



PROYECTO DE CÁTEDRA

ASIGNATURA: Creatividad e innovación tecnológica

Equipo Docente:

Lic. Romina E. D'Andrea - Ing. Sebastián M. Civallero

Carga Horaria:

64 horas

Cuatrimestre y año:

**Primer Cuatrimestre
Año 2020**

Días y horarios de cursada:

Jueves de 18:00 a 22:00 hs.

UPE

1.- Fundamentación:

Los conceptos de Creatividad, Innovación y Tecnología son parte de los insumos necesarios para conformar más importantes para el profesional del futuro. Se consideran las competencias las capacidades, los conocimientos y las actitudes que permiten cumplir con los objetivos de la profesión y principalmente sobrepasar los problemas que allí se puedan generar.

A su vez, las sociedades actuales y venideras se diferenciarán por su capacidad para innovar, entendida esta según lo plantea el Manual de Oslo en su tercera y última versión, como “la implementación de un producto (bien o servicio) nuevo o con mejoras significativas, o un proceso, o un método organizacional nuevo en una práctica empresarial, organización de trabajo o en relaciones externas (OCDE y Eurostat, 2005).

Entendida la innovación como un proceso continuo, y por tanto singular y no estático, resulta un concepto que comprende mucho más que investigación y desarrollo (I+D), viéndose influenciada por un cumulo de factores entre los que sobresalen las políticas públicas diseñadas al efecto de su promoción, con el principal objetivo de provocar mejoras en la calidad de vida de las personas.

Para que se produzca la “situación de innovación” resulta significativa la condición creativa. Es así que la aplicación de la creatividad para lograr resultados satisfactorios es una competencia que se debe formar y entrenar.

Los procesos de innovación se generan en marcos de interacción interdisciplinaria y con sistemas de gestión ágiles y modernos. En el campo de la tecnología, los procesos de generación de las innovaciones son cada vez más acelerados. Por lo cual, surgen así constantemente nuevos productos y servicios, nuevos materiales y nuevos procesos. Las organizaciones, para ser efectivamente competitivas, deben estar informadas sobre su entorno, especialmente para identificar aquellos cambios que supongan amenazas o beneficios para sus intereses. Necesitan conocer las tecnologías emergentes y aquellas que quedaron obsoletas, así como también las últimas líneas de investigación y los nuevos productos y servicios presentes en el mercado.

2.- Propósitos Generales:

La cátedra se propone:

- ✓ Gestionar estratégicamente los saberes y las técnicas que promuevan el desarrollo de la creatividad.
- ✓ Generar un recorrido histórico por los procesos de innovación a nivel global.
- ✓ Promover en los estudiantes competencias creativas, innovadoras y de desarrollo personal.
- ✓ Emplear en forma exitosa las TIC's, las técnicas creativas y las estrategias didácticas para introducir a los y las estudiantes en procesos innovadores.
- ✓ Sistematizar actividades y proyectos para la formación de competencias en los y las estudiantes.

3.- Objetivos

Que el alumno logre:

- ✓ Reconocer y aplicar herramientas y técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- ✓ Propiciar la adopción de soluciones creativas a los problemas que se plantean en el sector de su incumbencia prototípica de la región de influencia de la Universidad.
- ✓ Reconocer y aplicar herramientas y técnicas para la generación de innovaciones incrementales o radicales.
- ✓ Fomentar estrategias de trabajo grupal e individual que motiven el emprendedorismo y el desarrollo sustentable.
- ✓ Impulsar la comprensión de asuntos técnicos que puedan lograr una integración temática de la creatividad, la innovación y la prospectiva con el Desarrollo Territorial.
- ✓ Comprender los fenómenos sociales, culturales o económicos que propician caminos de mejora continua basados en la creatividad, la innovación y la tecnología.

- ✓ Elaborar programas y proyectos capaces de desarrollar condiciones básicas personales de creatividad, criticidad y flexibilidad para actuar frente a escenarios cambiantes y dinámicos.

4.- Contenidos:

Los contenidos de la materia se dividen en las siguientes unidades temáticas:

UNIDAD 1 – Innovación y Creatividad, puntos de partida de un viaje sin retorno.

Clase 1.- Primera aproximación a los temas de la innovación en la industria. (Ejercicio virtual)

Clase 2.- Creatividad. Disparadores iniciales. (Ejercicios virtuales de creatividad y pensamiento lateral)

Clase 3.- Proceso histórico de la innovación. Desde el Ford T al Tesla S.

Clase 4.- Continuidad de Clase 2. La creatividad en todo.

Clase 5.- **Propuesta de trabajo integrador**

UNIDAD 2.- Una aproximación a los saberes y técnicas vinculados a la Innovación y la Creatividad.

Clase 6.- Técnicas de Creatividad

Clase 7.- Innovaciones tecnológicas vinculadas a la Industria 4.0. Es tiempo del Desarrollo Sustentable.

Clase 8.- Ejercicio práctico de acercamiento a saberes y técnicas – *Rompiendo estructuras* -. Técnicas y ejercicios para desarrollar la creatividad

Clase 9.- Un método para la producción de innovaciones: “Design Thinking”.

Clase 10.- **Exposición del Proyecto integrador. Zoom con cada uno de los grupos.**

UNIDAD 3.- Innovación y Creatividad para el desarrollo

Clase 11.- La innovación de productos y procesos. ¡Lindo, útil y vendible!

Clase 12.- La creatividad como insumo aplicado al desarrollo organización y de las personas. Estudio de casos, aplicación de los procesos creativos a diferentes campos.

Clase 13.- La Innovación comercial y de las organizaciones. “Las nuevas organizaciones son como las de antes, pero distintas”.

UNIDAD 4.- PRESENTACION DE INFORME Y EVALUACION

Clase 14.- Avance y desarrollo del proyecto integrador.

Clase 15.- Ultima exposición del Proyecto integrador (Segunda instancia de evaluación)

5.- a) Bibliografía básica y obligatoria:

Innovación:

Red Suma (s/f). “¿Qué es Design Thinking”. [PDF]. Accedido el 25/06/2019 desde Recuperado de Link https://campusvirtual.iep.edu.es/recursos/recursos_premium/programa-habilidades/pdf/design_thinking/contenido1/clase1.pdf

Red Suma (s/f). “Caso práctico aplicado”. [Video]. Accedido el 25/06/2019 desde <https://d30vhku4ueogxj.cloudfront.net/d5a0a1ca6a526aa2664c8116067c84d1CPIok.mp4>

Oppenheimer Andrés (2018). “Sálvese quien pueda”. EL FUTURO DEL TRABAJO EN LA ERA DE LA AUTOMATIZACIÓN. Editorial Debate.

Innovation Generation: Creating an Innovation Process and an Innovative Culture - Merrill, P 2008 – American Society for Quality Press – ISBN: 978-0-87389-734-1

ECHEVERRÍA, J. (2003). La revolución tecno científica. Fondo de Cultura Económica, Madrid. OECD (2013).

La Estrategia de Innovación de la OCDE. Empezar hoy el mañana. PDF READ, OECD. ISBN: 9789264080836 (PDF). <http://dx.doi.org/10.1787/9789264080836-es>

BID (2017). Economía digital en América Latina y el Caribe.

Material Audiovisual

https://www.youtube.com/watch?v=a2v0xqZ_vf8&t=268s

Creatividad:

Material de cátedra (fichas de cátedra)

DE BONO, E. (2000), Seis sombreros para pensar. Paidós Ediciones, Barcelona.

DE BONO, E. (2004), El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Paidós Ediciones, Barcelona.

DE BONO, E. (1998), El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós Ediciones, Barcelona.

FUMERO, A. M. (2017). El lado oscuro de la innovación. Editorial Almuzara, Barcelona.

Crea Business Idea – Manual de creatividad empresarial, desde <https://4.interreg-sudoe.eu>

Ejemplos de empresas innovadoras y creativas, <https://retos-directivos.eae.es/tres-ejemplos-de-empresas-que-han-sabido-combinar-innovacion-y-creatividad/>

Material audiovisual

Eres más inteligente que la empresa que trabajas, Javier Martínez
<https://www.youtube.com/watch?v=rNwnEwlsNSA>

TedX Montevideo, Santiago Bilinkis
<https://www.youtube.com/watch?v=OKG3qoxYP9s>

El futuro del trabajo, Santiago Bilinkis
<https://www.youtube.com/watch?v=1yCfrV--xds>

Da Vinci: no hace falta ser un genio para ser genial
Cristian Galvez
<https://www.youtube.com/watch?v=F8JU6CAOgYA&t=26s>

El pensamiento lateral explicado con dos historias
Adrián Paenza
<https://www.youtube.com/watch?v=tknspqgphc>

La creatividad es un proceso universal
Jaime Buhigas
<https://www.youtube.com/watch?v=kIWu5KxEGVs>

5.- b) Bibliografía complementaria:

AGUIRRE, J. CATANO, G. ROJAS, M.D. (2013). Análisis prospectivo de oportunidades de negocios basados en vigilancia tecnológica. Revista Puente, 7 (1) (2013), pp. 29–39. Medellín, Colombia.

BID (2016). Las rutas hacia las Smart cities. Código de Publicación: IDB-MG-454.

https://www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/oecd/science-and-technology/la-estrategia-de-innovacion-de-la-ocde_9789264080836-es

BBVA Creando oportunidades (2019). Los 10 lugares del mundo con mayor capacidad inventiva tecnológica. [Web]. Accedido 21/06/2019 desde: <https://www.bbva.com/es/los-10-lugares-del-mundo-con-mayor-capacidad-inventiva-tecnologica/>

Mateo Niro, Facundo Manes (2018). El cerebro del futuro. Cambiará la vida moderna nuestro futuro. Editorial Planeta.

OECD, EUROSTAT (2005). MANUAL DE OSLO. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre la innovación, Tercera edición.

Oppenheimer, A.: Crear o Morir, la esperanza latinoamericana y las cinco claves de la innovación –2014 Vintage Español ISBN: 978-0-8041-7188-5

Creatividad:

Ordóñez, R. (2010) Cambio, Creatividad e Innovación - Gránica, Buenos Aires.

SABBAGH, A. / MACKINLAY, M. (2011). El método de la innovación creativa: un sistema para generar ideas y transformarlas en proyectos sustentables. Gránica, Buenos Aires.

SLOANE, P. (2009). Ejercicios de pensamiento lateral. Ediciones de Mente, Buenos Aires

- Herramientas para fomentar la creatividad IDEO - <http://www.designkit.org/mindsets>

6.- Marco metodológico:

Se trata de una instancia de formación intensiva, basada en la modalidad virtual. Se contará con la posibilidad de realizar consultas a los docentes a través del aula virtual.

Se adoptará el método de presentación de temas de las Unidades del Programa con el auxilio de técnicas y elementos de apoyo. Las Unidades del Programa de estudio se presentan en formato digital que se entrega a los alumnos.

A la presentación teórica se intercala con el desarrollo de instancias prácticas, intentando una formación centrada en el estudiante y con un fuerte énfasis en la educación basada en la resolución de problemas.

Se proponen instancias integradoras, grupales, que fomentan la integración de saberes teóricos y prácticos con problemáticas del mundo profesional vinculado a la carrera.

7.- Propuesta de evaluación y acreditación:

La evaluación consta de un trabajo que cuenta con dos entregas. En donde los aportes de los y las estudiantes en cada encuentro van construyendo una calificación de cada estudiante.

7.a) Condiciones para la aprobar la regularidad de la materia

Para la acreditación de la cursada se deberá cumplir con las actividades enviadas a través del aula virtual. Así también se deberán cumplir satisfactoriamente con las dos entregas del trabajo integrador grupal.

7.b) Condiciones para aprobar la materia

Final Obligatorio

La acreditación final de la cátedra se realizará según lo que disponga la universidad, dada la situación actual que estamos viviendo en la Argentina y el mundo.

Teniendo en cuenta la modalidad llevada a cabo en cursadas anteriores el estudiante deberá:

- Aprobar con una nota de 4 (cuatro) o más cada uno de las evaluaciones parciales o del recuperatorio integrador, así como del resto de los instrumentos de evaluación previstos en el proyecto de cátedra (Aprobación de los Trabajos Prácticos).

En condición de libre

Se admitirá la presentación de estudiantes en condición de libres para su evaluación.

7.c) Criterios de evaluación:

Se atenderá a una evaluación general y formativa teniendo en cuenta los avances de los estudiantes, su responsabilidad para con las entregas y las clases en general, y su participación activa en los diferentes momentos y propuestas pedagógicas.

