las capacidades específicas que el programa académico ha desarrollado en el estudiante, tales como la aptitud para resolver problemas complejos, el dominio de ciertas tecnologías o métodos, y la capacidad para trabajar en equipos multidisciplinarios. El perfil profesional sirve como una guía tanto para los empleadores como para los mismos profesionales, ayudándoles a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y orientándolos en su desarrollo continuo y en la búsqueda de oportunidades laborales.

El perfil profesional del Ingeniero en Diseño y Animación Digital abarca el diseño, desarrollo, producción, administración y evaluación de soluciones y productos multimedia. Estos profesionales son capacitados para trabajar en áreas como el diseño gráfico, la animación, la cinematografía digital, los efectos visuales y los videojuegos, utilizando herramientas y tecnologías de vanguardia (Facultad de Ciencia y Tecnología, USFX).

3.3. Cuestionario Nivel de Conocimiento de los profesionales entrevistados

El cuestionario es una herramienta de investigación cuantitativa que consiste en una serie de preguntas diseñadas para recopilar información de los participantes de manera estructurada y sistemática. Se utiliza para evaluar conocimientos, actitudes, opiniones o comportamientos de un grupo específico de personas. En la presente investigación, el cuestionario tiene como objetivo evaluar el nivel de conocimiento de los entrevistados, sobre diversas técnicas de proceso creativo, tales como la lluvia de ideas, el mapa mental, el método SCAMPER y el Design Thinking.

El diseño del cuestionario ha sido cuidadosamente elaborado para asegurar que las preguntas sean claras, directas y comprensibles, permitiendo así una evaluación precisa del conocimiento de los participantes. Cada pregunta es de opción múltiple, lo que facilita la cuantificación de las respuestas y la comparación de los resultados. Las preguntas están formuladas para abarcar aspectos clave de cada técnica mencionada, desde sus principios básicos hasta su aplicación práctica en situaciones de diseño y animación digital.

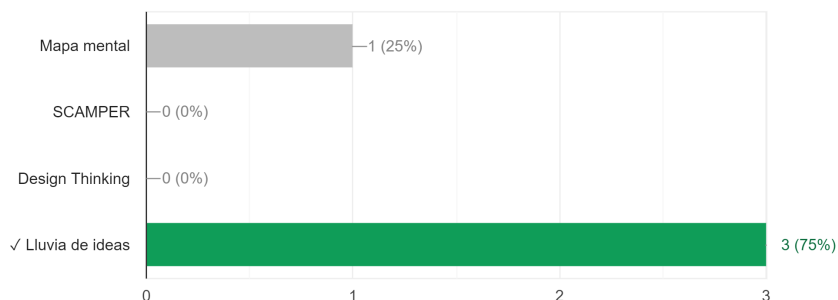
El uso de cuestionarios en investigaciones académicas es fundamental para la recolección de datos de manera eficiente y efectiva, permitiendo a los investigadores analizar patrones y tendencias dentro del grupo estudiado. Los resultados del cuestionario proporcionarán una visión integral del nivel de conocimiento de los entrevistados sobre técnicas de proceso creativo, lo cual es crucial para evaluar la efectividad de la formación académica en esta área y la necesidad de posibles mejoras o adiciones al currículo educativo (Gaviria & Conteras, 2015.)

El presente cuestionario se realizó con el fin de obtener un dato preciso sobre el nivel de conocimiento y manejo de profesionales entrevistados sobre el “Proceso Creativo”

3.3.1. Preguntas Realizadas

Figura 1: Pregunta 1

1. ¿Qué técnica de proceso creativo se basa en la generación libre de ideas sin juzgar su viabilidad?
3/4 respuestas correctas

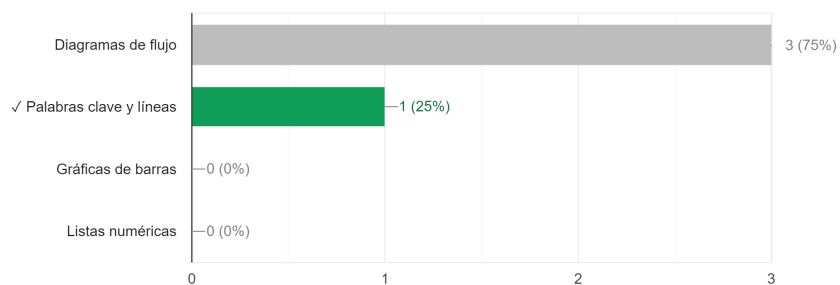


Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 75% (3/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales entiende que el Brainstorming es una técnica de generación libre de ideas, lo que indica un buen conocimiento básico sobre técnicas creativas.

Figura 2: Pregunta 2

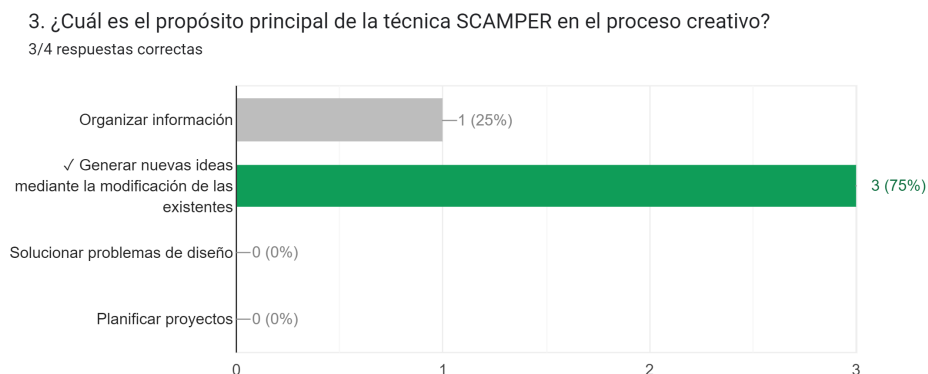
2. En un Mapa Mental, ¿qué se utiliza para conectar las ideas principales con subtemas relacionados?
1/4 respuestas correctas



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 75% (3/4) respondió incorrectamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales no entiende el proceso de creación de mapas mentales.

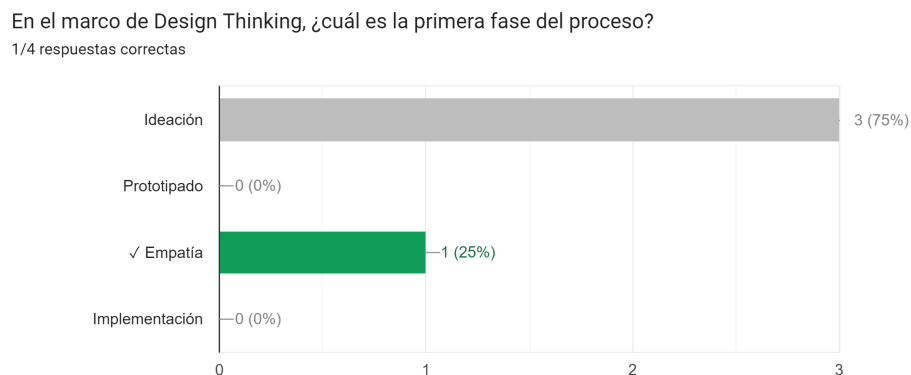
Figura 3: Pregunta 3



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 75% (3/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales entiende la técnica principal del PSCAMPER.

Figura 4: Pregunta 4

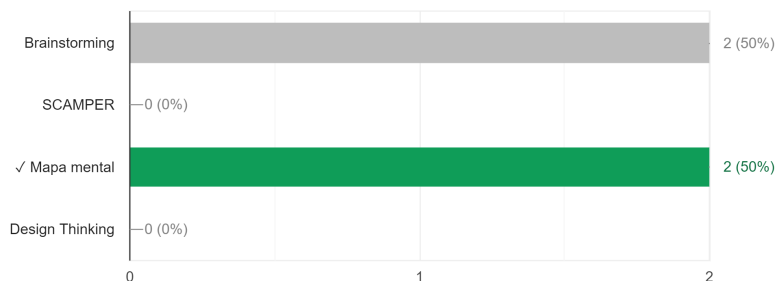


Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 75% (3/4) respondió incorrectamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales no tiene conocimiento del desing thinking.

Figura 5: Pregunta 5

¿Qué técnica de proceso creativo es más adecuada para visualizar y estructurar el pensamiento de manera no lineal?
2/4 respuestas correctas

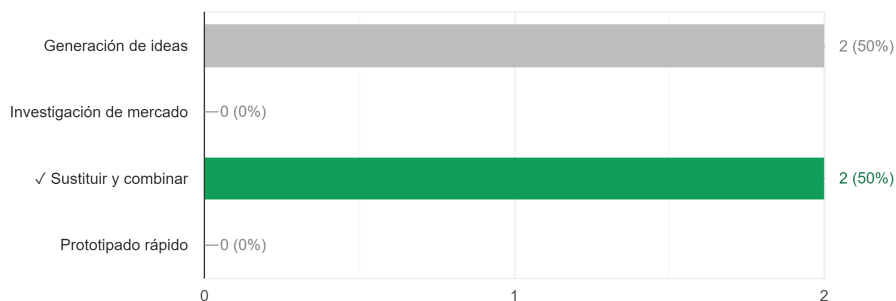


Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 50% (2/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que la mitad de los profesionales entiende el propósito de un mapa mental.

Figura 6: Pregunta 6

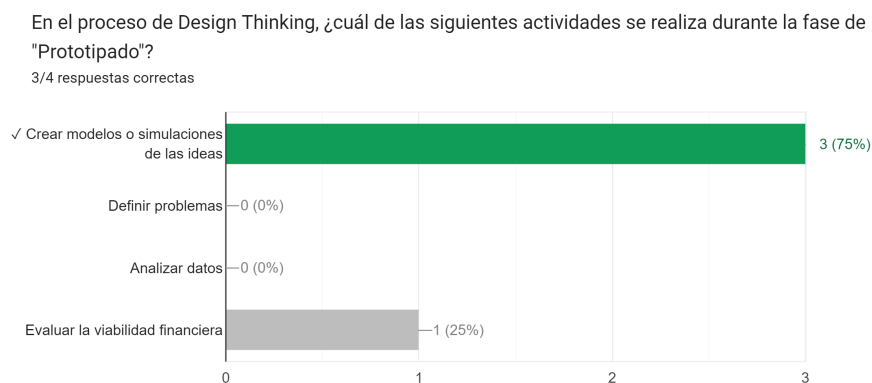
¿Cuál de las siguientes estrategias pertenece al método SCAMPER?
2/4 respuestas correctas



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 50% (2/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que solo la mitad de los profesionales tiene conocimiento sobre las estrategias del SCAPER.

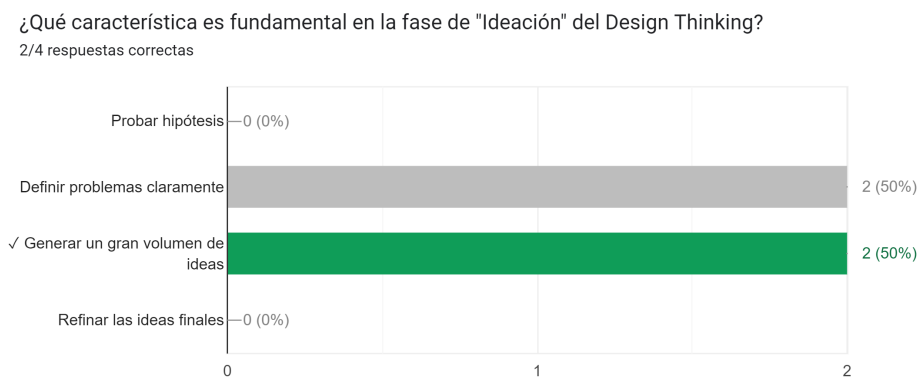
Figura 7: Pregunta 7



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 75% (3/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales entiende la fase de prototipado en Desing Thinking.

Figura 8: Pregunta 8



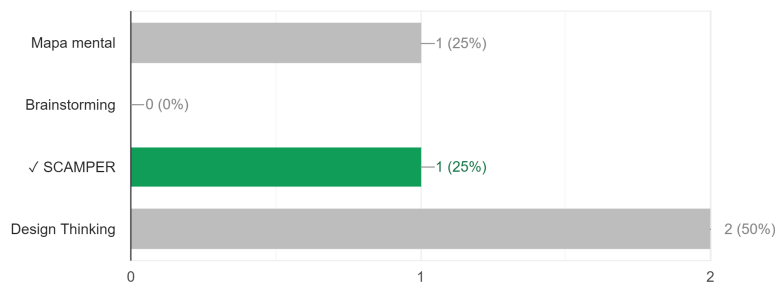
Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 50% (2/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que solo la mitad de los profesionales conoce la característica principal de la ideación en el Desing Thinking.

Figura 9: Pregunta 9

¿Qué técnica de proceso creativo se centra en modificar un producto o idea existente para mejorarlo?

1/4 respuestas correctas



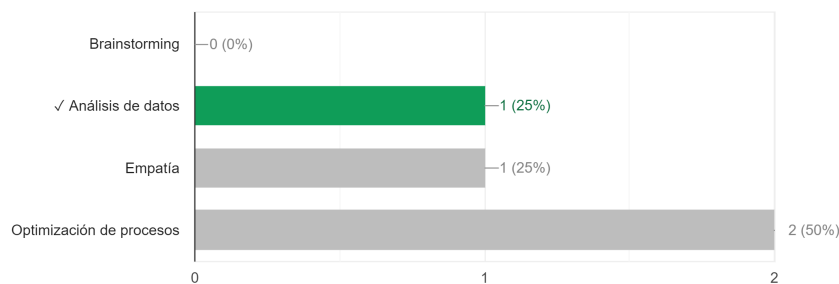
Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 25% (1/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales no entiende el propósito del SCAMPER.

Figura 10: Pregunta 10

¿Qué aspecto del Design Thinking enfatiza la creación de soluciones basadas en las necesidades del usuario?

1/4 respuestas correctas



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

Podemos observar que un 25% (1/4) respondió correctamente, lo cual nos muestra que mayoría de los profesionales no conoce el aspecto del Desing Thining que enfatiza la solución de problemas basado en necesidades.

Figura 11: Estadística



Fuente: Elaboración Propia mediante Google forms

El análisis de los datos sugiere que los profesionales de Ingeniería en Diseño y Animación Digital tienen un conocimiento moderado sobre el proceso creativo. Con un promedio de 47.5/100 puntos y una mediana de 40/100 puntos, se observa que los puntajes se encuentran en el rango de 30 a 70 puntos.

Esto indica que, aunque algunos profesionales tienen un entendimiento básico. La variabilidad en los puntajes también sugiere diferencias significativas en el nivel de comprensión entre los individuos evaluados. Esto sugiere la necesidad de una formación continua en ciertos aspectos específicos del proceso creativo para asegurar una competencia completa y efectiva en sus roles profesionales.

3.4. Entrevista

En el contexto de una monografía, una entrevista es una técnica de recolección de datos cualitativa que permite obtener información directa de los participantes, quienes pueden proporcionar perspectivas y conocimientos específicos sobre el tema de investigación. Este método es particularmente valioso para explorar aspectos subjetivos y complejos de un fenómeno, como las experiencias personales, las percepciones y las actitudes. Las entrevistas pueden ser estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas, dependiendo del grado de flexibilidad que se desee en las respuestas. En el caso de las entrevistas estructuradas, se utilizan preguntas predeterminadas y estandarizadas, lo que facilita la comparación de respuestas y el análisis cuantitativo. En contraste, las entrevistas no estructuradas permiten una mayor libertad en la conversación, adaptándose a las respuestas del entrevistado y explorando temas emergentes en mayor profundidad (Kvale & Brinkmann, 2009).

Las entrevistas semiestructuradas, que combinan elementos de ambos enfoques, son comunes en la investigación cualitativa debido a su capacidad para equilibrar la estructura con la flexibilidad. En estas entrevistas, el investigador utiliza una guía con preguntas abiertas que orientan la conversación pero que permiten desviaciones y la exploración de temas adicionales que surjan durante el diálogo. Esta metodología es útil para obtener una comprensión profunda del fenómeno estudiado, ya que permite al investigador captar matices y detalles que no se pueden obtener a través de métodos más estructurados o cuantitativos. Además, las entrevistas ofrecen la oportunidad de establecer una relación de confianza entre el entrevistador y el entrevistado, lo que puede llevar a obtener respuestas más sinceras y detalladas (Patton, 2015).

3.4.1. Entrevistas realizadas

En la presente investigación se realizó las entrevistas a 4 pasionales en el área de Ingeniería en Diseño y animación digital egresados de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, los cuales ya han tenido experiencia en el campo laboral

Guía de entrevistas.

Preguntas

¿Podría contarme brevemente sobre su experiencia profesional en el campo de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital?

Conocimiento sobre el Proceso Creativo:

¿Cómo definiría el proceso creativo en el contexto de su trabajo?

¿Qué técnicas o métodos conoce para fomentar la creatividad en proyectos de diseño y animación?

Experiencias con el Bloqueo Creativo:

¿Ha experimentado bloqueos creativos en su carrera?

¿Podría compartir un ejemplo específico?

¿Cuáles cree que son las causas más comunes de los bloqueos creativos en su área?

Formación Académica y Proceso Creativo:

Durante su formación académica, ¿recibió algún tipo de enseñanza sobre el proceso creativo?

¿Cómo fue esta experiencia?

¿Cree que su educación le preparó adecuadamente para enfrentar bloqueos creativos en su carrera profesional?

Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo":

¿Qué opina sobre la inclusión de una asignatura de "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital?

¿Qué contenidos o enfoques considera esenciales para una asignatura dedicada al proceso creativo?

¿Cómo cree que una asignatura como esta podría beneficiar a los estudiantes en términos de enfrentar bloqueos creativos y desarrollar soluciones innovadoras?

¿Hay algo más que desee agregar sobre el tema del proceso creativo en la educación y la práctica profesional?

Tabla 1. Entrevista con Wara

Experiencia Profesional	Wara ha desarrollado una carrera significativa en el campo de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital, especializándose en la creación de animaciones y gráficos para medios interactivos. Ha trabajado en estudios de animación y ha colaborado en proyectos internacionales, lo que le ha permitido adquirir una amplia experiencia en técnicas avanzadas de animación y diseño digital.
Proceso Creativo	Define el proceso creativo como un ciclo de inspiración, experimentación y refinamiento. Describe su enfoque como un proceso iterativo en el que las ideas se desarrollan y ajustan constantemente. Para fomentar su creatividad, utiliza técnicas como la visualización, el uso de mood boards y la exploración de estilos artísticos variados. Subraya la importancia de estar abierta a nuevas ideas y de buscar activamente influencias externas para enriquecer su trabajo.

Experiencias con el Bloqueo Creativo	Ha experimentado bloqueos creativos, especialmente cuando se enfrenta a proyectos con pautas muy estrictas o clientes con expectativas ambiguas. Recuerda un caso en particular en el que la falta de claridad en las instrucciones del cliente le llevó a un estancamiento creativo. Para superar estos bloqueos, adopta un enfoque estructurado que incluye tomar descansos, revisar trabajos anteriores y buscar feedback de colegas. Identifica la ambigüedad en los briefs de los clientes y la sobrecarga de trabajo como las causas más comunes de los bloqueos creativos en su campo.
Formación Académica y Proceso Creativo	Durante su formación académica, recibió una formación integral en aspectos técnicos de la animación y el diseño digital, pero siente que hubo una falta de énfasis en el desarrollo del pensamiento creativo y en cómo manejar los bloqueos creativos. Aunque participó en talleres y actividades que fomentaban la creatividad, considera que faltaba una enseñanza estructurada sobre el proceso creativo y sus desafíos. Cree que una formación más enfocada en estas áreas podría haber mejorado su capacidad para enfrentar los desafíos creativos en su carrera.
Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo"	Apoyaría la inclusión de una asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital. Opina que tal asignatura debería centrarse en enseñar a los estudiantes a cultivar y gestionar la creatividad, proporcionar herramientas prácticas para superar bloqueos creativos y fomentar un

	enfoque experimental en el trabajo. Sugiere que el curso incluya ejercicios prácticos, análisis de casos de estudio y la participación de profesionales del sector. Cree que esta asignatura no solo ayudaría a los estudiantes a desarrollar habilidades cruciales para su carrera, sino que también contribuiría a prepararlos mejor para enfrentar los desafíos del mercado laboral en la industria creativa.
--	---

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 2. Entrevista con Noelia

Experiencia Profesional	Noelia tiene una sólida experiencia en Ingeniería en Diseño y Animación Digital, trabajando principalmente en el diseño gráfico y la producción de contenido multimedia. Ha colaborado con varias agencias de marketing y comunicación, desarrollando proyectos que van desde la creación de identidades visuales hasta la animación 2D.
Proceso Creativo	Describe el proceso creativo en su trabajo como un flujo continuo que implica la conceptualización, desarrollo y refinamiento de ideas. Utiliza técnicas como el brainstorming, el mind mapping y la investigación de tendencias para estimular su creatividad. Considera esencial la búsqueda constante de inspiración en diversas fuentes, como la naturaleza, el arte y la cultura popular, para alimentar su proceso creativo.
Experiencias con el Bloqueo Creativo	Ha experimentado bloqueos creativos, particularmente cuando trabaja bajo presión o con plazos ajustados. Recuerda un proyecto en el que el estrés y la falta de tiempo llevaron a un bloqueo significativo.

	Para superarlo, se dio un tiempo para desconectarse del trabajo, lo que le permitió regresar con una perspectiva fresca y nuevas ideas. Identifica el estrés y la presión del tiempo como los factores más comunes que contribuyen a los bloqueos creativos.
Formación Académica y Proceso Creativo	En su formación académica, recibió una base en técnicas, pero siente que hubo poca orientación en el manejo del proceso creativo. Aunque su educación incluyó algunos ejercicios creativos, considera que no se abordaron adecuadamente las técnicas para enfrentar y superar bloqueos creativos. Noelia sugiere que una mayor atención a estos aspectos habría sido beneficiosa para su desarrollo profesional.
Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo"	Apoya firmemente la inclusión de una asignatura dedicada al "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera. Cree que un curso así podría enseñar a las estudiantes técnicas específicas para estimular la creatividad y manejar el estrés, además de proporcionarles herramientas para enfrentar bloqueos creativos. Sugiere que la asignatura debería incluir talleres prácticos, estudios de caso y la participación de profesionales experimentados. Considera que este curso no solo beneficiaría a los estudiantes en su desarrollo académico, sino que también les proporcionaría habilidades cruciales para su futura carrera profesional, ayudándoles a ser más resilientes y adaptables en un campo tan dinámico como el diseño y la animación digital.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 3. Entrevista con Gabriela

Experiencia Profesional	Gabriela es una profesional en Ingeniería en Diseño y Animación Digital con varios años de experiencia en la industria. Ha trabajado en agencias de publicidad y estudios de animación, centrándose principalmente en la animación 3D y la edición de video.
Proceso Creativo	Describe el proceso creativo en su trabajo como un ciclo que abarca desde la investigación inicial hasta la postproducción. Utiliza técnicas como la lluvia de ideas, la creación de mood boards y la inspiración a partir de otras formas de arte. Destaca la importancia de mantenerse inspirada y explorar continuamente nuevas ideas y tecnologías para mantener la creatividad.
Experiencias con el Bloqueo Creativo	Ha enfrentado bloqueos creativos, especialmente cuando trabaja en proyectos largos o repetitivos. Comparte una experiencia en la que, ante un bloqueo, decidió cambiar de entorno y realizar actividades artísticas diferentes para reactivar su creatividad. Identifica la monotonía y la falta de estímulos creativos como las principales causas de estos bloqueos.
Formación Académica y Proceso Creativo	Durante su formación académica, recibió formación en técnicas de diseño y animación, pero menciona que el aspecto creativo fue en gran medida autodidacta. Señala que, aunque su educación proporcionó una base técnica sólida, carecía de un enfoque estructurado en el desarrollo de la creatividad y la gestión de bloqueos creativos.

Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo"	Considera que la inclusión de una asignatura enfocada en el proceso creativo sería muy beneficiosa para los estudiantes de la carrera. Sugiere que el curso debería incluir tanto teoría como práctica, con énfasis en técnicas para fomentar la creatividad y superar bloqueos. Pero cree que no debería incluirse como asignatura si no como un taller. Según Gabriela, esta asignatura no debería ser incluida en la malla ya que la malla tiene otras deficiencias en cuanto a la preparación que son más importantes.
--	---

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 4. Entrevista con Xana

Experiencia Profesional	Xana es profesional en Ingeniería en Diseño y Animación Digital, con experiencia trabajando en estudios de animación y como freelance. Se ha especializado en la creación de animaciones 2D y diseño gráfico.
Proceso Creativo	Define el proceso creativo en su trabajo como una secuencia de etapas que incluyen la investigación, la conceptualización, el diseño y la producción. Utiliza técnicas como el brainstorming, storyboards y referencias visuales para fomentar la creatividad en sus proyectos. Menciona la importancia de estar constantemente actualizada con nuevas tendencias y herramientas en su campo para mantener la creatividad. También destaca la importancia de un método para realizar los trabajos ya que no se puede permitir entregar trabajos malos y que

	se vean afectados por situaciones personales o estrés, y que contar con un método que ella misma ha adoptado le ayuda demasiado
Experiencias con el Bloqueo Creativo	Ha experimentado bloqueos creativos, particularmente en proyectos con plazos ajustados o cuando se siente sobrecargada de trabajo. Relata un ejemplo en el que, al sentirse estancada, optó por tomar un descanso y buscar inspiración fuera del trabajo para superar el bloqueo. Identifica la presión de los plazos, la falta de nuevas ideas, problemas personales como causas comunes de estos bloqueos.
Formación Académica y Proceso Creativo	Durante su formación académica, Xana recibió instrucción sobre el proceso creativo, aunque señala que la recibió en el instituto de bellas artes de Cochabamba, mas no durante su formación académica de Ingeniería en diseño limitada. Considera que su educación formal no la preparó completamente para enfrentar bloqueos creativos, resaltando la importancia del aprendizaje autodirigido y la práctica continua.
Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo"	Opina positivamente sobre la inclusión de una asignatura dedicada al proceso creativo en la malla curricular de la carrera. Cree que dicha asignatura debería enfocarse en enseñar técnicas y metodologías específicas para fomentar la creatividad, además de proporcionar estrategias para superar bloqueos creativos. Considera que esto podría beneficiar significativamente a los estudiantes, ayudándolos a ser más innovadores y a enfrentar desafíos creativos en su carrera profesional.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 4. Temas comunes

Experiencia Profesional	Los entrevistados describieron sus experiencias en el campo de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital, mencionando sus roles específicos, el tipo de proyectos en los que han trabajado, y sus especializaciones.
Proceso Creativo	Todos los entrevistados discutieron el proceso creativo en su trabajo, que incluye etapas como la investigación, generación de ideas, diseño de conceptos, y producción. También se mencionaron técnicas y métodos utilizados para fomentar la creatividad, como brainstorming, storyboards, referencias visuales, y el uso de plataformas en línea para inspiración.
Experiencias con el Bloqueo Creativo	Los entrevistados compartieron experiencias personales de bloqueos creativos, incluyendo ejemplos específicos de cómo estos se manifestaron y las estrategias utilizadas para superarlos. Las causas comunes identificadas incluyeron la presión de plazos, falta de inspiración, agotamiento, y problemas de comunicación.
Formación Académica y Proceso Creativo	Se discutió la enseñanza del proceso creativo durante la formación académica, con variaciones en la profundidad y enfoque de los cursos recibidos. Algunos entrevistados mencionaron haber recibido poca o ninguna educación formal sobre técnicas creativas.

Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo"	Los entrevistados en su mayoría expresaron sus opiniones sobre la posible inclusión de una asignatura específica sobre el proceso creativo en la malla curricular de la carrera. Se destacó la importancia de proporcionar herramientas y técnicas específicas para enfrentar bloqueos creativos y desarrollar la innovación. Algunos señalaron que una asignatura de este tipo podría ser muy beneficiosa para los estudiantes, mientras que otros cuestionaron su necesidad.
---	---

Fuente: Elaboración Propia

A lo largo de las entrevistas realizadas con profesionales en el campo de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital, se ha puesto de manifiesto la importancia de la creatividad en la práctica profesional. Los entrevistados han compartido experiencias y percepciones que subrayan la relevancia de un enfoque estructurado y consciente hacia el proceso creativo, tanto en la formación académica como en el entorno laboral. La mayoría de los profesionales coincidieron en que la creatividad no es solo un talento innato, sino una habilidad que puede y debe ser cultivada a través de técnicas específicas y un ambiente propicio para la experimentación y el aprendizaje continuo.

Una observación común entre los participantes fue la experiencia de bloqueos creativos, identificando causas como la ambigüedad en los proyectos, la sobrecarga de trabajo y la falta de estímulos creativos. Estos bloqueos representan un desafío significativo en la práctica profesional, afectando la productividad y la calidad del trabajo. Sin embargo, los profesionales también señalaron diversas estrategias para superarlos, como la búsqueda de nuevas inspiraciones, el intercambio de ideas con colegas y la práctica de actividades que fomenten la relajación y la apertura mental.

En cuanto a la formación académica, se evidenció una percepción general de insuficiencia en la enseñanza del proceso creativo y la gestión de bloqueos creativos. Los entrevistados sugieren que la educación en este campo podría beneficiarse significativamente de la inclusión de asignaturas específicas dedicadas a desarrollar estas competencias. En particular, se destacó la necesidad de integrar métodos y técnicas que ayuden a los estudiantes a abordar problemas de manera innovadora y a enfrentar los desafíos creativos con confianza.

La propuesta de incluir una asignatura titulada "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital fue bien recibida. Los entrevistados consideran que tal asignatura podría proporcionar un marco teórico y práctico para comprender y aplicar técnicas creativas, además de ofrecer herramientas para superar bloqueos y fomentar un pensamiento divergente. Esto no solo prepararía mejor a los estudiantes para los retos del mercado laboral, sino que también enriquecería su desarrollo profesional y personal.

En conclusión, la investigación pone de relieve la necesidad de un enfoque más estructurado y sistemático en la educación del proceso creativo dentro del ámbito de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital. La implementación de una asignatura específica sobre el proceso creativo podría ser una respuesta eficaz a esta necesidad, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para sobresalir en un campo que valora la innovación y la originalidad. Esta medida no solo fortalecería el perfil profesional de los egresados, sino que también contribuiría al avance y desarrollo de la industria en su conjunto.

3.5. Estado Actual estado actual del currículo de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital.

Una malla curricular, también conocida como plan de estudios o currículo, es un documento que organiza y estructura el contenido educativo que se impartirá en un programa académico. Esta herramienta pedagógica especifica las asignaturas que los estudiantes deben cursar, así como la secuencia y el tiempo de estudio recomendado para cada una. La malla curricular incluye los objetivos de aprendizaje, los contenidos temáticos, las competencias a desarrollar, y los métodos de evaluación, asegurando una formación integral y coherente con los perfiles profesionales definidos para cada carrera.

La malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca está diseñada para proporcionar una formación integral en el campo del diseño y la animación. Este plan de estudios incluye materias fundamentales de ciencias básicas y matemáticas, como Álgebra, Física y Cálculo, que sirven de base para el desarrollo de habilidades técnicas y analíticas.

Además, se integran asignaturas específicas del área de diseño y animación digital, como Diseño Gráfico, Modelado 3D, Animación Digital, y Producción Audiovisual. Estas materias permiten a los estudiantes desarrollar competencias en el uso de software y herramientas avanzadas para la creación de contenido digital. La malla curricular también incluye asignaturas como Ética Profesional y Gestión de Proyectos, para asegurar una formación holística que prepare a los futuros ingenieros no solo en habilidades técnicas, sino también en aspectos éticos y administrativos.

En el plan de estudios de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, se identifica la materia "Creatividad y Estética" (DAG112) como relacionada con el proceso creativo. Esta asignatura, que se

encuentra en el segundo curso del plan, sugiere un enfoque en el desarrollo de la creatividad y la estética, esenciales para el campo del diseño y la animación digital.

Si bien existe una materia relacionada con la creatividad, no está específicamente enfocada en el proceso creativo. No se abordan métodos y técnicas detalladas para que los profesionales puedan desarrollar y aplicar la creatividad de manera práctica y estructurada en sus proyectos.

CONCLUSIONES

El presente estudio se centró en el análisis de la relevancia de incluir la asignatura "Proceso Creativo" de los estudiantes en la malla curricular de Ingeniería en Diseño y Animación Digital en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. A través de un cuestionario para evaluar el nivel de conocimiento de 4 profesionales egresados de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca y entrevistas a los mismos, se logró obtener una visión integral de las competencias en creatividad desarrolladas por los egresados.

En primer lugar, la falta de formación específica en el proceso creativo es una falencia notable, los estudiantes no reciben una preparación formal y adecuada en esta área, limitando su capacidad para desarrollar habilidades fundamentales para enfrentar los bloqueos creativos que son esenciales en el ámbito del diseño y la animación digital. Esta carencia se refleja en el poco conocimiento de técnicas de proceso creativo, lo cual afecta su flujo de trabajo.

En segundo lugar, los resultados de las entrevistas destacan la percepción generalizada de que la formación académica en "Proceso creativo" es insuficiente. Los profesionales reportan que la enseñanza teórica sobre el proceso creativo es limitada y muy básica, la mayoría recibió formación en el área fuera de la Universidad. Además esta carencia afecta sus habilidades para enfrentar bloqueos creativos y generar ideas innovadoras.

En tercer lugar, las entrevistas también revelan una perspectiva crítica respecto al enfoque actual del currículo, ya que identifican falencias no solo en el área de "Proceso creativo", sino que también hay muchas falencias en la preparación del área en general. Por

lo que sugieren una revisión general del currículo y del perfil profesional de los futuros ingenieros en el área del diseño y animación digital.

En conclusión, los resultados de esta investigación cualitativa subrayan una necesidad urgente de reforzar la formación de los futuros Ingenieros en Diseño no solo en el proceso creativo si no en distintas áreas dentro de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital en la USFXCH, pero abordar esta carencia a través de una revisión curricular y la implementación de esta asignatura puede ser esencial para mejorar el perfil profesional de los futuros ingenieros en diseño y animación digital.

RECOMENDACIONES

A la luz de los hallazgos obtenidos en el presente estudio sobre la relevancia de incluir la asignatura "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFXCH), se consideran necesarias las siguientes recomendaciones:

Es fundamental llevar a cabo un análisis comparativo entre la malla curricular de la USFXCH y la de otras universidades nacionales e internacionales de prestigio en el campo del diseño y la animación digital. Este análisis permitirá identificar mejores prácticas y enfoques pedagógicos que podrían ser adaptados e implementados en la USFXCH para mejorar la formación en creatividad y otras áreas críticas.

También se sugiere investigar la efectividad de diversas técnicas y metodologías de enseñanza del proceso creativo, como la lluvia de ideas, mapas mentales, SCAMPER y Design Thinking, dentro del contexto educativo de la USFXCH. Estudios experimentales o cuasi-experimentales que evalúen el impacto de estas técnicas en el desarrollo de competencias creativas y la capacidad para enfrentar bloqueos creativos proporcionarían evidencia valiosa para justificar cambios curriculares específicos.

Abordar las carencias identificadas en la formación en procesos creativos en la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital en la USFXCH requiere una investigación continua y multifacética. Las recomendaciones aquí presentadas proporcionan un marco para futuros estudios que pueden contribuir a mejorar significativamente el currículo y, en última instancia, el perfil profesional de los egresados, asegurando que estén mejor preparados para enfrentar los desafíos y oportunidades del mercado laboral en el ámbito del diseño y la animación digital.

1.4.1.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. Springer-Verlag.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Westview Press.
- Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in Organizational Behavior*, 36, 157-183. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2016.10.001>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman and Company.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*.
- Buzan, T. (2006). *The Mind Map Book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. BBC Active.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.
- Eberle, R. F. (1996). *SCAMPER: Games for Imagination Development*. Prufrock Press.
- Facultad de Ciencia y Tecnología. (2023). Ingeniería en Diseño y Animación Digital. Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.
- Gaviria, J., & Contreras, P. (2015). *Herramientas de investigación cuantitativa en educación: Cuestionarios y encuestas*. Editorial Académica.
- Gick, M. L., & Lockhart, D. M. (2021). Creativity and its impact on problem-solving abilities: Overcoming creative blocks. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100910. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100910>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hargadon, A. B., & Bechky, B. A. (2006). When collections of creatives become creative collectives: A field study of problem solving at work. *Organization Science*, 17(4), 484-500. <https://doi.org/10.1287/orsc.1060.0200>
- Hass, R. W., Katz-Buonincontro, J., & Reiter-Palmon, R. (2016). Associations of creative and creative problem-solving performance across domains: Evidence for the domain specificity hypothesis. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(1), 38-50. <https://doi.org/10.1037/aca0000036>

- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). *Creativity*. Annual Review of Psychology, 61, 569-598
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2019). *The role of creativity in overcoming creative blocks: Evidence from multiple studies*. Creativity Research Journal, 31(2), 122-134. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1583431>
- Henriksen, D., Mishra, P., & Mehta, R. (2016). Creativity and the contemporary classroom: Perspectives from exemplars. Journal of Educational Technology & Society, 19(3), 275-287.
- Karwowski, M., & Lebuda, I. (2018). The Big Five, the Huge Two, and Creative Self-Beliefs: A Meta-Analysis. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 12(4), 489-503. <https://doi.org/10.1037/aca0000187>
- Karwowski, M., Han, M. H., & Beghetto, R. A. (2018). Toward dynamizing the measurement of creative confidence beliefs. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 12(2), 166-173. <https://doi.org/10.1037/aca0000127>
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2014). In Praise of Clark Kent: Creative Metacognition and the Importance of Teaching Kids When (Not) to Be Creative. *Roeper Review*, 36(3), 142-145
- Kozbelt, A., Beghetto, R. A., & Runco, M. A. (2018). *Understanding and managing creative blocks: A review of the literature*. Journal of Creative Behavior, 52(2), 139-157. <https://doi.org/10.1002/jocb.273>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. SAGE Publications.
- Lebuda, I., & Csikszentmihalyi, M. (2020). All you need is love: Creative personality and the quality of romantic relationships. Creativity Research Journal, 32(2), 145-155. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1769831>
- López, J., Morales, M., & Rodríguez, A. (2018). La educación en Bolivia: Desafíos y oportunidades para el siglo XXI. *Revista de Educación Latinoamericana*, 12(2), 45-58.
- Mendoza, F., & Pérez, R. (2017). Innovación y creatividad en la educación superior: Un análisis desde la perspectiva boliviana. *Educación y Sociedad*, 29(3), 123-138.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. In M. Csikszentmihalyi (Ed.), *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi* (pp. 239-263). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_16
- Osborn, A. F. (1953). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*. Charles Scribner's Sons.

- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. SAGE Publications.
- Piaget, J. (1976). *La psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Capstone.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2014). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Scott, G. M., & Bruce, R. A. (2016). *The influence of creative problem-solving training on creativity and cognitive flexibility*. *Creativity Research Journal*, 28(1), 15-26. <https://doi.org/10.1080/10400419.2016.1137832>
- Sternberg, R. J. (2017). *What universities can be: A new model for preparing students for active concerned citizenship and ethical leadership*. Cornell University Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms*. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Creativity* (pp. 3-15). Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Waller, R. A., & Johnson, M. E. (2017). *Effects of creative thinking techniques on creative block resolution*. *Journal of Creative Behavior*, 51(3), 221-234. <https://doi.org/10.1002/jocb.188>
- Zabelina, D. L., & Robinson, M. D. (2010). Don't be so hard on yourself: Self-compassion facilitates creative originality among self-judgmental individuals. *Creativity Research Journal*, 22(3), 288-293. <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.503538>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario

Cuestionario sobre Técnicas de Proceso Creativo

1. ¿Qué técnica de proceso creativo se basa en la generación libre de ideas sin juzgar su viabilidad?
 - a) Mapa mental
 - b) SCAMPER
 - c) Design Thinking
 - d) Lluvia de ideas
2. En un Mapa Mental, ¿qué se utiliza para conectar las ideas principales con subtemas relacionados?
 - a) Diagramas de flujo
 - b) Palabras clave y líneas
 - c) Gráficas de barras
 - d) Listas numéricas
3. ¿Cuál es el propósito principal de la técnica SCAMPER en el proceso creativo?
 - a) Organizar información
 - b) Generar nuevas ideas mediante la modificación de las existentes
 - c) Solucionar problemas de diseño
 - d) Planificar proyectos
4. En el marco de Design Thinking, ¿cuál es la primera fase del proceso?
 - a) Ideación
 - b) Prototipado
 - c) Empatía
 - d) Implementación
5. ¿Qué técnica de proceso creativo es más adecuada para visualizar y estructurar el pensamiento de manera no lineal?
 - a) Brainstorming
 - b) SCAMPER
 - c) Mapa mental
 - d) Design Thinking
6. ¿Cuál de las siguientes estrategias pertenece al método SCAMPER?
 - a) Generación de ideas
 - b) Sustituir y combinar
 - c) Prototipado rápido
 - d) Investigación de mercado
7. En el proceso de Design Thinking, ¿cuál de las siguientes actividades se realiza durante la fase de "Prototipado"?
 - a) Crear modelos o simulaciones de las ideas
 - b) Definir problemas
 - c) Analizar datos
 - d) Evaluar la viabilidad financiera
8. ¿Qué característica es fundamental en la fase de "Ideación" del Design Thinking?
 - a) Probar hipótesis
 - b) Definir problemas claramente
 - c) Generar un gran volumen de ideas
 - d) Refinar las ideas finales
9. ¿Qué técnica de proceso creativo se centra en modificar un producto o idea existente para mejorarlo?
 - a) Mapa mental
 - b) Brainstorming
 - c) SCAMPER
10. ¿Qué aspecto del Design Thinking enfatiza la creación de soluciones basadas en las necesidades del usuario?
 - a) Brainstorming
 - b) Análisis de datos
 - c) Empatía

Anexo 2: Guía de entrevistas.

Preguntas

¿Podría contarme brevemente sobre su experiencia profesional en el campo de la Ingeniería en Diseño y Animación Digital?

Conocimiento sobre el Proceso Creativo:

¿Cómo definiría el proceso creativo en el contexto de su trabajo?

¿Qué técnicas o métodos conoce para fomentar la creatividad en proyectos de diseño y animación?

Experiencias con el Bloqueo Creativo:

¿Ha experimentado bloqueos creativos en su carrera?

¿Podría compartir un ejemplo específico?

¿Cuáles cree que son las causas más comunes de los bloqueos creativos en su área?

Formación Académica y Proceso Creativo:

Durante su formación académica, ¿recibió algún tipo de enseñanza sobre el proceso creativo?

¿Cómo fue esta experiencia?

¿Cree que su educación le preparó adecuadamente para enfrentar bloqueos creativos en su carrera profesional?

Percepciones sobre la Asignatura "Proceso Creativo":

¿Qué opina sobre la inclusión de una asignatura de "Proceso Creativo" en la malla curricular de la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación Digital?

¿Qué contenidos o enfoques considera esenciales para una asignatura dedicada al proceso creativo?

¿Cómo cree que una asignatura como esta podría beneficiar a los estudiantes en términos de enfrentar bloqueos creativos y desarrollar soluciones innovadoras?

¿Hay algo más que desee agregar sobre el tema del proceso creativo en la educación y la práctica profesional?

Anexo 3: ENTREVISTAS

1.4.2. XANA

Actualmente no he logrado trabajar a tiempo completo en mi campo de trabajo. (0:17) No sólo porque en Bolivia hay pocas oportunidades, sino porque en general está siendo un momento muy duro para la industria del videojuego y la animación. He trabajado como freelancer en pequeños proyectos y en proyectos propios. (0:33) Actualmente sigo buscando mejorarme a mí misma para poder trabajar a tiempo completo de esto. (0:39) Pero es un momento complicado en el tiempo y entiendo que más adelante volverá con fuerza, o eso espero.

(0:47) Mi proceso creativo normalmente es bastante mecánico si es algo profesional o para un cliente. (0:53) Y algo más creativo si es algo para mí. (0:56) Para un cliente yo tengo estilos predeterminados y procesos predeterminados que sigo de manera metódica.

(1:03) Porque no puedo permitirme estar en un mal día en donde no tenga creatividad. (1:08) Por lo cual yo ofrezco esos procesos metódicos y los clientes entienden qué es lo que yo ofrezco y qué es lo que ellos quieren. (1:15) Para mí, para un proyecto propio, es donde me permito más experimentación, en donde puedo permitirme más fallos y más intentos.

(1:26) Fomentar la creatividad es algo excesivamente subjetivo. (1:31) Normalmente yo lo que... pero a un proceso mecánico que se puede seguir es explorar muchos estilos. (1:38) Ya sea a lo que te dediques, ya sea modelado 3D, ilustración 2D o sonido.

(1:44) Si haces ilustración 2D prueba nuevos métodos, ya sea tradicionales o en digital, que no hayas hecho nunca. (1:52) Si haces modelado 3D intenta nuevos programas y nuevas mecánicas, nuevas físicas. (2:00) Sal de tu zona de confort y estudia.

(2:03) Toda la vida necesitamos seguir estudiando y estudiar fomenta la creatividad y poder tener nuevas herramientas de trabajo. (2:10) En sonido igualmente, prueba nuevos estilos musicales, prueba hacer efectos de sonido de forma tradicional en vez de con efectos de todo. (2:21) He experimentado bloqueos creativos en donde siento que no doy el 100% para mis clientes o proyectos personales.

(2:29) Normalmente es por factores externos como situaciones familiares o situaciones generales de la vida. (2:36) Lo mejor es respirar y a veces es mejor bajar el lápiz y esperar al día siguiente. (2:42) Cuando estas cosas duran largo tiempo es por lo que yo trabajo de forma mecánica para evitar que eso afecte a mi trabajo.

(2:51) Pero sí que pueden afectar a proyectos personales y pueden pararse por hasta dos meses. (3:00)

(3:05) Normalmente es personal, el trabajo excesivo, un ambiente laboral deplorable, la situación social o mundial. (3:14) Actualmente siento que muchos creativos en la industria están siendo sujetos a burnout, a quemarse por el trabajo, (3:22) porque no es un buen momento en la industria, prácticamente en ningún lugar del mundo.

(3:29) Es un momento duro, por lo cual espero un consejo que puedo dar es tenerte paciencia (3:35) y recordar que siempre puedes trabajar momentáneamente en otras áreas para poder volver con fuerza a trabajar en lo tuyo. (3:46) Durante el proceso de la carrera, más que proceso creativo, se nos enseñó distintos métodos, (3:51) pero no tuvimos una carrera específica para poder fomentar la creatividad en sí misma. (3:56) Es algo que me hubiera gustado que nos enseñen.

Yo lo aprendí en Bellas Artes y de manera propia. (4:04) Pregunta 7. No creo que se nos haya preparado bien para fomentar el bloqueo creativo. (4:12) La mecanización de mi trabajo es algo que he hecho yo por mi cuenta y que he intentado enseñar a mis alumnos cuando estaba de auxiliar.

(4:19) Pero es algo que se debería tomar más a fondo, el poder llegar a un punto en donde no te afecte el bloqueo creativo (4:25) para lograr hacer un buen trabajo y cómo evitar el bloqueo creativo y otras técnicas de creatividad. (4:32) No está aplicado ahora en la carrera y sería algo muy bueno. (4:36) Pregunta 8. Me gustaría mucho una asignatura de proyecto creativo para la carrera, (4:42) porque puede ayudar a muchísima gente a entender que el trabajo creativo es un trabajo y debes tener formas de realizarlo (4:49) y hay métodos para mejorar o diversificar tu creatividad en sí.

(4:58) La creatividad no es algo mágico, es algo físico, algo que se puede entrenar. (5:05) Entonces, una materia del estilo sería muy buena. (5:08) Para los contenidos de la asignatura, me gustaría que añadan lo que es la mecanización del trabajo, (5:14) lo que es evitar el quemarse en el trabajo, hablar sobre los factores mundiales de la industria.

(5:22) Me gustaría que hagan ejercicios de diversificación de medios para trabajo, (5:29) como lo que explicaba antes de probar nuevos métodos. (5:32) Ejercicios no solamente esotéricos como la meditación y

otros, (5:37) sino ejercicios físicos que se puedan hacer para aliviar el proceso de burnout y para ejercer mejor la creatividad. (5:51) Pregunta 10.

Yo creo que esa asignatura podría realmente cambiar mucho el enfoque que tienen muchos alumnos sobre su trabajo, (6:00) porque muchos creen que ser un artista es ser alguien que va con el flujo de su creatividad (6:08) y que cuando se queda sin, muere como artista, y eso no está bien. (6:12) Eso crea en mucha gente una incertidumbre y un dolor muy fuerte a la hora de enfrentarse a su trabajo. (6:23) Eso también crea los bloqueos creativos, el estarse quemado de uno mismo.

(6:29) Y siento que muchas materias creativas y muchas materias de artes enfocan innecesariamente la creatividad y el talento (6:37) por sobre el trabajo duro y la disciplina, que en cualquier medio es esencial.

1.4.3. GABRIELA

(0:00) El proceso creativo creo que depende mucho de los proyectos tanto personales como proyectos de tercero. (0:10) Yo creo que es parte fundamental para crear cosas, para crear proyectos, para sobre todo (0:20) obtener un producto final. Entonces yo lo definiría como algo muy importante y algo (0:28) que no se debería saltar al momento de hacer la creación.

Técnicas y métodos. Bueno, yo creo que (0:35) más que nada para fomentar un poco la creatividad es el hecho de investigar sobre el tema, sobre lo (0:43) que vayas a crear. Por ejemplo, tener referencias, imágenes, videos, crear tus propias referencias.

(0:52) En animación es muy importante saber un poco de actuación, porque al momento de crear una animación (0:59) o una escena en general, somos nosotros quienes creamos estas referencias. Entonces para fomentar (1:08) lo que es la creatividad creo que es bueno para nosotros ver series, películas, escuchar también (1:18) lo que es podcast y referencias de imágenes, por ejemplo en Pinterest, en Crejana, en diferentes (1:27) redes sociales que nos pueden fomentar. Creo que es parte de todo artista el bloqueo creativo. Siempre en algún (1:34) momento nos pasa el hecho de que queremos hacer diferentes proyectos personales y no se nos ocurre (1:42) cómo empezar o qué hacer. En mi caso, yo estaba creando lo que es una animación, era un (1:51) cortometraje. Tenía más o menos la idea, tenía ciertas cosas que quería meter en el cortometraje, (2:01) pero no sabía realmente cómo llenar esos vacíos dentro de una historia, por lo que es difícil (2:09) empezar y sobre todo salir de ese bloqueo creativo que muchas veces tenemos.

(2:16) Es importante también a veces empezar desde lo más sencillo y después recién de alguna forma (2:29) quitamos ese bloqueo creativo dentro de nuestra mente. Creo que las causas más comunes es que queremos hacer (2:35) muchas cosas al mismo momento. Queremos hacer una ilustración, queremos hacer una animación, (2:42) queremos hacer un modelado, entonces queremos hacer tantas cosas en el mismo momento que al (2:47) final nos bloqueamos y no sabemos cómo empezar, no sabemos cómo hacer y muchas veces al tener tantas (2:55) ideas también nos complicamos al momento de desarrollarlas.

Yo creo que esa es una (3:02) una causa más común que podríamos llevar nosotros los que somos profesionales. Actualmente yo me (3:11) estoy especializando en lo que es la animación tanto 2D y 3D, tomando cursos y maestrías en el (3:19) exterior y en cuanto a la parte laboral, Bolivia no tiene una industria netamente de esta área, por (3:30) lo que es un poco difícil encontrar el trabajo, pero sí existe lo que son las agencias de (3:40) publicidades que de alguna forma un poco nos ayuda a tener una experiencia muy básica, pero es el (3:47) único rumbo donde tendríamos oportunidad. El proceso creativo creo que depende mucho de los (3:54) proyectos, tanto personales como proyectos de terceros.

Yo creo que es parte fundamental para (4:05) crear cosas, para crear proyectos, para sobre todo obtener un producto final, entonces yo lo definiría (4:14) como algo muy importante y algo que no se debería saltar al momento de hacer la creación. (4:22) Técnicas y métodos. Bueno, yo creo que más que nada para fomentar un poco la creatividad es el (4:31) hecho de investigar sobre el tema, sobre lo que vayas a crear.

Por ejemplo, tener referencias, (4:38) imágenes, videos, crear tus propias referencias. En animación es muy importante saber un poco de (4:45) actuación, porque al momento de crear una animación o una escena en general, somos nosotros (4:53) quienes creamos estas referencias. Entonces, para fomentar lo que es la creatividad, creo que es (5:01) bueno para nosotros ver series, películas, escuchar también lo que es podcast y referencias de (5:13) imágenes, por ejemplo en Pinterest, en Crejana, en diferentes redes sociales que nos pueden fomentar.

(5:20) Creo que es parte de todo artista el bloqueo creativo. Siempre en algún momento nos pasa el hecho de que (5:26) queremos hacer diferentes proyectos personales y no se nos ocurre cómo empezar o qué hacer. En mi caso, (5:36) yo estaba creando lo que es una animación, era un cortometraje.

Tenía más o menos la idea, (5:44) tenía ciertas cosas que quería meter en el cortometraje, pero no sabía realmente cómo (5:52) llenar esos vacíos dentro de una historia, por lo que es difícil empezar y sobre todo salir de ese (6:01) bloqueo creativo que muchas veces tenemos. Es importante también a veces empezar desde lo (6:10) más sencillo y después recién, de alguna forma, quitamos ese bloqueo creativo dentro de nuestra mente. (6:23) Yo creo que las causas más comunes es que queremos hacer muchas cosas al mismo momento. O sea, (6:29) queremos hacer una ilustración, queremos hacer una animación, queremos hacer un modelado. Entonces, (6:34) queremos hacer tantas cosas en el mismo momento que al final nos bloqueamos y no sabemos cómo (6:40) empezar, no sabemos cómo hacer y muchas veces al tener tantas ideas también nos complicamos al (6:48) momento de desarrollarlas. Entonces, yo creo que esa es una causa más común que podríamos llevar (6:56) nosotros.

Durante mi formación académica, bueno, en la carrera de Ingeniería en Diseño y Animación (7:03) Digital existe una materia que se llama Creatividad y Estética, donde si bien es una materia teórica, (7:10) de alguna forma te enseña cómo agarrar ciertos conceptos creativos, cómo hacer un proceso, (7:22) pero no tan práctico, porque es una materia netamente teórica. Pero creo que eso es algo (7:33) muy básico como materia en cuanto al proceso creativo. Luego, en otras universidades o en (7:40) otros cursos que yo realicé, siempre como introducción nos ponen una parte del proceso (7:50) creativo, cómo deberíamos empezar, desde lo que es la idea y todo eso. Entonces, hay dos puntos ahí. (7:59) Como carrera, como tal en la universidad tienen una materia muy básica, pero por otro lado, (8:07) personalmente yo recibí otro tipo de enseñanza. No sé si la preparación adecuada sería lo que vaya (8:18) a evitar un bloqueo creativo, porque creo que es parte de tener tantas ideas, de tener tantos proyectos.

(8:30) Entonces, creo que en algún momento un artista siempre va a tener un bloqueo creativo. Creo que (8:35) el punto al final de eso es saberlo superar, que nos enseñen metodologías o métodos, en realidad, (8:45) de cómo salir de ese bloqueo creativo lo más pronto posible. Entonces, es algo que yo lo veo (8:52) más factible que el hecho de que me hayan dado una educación para eso, porque al final de día (9:01) siempre nos va a tocar en algún momento tener un bloqueo creativo.

(9:03) ¿Qué puede ser la inclusión de una asignatura? Bueno, la verdad, yo más que una materia o, bueno, una asignatura, (9:12) lo veo como parte de todo un conjunto de cosas, como un tema, en realidad, no tanto como una (9:21) asignatura, porque como asignatura se lleva ya como seis meses una asignatura que posiblemente (9:27) se le puede captar en un mes en otra materia como tal. Entonces, yo no lo veo tan factible que tengan (9:38) una materia de proceso creativo, pero sí les ayuda. Por ejemplo, en la materia de creatividad y estética (9:47) sería muy importante que se llame creatividad y proceso creativo, o proceso creativo y estética (9:54) de diseño, de dibujo.

Entonces, creo que va más dentro de una materia más que, creo que entra más como un (10:05) más que una asignatura. Bueno, como contenido y enfoque, creo que viene a ser una materia más pedagógica, (10:15) no tanto ilustrativa, creativa. Entonces, al ser una materia más pedagógica del saber cómo uno se maneja (10:26) dentro de un proceso creativo, como contenido, bueno, sería más el conocerse, la superación de (10:37) problemas creativos, tal vez un enfoque en cuanto a superación de bloqueos emocionales, bloqueos (10:51) profesionales, porque al final dentro del proceso creativo también se encuentra esta situación de (10:57) cómo vas a desarrollarte profesionalmente una vez que salgas de la carrera.

Entonces, como contenidos, (11:03) creo que eso es lo más básico que tendrían que tener en cuanto a superación. Como ya lo decía más antes, no lo veo (11:12) como una asignatura, más solo como un tema que podría ser un tema amplio, pero no como una asignatura. (11:22) Siento que se metería una asignatura de relleno en una carrera que de por sí le faltan otros procesos (11:31) más importantes al momento de crecer como profesional, como estudiante en este caso.

Entonces, yo no lo veo (11:40) como una asignatura, no lo veía factible como tal, de que podría beneficiar a los estudiantes, podría (11:49) beneficiar mucho, pero en el desarrollo, por ejemplo, de soluciones innovadoras, bueno, eso lo podrían ver en (11:58) lo que viene a ser una materia de emprendedorismo. ¿Por qué? Porque ahí cuando tú quieres emprender, (12:03) cuando tú quieres hacer algo con tu profesión, crear un estudio, crear cortometrajes, largometrajes, proyectos (12:12) personales, es ahí donde tú tienes que desarrollar las posibles soluciones y problemas que vas a tener (12:20) al momento de desarrollarlas. Entonces, también ahí es donde tú ves cómo vas a salir o cómo vas a (12:29) progresar de forma innovadora para hacer realidad tu idea.

Entonces, no lo veo como una asignatura. (12:37) O sea, si a mí me dieran, ¿te gustaría? Si no, yo diría no. Un proceso creativo como asignatura no me, no creo que sea... (12:45) Bueno, mi experiencia profesional.

Actualmente yo me estoy especializando en lo que es la animación, tanto 2D y 3D, (12:53) tomando cursos y maestrías en el exterior. Y en cuanto a la parte laboral, Bolivia no tiene (13:02) una industria netamente de esta área, por lo que es un poco difícil encontrar trabajo, pero sí existe (13:15) lo que son las agencias de publicidades

que de alguna forma un poco nos ayuda a tener una (13:22) experiencia muy básica, pero es el único rubro donde tendríamos oportunidad en Bolivia.

1.4.4. NOELIA

1. He trabajado durante dos años en el campo de Ingeniería en Diseño y Animación Digital. He tenido la oportunidad de participar en la creación de videos promocionales y contenido muy interesante el proceso creativo en mi trabajo consiste más que todo en una serie de pasos que incluyen la investigación la generación de ideas el diseño de conceptos iniciales y la producción eso creo que es una combinación de inspiración experimentación y colaboración con otros miembros del equipo para desarrollar una visión coherente de nuestras ideas.

Para fomentar la creatividad utilizamos técnicas como el brainstorming, storyboards, dibujos en pizarras, la investigación de tendencias actuales en diseño y animación

También me gusta a mí más que todo explorar nuevas herramientas, softwares para ver cómo puede influir en mi trabajo He experimentado bloqueos creativos, por ejemplo fue cuando trabajaba en un proyecto de animación para un logotipo y no podía encontrar una manera efectiva de representar la idea y la marca para superar esto tomé un descanso busqué inspiración en proyectos similares y hablé con personas que me inspiran para obtener nuevas perspectivas. no hay comunicación clara con el cliente.

Durante mi formación académica recibí enseñanzas sobre el proceso creativo, tenía una materia que era creatividad y estética. Específicamente sobre el proceso creativo no se vio muy a fondo, pero creo que de manera individual yo fui buscando información en talleres, prácticos, donde aprendíamos diferentes técnicas para generar ideas y trabajar en equipo. Mi educación me proporcionó una buena base de conocimiento y técnicas, pero siento que donde realmente he podido desarrollar de manera eficaz cómo enfrentar bloqueos creativos es en el trabajo. Creo que sería una excelente idea una asignatura dedicada al proceso creativo proporcionaría a los estudiantes herramientas y técnicas específicas para aumentar la creatividad y enfrentar bloqueos, preparándolos mejor para su vida. podría ayudar a los estudiantes a desarrollar una mentalidad abierta y flexible, que es muy primordial en la carrera.

Y también explorar diversas fuentes de inspiración y aprender a manejar el estrés y la presión de los plazos. Además, les proporcionaría herramientas prácticas y teorías teóricas para enfrentar bloqueos creativos y desarrollar soluciones innovadoras preparándolos mejor para sus futuras carreras profesionales.

1.4.5. WARA

1. Experiencia profesional:
Recientemente, comencé a trabajar en una empresa de desarrollo, donde he participado en la creación de contenidos visuales para diversos medios. Mi experiencia hasta ahora ha involucrado trabajar en proyectos que van desde la conceptualización hasta la animación final, colaborando con equipos multidisciplinarios para cumplir con los objetivos creativos y técnicos. Pero también he participado en actividades que no están relacionadas con la animación.

2. Definición del proceso creativo:
Para mí, el proceso creativo es como un ciclo continuo. Empieza con investigar y generar ideas, luego hago bocetos y prototipos. Después, reviso y ajusto todo según la retroalimentación que recibo, hasta llegar al producto final.

3. Técnicas para fomentar la creatividad:
Utilizo técnicas como brainstorming en grupo, la técnica de los seis sombreros para pensar, y la experimentación con diferentes estilos y herramientas. También me gusta aprender algo nuevo y ver diferentes formas de arte para inspirarme.

4. Bloqueos creativos y ejemplo específico:*

Sí, he experimentado bloqueos creativos. Un ejemplo fue cuando estaba trabajando en un diseño para una campaña publicitaria y no lograba encontrar una dirección visual que cumpliera con los requisitos del cliente. En este caso, me ayudó alejarme del proyecto por un tiempo y regresar con una nueva perspectiva, así como realizar sesiones de lluvia de ideas con colegas para obtener diferentes puntos de vista.

5. Causas comunes de bloqueos creativos:

Las causas más comunes de bloqueos creativos pueden ser la presión de tiempo, la falta de inspiración, y la monotonía en el enfoque del trabajo. También puede surgir de no tener una comprensión clara del objetivo del proyecto o de enfrentar demasiadas críticas tempranas en el proceso creativo.

6. Enseñanza sobre el proceso creativo durante la formación académica:

Sí, durante mi formación académica, recibí clases que abordaban el proceso creativo, incluyendo técnicas de ideación, análisis de casos de estudio y métodos de prototipado. Sin embargo, esta enseñanza no fue bien estructurada ni profundizada.

7. Preparación de la educación para enfrentar bloqueos creativos:

No, mi educación me proporcionó una base, pero tuve que profundizar en mi aprendizaje por mis medios y la experiencia práctica y el desarrollo de habilidades interpersonales también son cruciales para enfrentar desafíos creativos en el entorno profesional.

8. Inclusión de una asignatura de "Proceso Creativo":

Creo que incluir una asignatura de "Proceso Creativo" sería muy beneficioso. Tal curso podría ofrecer a los estudiantes herramientas y estrategias adicionales para enfrentar bloqueos creativos y promover un enfoque más estructurado para la innovación.

9. Contenidos y enfoques esenciales para la asignatura:

La asignatura debería incluir contenidos sobre técnicas de ideación, resolución de problemas creativos, y métodos para fomentar la creatividad en equipo. También sería útil incorporar estudios de casos, ejercicios prácticos y sesiones de reflexión sobre experiencias personales de bloqueo creativo.

10. Beneficios de una asignatura de "Proceso Creativo":

Una asignatura de este tipo podría ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para superar bloqueos creativos, aplicar métodos de pensamiento divergente y convergente, y prepararles mejor para los desafíos del mundo real en el diseño y la animación. Además, fomentaría una mentalidad de innovación continua y adaptabilidad, esenciales en el campo creativo.

ANEXO 4: MALLA CURRICULAR

PLAN DE ESTUDIOS

Carrera : INGENIERIA EN DISEÑO Y ANIMACION DIGITAL

Plan No : 1

No.	Sigla	Nombre Materia	T.M.	H.T.	H.P.	H.L.	Crd.	PreRequisitos	Programa	Docentes
Curso: 1										
1	COM100	PROGRAMACIÓN BÁSICA	N	2		4	6			Lista
2	DAG101	FUNDAMENTOS DE DIBUJO	N	2	2	2	6			Lista
3	FIS100	FÍSICA BÁSICA I	N	2	2	2	6			Lista
4	MAT100	ÁLGEBRA I	N	2	2		4			Lista
5	MAT101	CÁLCULO I	N	2	2		4			Lista
Curso: 2										
6	COM110	PROGRAMACIÓN INTERMEDIA	N	2		4	6	COM100		Lista
7	DAG112	CREATIVIDAD Y ESTÉTICA	N	2		2	4	DAG101		Lista
8	FIS111	FÍSICA APLICADA	N	2	2	2	6	FIS100		Lista
9	MAT102	CÁLCULO II	N	2	2		4	MAT101		Lista
10	MAT103	ÁLGEBRA II	N	2	2		4	MAT100		Lista
Curso: 3										
11	COM200	PROGRAMACION AVANZADA	N	2		4	6	COM110		Lista
12	COM203	ALMACENAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	N	2		4	6	COM110		Lista
13	DAG234	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA ANIMACIÓN	N	2			2	COM110; DAG112		Lista
14	DAG235	NARRATIVA AUDIOVISUAL, GUIONISMO, STORYBOARD	N	2		2	4	DAG112		Lista
15	DAG236	ILUSTRACION DIGITAL	N	2		2	4	DAG112		Lista
16	MAT280	PROBABILIDAD Y ESTADISTICA	N	2	2		4	MAT102; MAT103		Lista
Curso: 4										
17	DAG240	TÉCNICAS AVANZADAS EN 3D	N	2		2	4	COM200; DAG234; DAG235; DAG236		Lista
18	DAG247	SEÑALÉTICA Y SIMIOLOGIA DE LA IMAGEN	N	2		2	4	DAG234; DAG236		Lista
19	DAG248	FOTOGRAFIA E IMAGEN DIGITAL	N	2		2	4	DAG236		Lista
20	DAG249	MODELADO 2D Y 3D	N	2		2	4	DAG235; DAG236		Lista

<https://si.usfx.bo/planestudio/ctrl/index.php?id=0&pag=123&ex=yes&op=pln&idc=104&idp=1&idf=TE>