

62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información básica de la asignatura

El objetivo principal de la asignatura es que los alumnos sean capaces de gestionar la creatividad, formando y liderando grupos creativos. Además, el alumno debe entender que los recursos creativos se pueden obtener tanto dentro como fuera de la organización, y que los procesos creativos se desarrollan con el fin de lograr innovación a través del diseño de productos.

Se trata de una asignatura cuyos contenidos evaluables por sí solos aún no proporcionan capacidades directas al estudiante para alcanzar objetivos específicos de la Agenda 2030. Sin embargo, su carácter transversal es imprescindible para aplicarlo al resto de materias de la titulación y al entorno profesional, que sí se relacionan más directamente con la Agenda 2030.

2. Resultados de aprendizaje

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

- Ser capaz de formar y liderar grupos creativos, tener la habilidad de definir perfiles para crear un grupo multidisciplinario
- Conocer fuentes externas de las cuales extraer recursos y aplicarlos en los proyectos
- Ser capaz de dinamizar un grupo creativo y aplicar técnicas de trabajo específicas en cada fase del proyecto
- Tener la capacidad de definir rasgos y características que generen conceptos innovadores de producto
- Mostrar facilidad para comunicar ideas a otros diseñadores para su desarrollo

3. Programa de la asignatura

- Liderazgo creativo: Facilitadores de creatividad.
- Cocreación y codiseño: Creatividad en grupos interdisciplinarios, aportación por perfiles multidisciplinarios.
- Open Innovation: conceptos y tipos de innovación.
- Clúster Creativo y Ecosistemas de innovación: Inteligencia colectiva, organizaciones abiertas al cambio, aportación del entorno exterior. Interacción de sectores industriales para la innovación.
- Gestión económica de la innovación: normalización de la innovación en la empresa, la norma 166001 y los Informes Motivados.
- Diseño conceptual: Esencia de productos/servicios, oportunidad de diferenciación.
- Creatividad y emprendimiento: Startup, EBT, Spin-off y aceleradoras/incubadoras de innovación.

4. Actividades académicas

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 (12 horas)
- Resolución de problemas y casos (8 horas)
- Prácticas de laboratorio (28 horas)
- prácticas especiales (visitas de externos o salidas)(12 horas)
- Trabajos de aplicación o investigación prácticos (70 horas)
- Estudio de teoría (10 horas)
- Pruebas de evaluación (5 horas)

5. Sistema de evaluación

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

- La asignatura se compone de dos partes con diferentes porcentajes:
 - 40% trabajo individual
 - 60% proyecto en grupo
 - Es necesario aprobar ambas partes de la asignatura
- Se plantea realizar una evaluación continua y conjunta por parte de los profesores de la asignatura. El proyecto será evaluado mediante rubricas diseñadas específicamente para este propósito. Dichas rubricas estarán disponibles para los alumnos en los enunciados.

De acuerdo con la normativa de la Universidad de Zaragoza, en las asignaturas que cuentan con sistemas de evaluación continua o gradual, también se programará una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que opten por este segundo sistema.