

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Creatividad e Innovación
Titulación	Grado en Administración y Dirección de Empresas
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Sociales
Curso	M31
ECTS	3 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	1er Semestre
Curso académico	Curso: 2020/21
Docente coordinador	Dr. Armando Dominguis Forquet

2. PRESENTACIÓN

La creatividad e innovación son cada vez más importantes en las organizaciones puesto que son fuente de continua mejora y crecimiento de las mismas y otorga la posibilidad de crear nuevos mercados (productos / servicios) que demande el mercado en un entorno dinámico y en constante evolución. La creatividad y la innovación se están convirtiendo en una de las más importantes fuentes de ventaja competitiva.

El objetivo por tanto de esta asignatura se puede dividir en 2 aspectos fundamentales:

- El alumno comprenderá cómo surgen las ideas, en base a qué elementos se pueden desarrollar innovaciones de distintos tipos (productos, servicios, procedimientos, etc.) y cómo impactan en el desarrollo económico del entorno.
- Será capaz de evidenciar la innovación como fuente constante de ventaja competitiva, y la necesidad de encontrarse en constante evolución para adaptarse de manera permanente a la evolución del entorno, a los intereses de los consumidores y a las aperturas de nuevos mercados.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas y generales:

- CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias transversales:

- CT3 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT10 - Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT12 - Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT17 - Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18 - Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE23 - Capacidad para reconocer las estrategias tecnológicas y de innovación, así como las herramientas de análisis tecnológico y las capacidades tecnológicas de la empresa como medio de crecimiento desarrollo y mejora de su competitividad.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: El alumno comprenderá cómo surgen las ideas, en base a qué elementos se pueden desarrollar innovaciones de distintos tipos (productos, servicios, procedimientos, etc.) y cómo impactan en el desarrollo económico del entorno.
- RA2: El alumno será capaz de evidenciar la innovación como fuente constante de ventaja competitiva, y la necesidad de encontrarse en constante evolución para adaptarse de manera permanente a la evolución del entorno, a los intereses de los consumidores y a las aperturas de nuevos mercados.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB4, CB5 , CT3, CT10, CT12, CT17, CT18, CE23	RA1: El alumno comprenderá cómo surgen las ideas, en base a qué elementos se pueden desarrollar innovaciones de distintos tipos (productos, servicios, procedimientos, etc.) y cómo impactan en el desarrollo económico del entorno.
CB1, CB4, CB5 , CT3, CT10, CT12, CT17, CT18, CE23	RA2: El alumno será capaz de evidenciar la innovación como fuente constante de ventaja competitiva, y la necesidad de encontrarse en constante evolución para adaptarse de manera permanente a la evolución del entorno, a los intereses de los consumidores y a las aperturas de nuevos mercados.

4. CONTENIDOS

Unidad Teórica: INTRODUCCION: CREATIVIDAD E INNOVACION.

- SIGNIFICADO DE CREATIVIDAD –IDEAS- INNOVACION.
- COMO POTENCIAR LA CREATIVIDAD.
- CREATIVIDAD Y MITOS.
- LA INNOVACION.
- ACTIVIDADES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN)

ACTIVIDAD 1: CREANDO SOPORTES. (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 2: BRAINSTORMING. (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 3: PRODUCTO OBSOLETO. (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 4: BIÓNICA. (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 5: BLUE SIP. (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 6: GALERIA DE FAMOSOS (HALL OF FAME). (TEORIA Y PRÁCTICA)

ACTIVIDAD 7: IDE ART. (TEORIA Y PRÁCTICA)

PRUEBA OBJETIVA: CONTROL TIPO TEST

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje basado en proyectos

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Sesiones formativas teórico-prácticas presenciales	10
Exposición de trabajos	15
Análisis de casos y resolución de problemas	40
Pruebas objetivas de conocimientos	5
TOTAL	70

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Trabajo autónomo	30
Elaboración de trabajos grupales	45
Tutoría	5

TOTAL	80
--------------	-----------

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
PRUEBAS DE CONOCIMIENTO Pruebas objetivas de conocimientos: Test de opción múltiple	30%
EXPERIMENTACIÓN E INTERPRETACIÓN COMPRENSIVA Actividades de casos prácticos basados en la interpretación y estudio de documentos e información , o visionado vídeos/películas, para posterior debate, y exposiciones	40%
REALIZACIÓN CASOS Y EXPOSICIÓN ORAL (Se valora la calidad del trabajo , dominio de la materia aprendida y la claridad en las exposiciones)	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

CRITERIOS DE EVALUACION: (Dos partes diferenciadas)

1. Existirá una evaluación continua de la asignatura, mediante el siguiente procedimiento:

- En cada uno de los temas el profesor dará una serie de clases teóricas básicas para que el alumno adquiriera los conocimientos mínimos necesarios sobre la materia impartida de dicho tema. El alumno dispondrá de apuntes en la web que deberá ampliar mediante la búsqueda de información, artículos actuales a analizar o bibliografía aconsejada por el profesor.
- Una vez finalizada la parte teórica de un tema, se pedirá la realización de un(os) ejercicio(s) en clase, un trabajo y/o la búsqueda de determinada información sobre la materia dada que servirá para conocer las capacidades y habilidades adquiridas por el (los) alumno(s) sobre dicho tema. Estos trabajos, ejercicios o búsqueda de información podrán ser individual o en grupo. Puede darse el caso en que el profesor pida al(os) alumno(s) una exposición al resto de compañeros en el aula, de toda -o parte- de una de las materias de dicho tema, ejercicios o trabajos realizados. Dichos trabajos, ejercicios y exposiciones serán puntuables y deberán ser entregadas al

profesor en la fecha que este marque para su baremación o fecha de exposición.

- Al final de cada tema se visionará uno o varios videos relacionados con la materia pudiéndose dar un debate participativo en clase. La participación en dicho debate también será tomada en cuenta y puntuada por el profesor.

La evaluación continua equivaldrá al 100 % de la nota total de la asignatura. Si se calificara la asignatura como suspensa en ORDINARIA, el profesor señalará al alumno qué pruebas, trabajos o actividades deberá realizar el alumno como complemento para poder superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Si el alumno/a tuviera suspendido alguno de los casos, controles y / o trabajos realizados durante el curso, podrá recuperarlos realizando solo aquellas actividades suspendidas siempre y cuando sus faltas de asistencia no hayan superado el porcentaje de la asistencia total exigida. En caso contrario, el alumno deberá presentarse a toda la materia.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, para poder realizar el control tipo test.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Ideas Geniales	Semana 1
Actividad 2. Brainstorming.	Semana 2-3
Actividad 3.Producto Obsoletp	Semana 4-5
Actividad 4. Biónica	Semana 6-7
Actividad 5. Aprovechar la Incertidumbre	Semana 8-9
Actividad 6. Galería de Famosos (Hall of Fame)	Semana 10-11

Actividad 7. Ide Art	Semana 12-13
Actividad 8. Prueba objetiva de conocimientos tipo Test	Semana 14

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Apuntes en publicaciones.
- Artículos que se irán recomendando a medida que avancen las clases.
- Alonso Monreal, C. (2000). Qué es la creatividad. Madrid: Biblioteca Nueva
- Ward, TH. B; Smith, S.M. y Vaid, J. (1997). Creative Thought. An investigation of conceptual structures and processes. Washinton DC: American Pyschological Association.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

