

## 62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional

### Información del Plan Docente

<b>Año académico</b>	2017/18
<b>Centro académico</b>	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura
<b>Titulación</b>	562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto
<b>Créditos</b>	6.0
<b>Curso</b>	1
<b>Periodo de impartición</b>	Primer Semestre
<b>Clase de asignatura</b>	Obligatoria
<b>Módulo</b>	---

### **1. Información Básica**

#### **1.1. Introducción**

Breve presentación de la asignatura

El diseñador debe ser capaz de gestionar sus capacidades y recursos creativos, así como las de su entorno y las de otros participantes en el proceso de diseño. En el entorno profesional y de las organizaciones se deben superar las barreras y limitaciones para resolver problemas, la diferencia entre los perfiles creativos de los miembros de la organización o empresa hacen necesaria la existencia de un líder que estimule la creatividad y administre los recursos.

El dinamizador de la creatividad debe crear un entorno o clima adecuado y dirigir con estrategias y métodos creativos al grupo, debe ser capaz de relacionarse con su entorno exterior en busca de colaboración y participación externa. La gestión y dirección de la creatividad debe aportar elementos de diferenciación que generen nuevos conceptos de producto y servicio.

#### **1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura**

La asignatura es obligatoria dentro del máster y continua con los contenidos de las asignaturas relacionadas con las asignaturas de creatividad y taller de diseño del grado, por este motivo es muy recomendable haber asimilado los conocimientos de dichas asignaturas, bien por haberlas cursado o bien por tenerlos de otras titulaciones.

Es necesario conocer el pensamiento creativo, el proceso y los métodos creativos, técnicas individuales y grupales de análisis de problemas, técnicas de generación de ideas y técnicas de selección de ideas.

Del mismo modo es recomendable tener buena predisposición al desarrollo de procesos creativos, con flexibilidad y apertura mental, así como con buenas habilidades comunicativas propias de esta asignatura.

#### **1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación**

La asignatura pretende conseguir que el estudiante por medio de la gestión y liderazgo en creatividad pueda individualmente o en grupo hacer propuestas conceptuales de innovación de producto, que se relacionan y refuerzan las necesidades de otros contenidos del máster.

Los procesos creativos aportan diversidad de soluciones a desarrollar en el ámbito de diseño de producto y forman parte

## **62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional**

de los procesos de diseño integrándose en sus metodologías.

Con carácter más específico, se pretende que en esta asignatura los estudiantes conozcan y trabajen la Cocreación y el Codiseño, el Open Innovation, la Inteligencia Colectiva o los Clusters Creativos. Todo ello aplicado al Diseño conceptual en busca de la esencia de productos/servicios, creando oportunidades de diferenciación.

### **1.4.Actividades y fechas clave de la asignatura**

Todas las actividades, trabajos y fechas clave serán comunicados a través del curso de Moodle abierto en el ADD de Unizar.

## **2.Resultados de aprendizaje**

### **2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura**

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1. Puede formar grupos creativos y liderarlos. Es capaz de definir los perfiles para crear un grupo multidisciplinar.
2. Conoce fuentes de las que extraer recursos del exterior para aplicarlos en los proyectos.
3. Es capaz de dinamizar un grupo creativo y aplicar técnicas de trabajo específicas en cada fase de proyecto.
4. Es capaz de definir los rasgos y características que generen conceptos innovadores de producto.
5. Tiene facilidad para comunicar ideas a otros diseñadores para su desarrollo

### **2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje**

La asignatura forma parte del grupo de asignaturas obligatorias por lo que se considera que la formación en esta materia es importante para el desarrollo profesional del estudiante. El alumno conoce la utilización de procesos, métodos, técnicas y las aplica a los diferentes casos, ejercicios y proyectos, preparándose para los futuros retos en los que aplicara metodologías de diseño dentro del proceso de diseño.

La asignatura está relacionada con el grupo de asignaturas de "Taller de Diseño" del Grado de Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, todas estas asignaturas son metodológicas y experimentales de modo que el aprendizaje es por realización de proyectos, donde la experimentalidad es un factor muy importante dentro de su aprendizaje. Además, proporciona conocimientos para otras asignaturas transversales y optativas que pueda tener relación y que estén basadas en proyectos.

## **3.Objetivos y competencias**

### **3.1.Objetivos**

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El objetivo principal de la asignatura es que los alumnos sean capaces de gestionar la creatividad, formando y siendo líderes de grupos creativos. Además, el alumno debe entender que los recursos creativos se pueden conseguir dentro y fuera de la organización y que los procesos creativos se desarrollan para obtener innovación por medio del diseño de producto.

### **3.2.Competencias**

Según la memoria de verificación del título, en esta asignatura se obtienen las siguientes competencias:

## **62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional**

### **BÁSICAS Y GENERALES**

CG1 - Capacidad de aglutinar las exigencias de investigación, desarrollo e innovación dirigidos al diseño y desarrollo de productos en ámbitos relevantes de la actividad económica, industrial, profesional y académica.

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### **ESPECÍFICAS**

CE2 - Capacidad para generar ideas en entornos colaborativos aprovechando recursos de otros miembros en un grupo de trabajo.

CE1 - Capacidad para liderar grupos creativos en proyectos de diseño y en la generación de nuevos conceptos de producto integrando características diferenciadoras al producto.

CE3 - Capacidad para relacionarse con expertos del entorno exterior integrando las aportaciones externas.

En mayor detalle, en esta asignatura dichas competencias se alcanzan mediante la consecución de los siguientes objetivos:

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1. Capacidad para liderar grupos creativos en proyectos de diseño y en la generación de nuevos conceptos de

## 62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional

producto integrando características diferenciadoras al producto.

2. Capacidad para generar ideas en entornos colaborativos aprovechando recursos de otros miembros en un grupo de trabajo.
3. Capacidad para relacionarse con expertos del entorno exterior integrando las aportaciones externas.

### 4. Evaluación

#### 4.1. Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1: La asignatura se compone de dos partes con diferente porcentaje:

- 70% trabajos prácticos (40% ejercicios individuales y 30% de proyecto en grupo).
- 30% Evaluación teórica, por medio de prueba escrita (examen o trabajo teórico individual).

Es necesario aprobar las dos partes de la asignatura, teoría y práctica. Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

2: Se plantea el realizar una evaluación continua y conjunta por parte de los profesores de la asignatura

- Todos los trabajos, ejercicios o proyectos se evaluarán con rúbricas diseñadas de manera específica. Estas rúbricas estarán disponibles para los alumnos.

3: La asignatura se plantea en tres partes, el análisis de casos, los ejercicios de cada tema y el desarrollo de un proyecto.

- El análisis de casos forma parte de la evaluación teórica. El alumno debe buscar y elegir un caso, analizarlo y discutirlo y presentar unas conclusiones.
- Los ejercicios se desarrollan en las clases de prácticas y se completan con trabajo personal del alumno o grupo de alumnos.
- El proyecto integra el trabajo realizado en los ejercicios, que finaliza en la presentación de un concepto de diseño.

### 5. Metodología, actividades, programa y recursos

#### 5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Cada bloque de la asignatura tiene un aprendizaje basado en la comprensión de unos contenidos teóricos, explicados en una clase magistral para el grupo completo. Posteriormente son desarrollados en una clase por medio de casos y discusión de los mismos. Finalmente son aplicados en los diferentes ejercicios y un proyecto común. Este aprendizaje práctico y de experimentación permite fijar claramente los contenidos teóricos. Algunos casos y técnicas son mostrados y experimentados en la clase magistral a modo de ejemplo o desarrollados de manera específica en una clase de prácticas.

El aprendizaje está basado en la reflexión y discusión de casos concretos, que son genéricos como para aplicarlos a otras situaciones, se plantea la resolución de ejercicios sencillos de creatividad en grupo.

## 62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional

### 5.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

La asignatura es de 6 créditos, lo que equivale a 150 horas de trabajo del estudiante, asignadas de la siguiente manera:

- Clase magistral/teórica 10 horas
- Resolución de problemas y casos 10 horas
- Prácticas de laboratorio 36 horas
- prácticas especiales 4 horas
- Trabajos de aplicación o investigación prácticos 70 horas
- Tutela personalizada profesor-alumno 4 horas
- Estudio de teoría 10 horas
- Pruebas de evaluación 6 horas
- 

### 5.3. Programa

Los contenidos de la asignatura se dividen en 5 bloques:

- Cocreación y codiseño: Creatividad en grupos interdisciplinarios, aportación por perfiles multidisciplinares.
- Innovación abierta: Inteligencia colectiva, organizaciones abiertas al cambio, aportación del entorno exterior.
- Liderazgo creativo: Facilitadores de creatividad, design coaching.
- Cluster creativo: Interacción de sectores industriales para la innovación.
- Diseño conceptual: Esencia de productos/servicios, oportunidad de diferenciación.

### 5.4. Planificación y calendario

El calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos estará disponible en el ADD y se presentará junto con el resto de la asignatura el primer día de clase

### 5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- ○ Dilts, R. B. (1999; 2005). *Liderazgo creativo :Para forjar un mundo al que las personas deseen pertenecer* (3a ed.). Argentina etc.: Urano.
- Sloane, P., (2006). *The leader's guide to lateral thinking skills unlocking the innovation & creativity in yourself & your team*. London; Sterling, VA: Kogan Page Ltd.
- Turkka Kalervo Keinonen, Roope Takala. *Product Concept Design: A Review of the Conceptual Design of Products in Industry*. Springer Science & Business Media, 2010 - 204 páginas