

# PROGRAMA

## 5. Arte

El alumno dominará las técnicas de creatividad, las metodologías para el diseño o la estrategia del Arte, todas ellas áreas de aprendizaje clave que mejoran nuestra capacidad para **innovar y crear nuevas propuestas**.

El módulo arte se desglosa a su vez en los siguientes bloques:

- ▲ **La cuestión del arte.** Su rol en nuestra cultura.
- ▲ **Estrategias del arte.** Desafíos y pensamiento crítico.
- ▲ **Estrategias de participación ciudadana.** Iniciativas de arte social.
- ▲ **Pensamiento creativo.** Habilidades y capacidades del sujeto creativo.
- ▲ **Metodologías creativas.** Pensamiento del diseño, Lego Serious Play, procesos disruptivos...
- ▲ **Laboratorio de creatividad.** El pensamiento creativo, Design thinking, técnicas creativas...
- ▲ **Tendencias tecnológicas:** Interaction Design, Internet of Things...

