

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Creatividad e Innovación
Titulación	Grado en Marketing
Escuela/Facultad	Ciencias Sociales
Curso	2
ECTS	3 ECTS
Cáncer	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	1er semestre
Curso académico	2024-2025
Docente académico	Olga Broto Ruiz - PhD
Docente	Abel Vallés, Ismael Broto Ruiz, Olga Martín López, Raquel

2. PRESENTACIÓN

Hay que dar la vuelta al pensamiento convencional para encontrar nuevas maneras de hacer las cosas, para innovar. Efectivamente, sin creatividad no hay innovación.

El entorno laboral demanda cada vez más profesionales con capacidades creativas que permitan el abordaje de los retos actuales desde perspectivas diferentes. Los nuevos problemas requieren nuevas soluciones.

Partiendo de la premisa de que la creatividad no es un don reservado para unas cuantas personas, sino una capacidad que se puede ejercitar y potenciar, en esta asignatura trataremos de despertar, estimular y provocar el lado creativo de los estudiantes, dotándoles de herramientas para la práctica de diferentes técnicas.

Se tratarán y trabajarán algunas de las técnicas de creatividad e innovación más comunes y aplicables, con el propósito de la automatización inconsciente. Es decir, se trata de conseguir activar el pensamiento creativo con espontaneidad y que ello sirva para el resto de materias del grado y, por supuesto, para la vida diaria.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- CT02 - Aprendizaje autónomo: Conjunto de habilidades para seleccionar estrategias de búsqueda, análisis, evaluación y gestión de la información procedente de fuentes diversas, así como para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.
- CT06 - Adaptación al cambio: Ser capaz de aceptar, valorar e integrar posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera, así como trabajar con efectividad en situaciones de ambigüedad.
- CT08 - Espíritu emprendedor: Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades que generan nuevas oportunidades, anticipan problemas o suponen mejoras.

Competencias específicas:

- CE10 - Capacidad para aplicar las técnicas que, orientadas hacia el marketing, permitan a la empresa emprender y liderar de manera respetuosa con los valores democráticos.
- CE15 - Capacidad para aplicar el pensamiento creativo en la elaboración de propuestas de marketing, especialmente en la producción de piezas publicitarias, de manera responsable y sostenible.
- CE25 - Capacidad para proponer nuevas ideas y buscar soluciones de marketing teniendo en cuenta la diversidad cultural, étnica, demográfica, etc. del mercado que permitan a la empresa mejorar su posicionamiento.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Comprender 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: Ser 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
CB3, CT02, CT06, CE10, CE15, CE25	RA1 - Comprender 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.
CB3, CB4, CT02, CT06, CT08, CE10, CE15,	RA2 - Ser 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

- Introducción
- Creatividad
- Design Thinking y otras metodologías
- Cultura de innovación
- El reto de integrar la creatividad y la innovación en las organizaciones
- Innovación y negocio

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clases magistrales
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

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
Clases magistrales	11
Clases magistrales asíncronas	4

Trabajo autónomo	15
Exposiciones orales	5
Análisis de casos y resolución de problemas	10
Realización de trabajos/proyectos	7.5
Actividades participativas grupales	7.5
Pruebas de conocimiento	5
Tutorías	10
TOTAL	75

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimiento	30%
Exposiciones orales	10%
Trabajos/Proyectos	30%
Resolución de casos en clase	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

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Asimismo, deberás haber asistido, al menos, al 50% de las clases presenciales.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Unidad 1. Creatividad	Tercera-Cuarta semana septiembre
Unidad 2. Design Thinking y otras metodologías	Tercera semana octubre – Primera semana noviembre
Unidad 3. Innovación	Tercera – Cuarta semana de noviembre
Unidad 4. El reto de integrar la creatividad y la innovación en las organizaciones	Segunda semana de diciembre
Actividades externas: charlas/talleres	Intercalados entre las unidades
Prueba de conocimiento	Enero 2025

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:

- BROWN, Tim (2019), *Designing change*. How design thinking can transform organizations and inspire innovation. Active company
- CAMERON, J. (2011), *El camino del artista*, Aguilar.
- DE BONO, E. (2008), *Six hats to think*. Paidós
- KIM, W.C. & MAUBORGNE, R. (2008). *Blue Ocean Strategy*. Harvard Business School Publishing.
- GALLEGO, F. (2001). *Learn to generate ideas. Innovate through creativity*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- GARDNER, H. (2001). *Reformulated intelligence. Multiple intelligence in the Sixteenth Century*. Barcelona: Paidós.

Videos:

- Tina Seeling: A crash course in creativity (TED)
The secrets of [creativity](https://www.youtube.com/watch?v=rBylYbjRvj8) <https://www.youtube.com/watch?v=rBylYbjRvj8> Simplicity as a formula for | success Bic case : <https://www.youtube.com/watch?v=8IAkOpaKdKo>
- Kawasaki: The art of innovating: <https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa.uev@universidadeuropea.es

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.