

## 1. DATOS BÁSICOS

|                            |                                                                   |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>Asignatura</b>          | Creatividad e Innovación                                          |
| <b>Titulación</b>          | Doble Grado en Administración y Dirección de Empresas y Marketing |
| <b>Escuela/Facultad</b>    | Ciencias Sociales                                                 |
| <b>Curso</b>               | 2                                                                 |
| <b>ECTS</b>                | 3 ECTS                                                            |
| <b>Carácter</b>            | Obligatoria                                                       |
| <b>Idioma/s</b>            | Castellano                                                        |
| <b>Modalidad</b>           | Presencial                                                        |
| <b>Semestre</b>            | 1er semestre                                                      |
| <b>Curso académico</b>     | 2025-2026                                                         |
| <b>Docente coordinador</b> | Canan Ceylan                                                      |
| <b>Docente</b>             | Abel Vallés, Ismael<br>Canan Ceylan                               |

## 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. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

##### Conocimientos

- CON04: 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.

##### Competencias

- CPT01. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CPT03. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CPT04. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CPT05. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
- CPT06. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida
- CPT07. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Al finalizar esta materia 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.

### 4. CONTENIDOS

- Introducción
- Cultura de innovación
- Modelos culturales internacionales y adaptación

- Design Thinking
- Funcionalismo
- Nuevas líneas de innovación empresarial

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Método del Caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje basado en proyectos
- Clases magistrales

## 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 |
|---------------------------------------------|-----------------|
| Lecciones magistrales                       | 11              |
| Lecciones magistrales asíncronas            | 4               |
| Trabajo autónomo                            | 15              |
| Exposiciones orales                         | 5               |
| Análisis de casos y resolución de problemas | 10              |
| Actividades participativas grupales         | 7.5             |
| Pruebas de conocimiento                     | 5               |
| Tutorías                                    | 10              |
| Realización de trabajos/proyectos           | 7,5             |
| <b>TOTAL</b>                                | <b>75</b>       |

## 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%  |
| Análisis de casos y resolución de problemas | 15%  |
| Informes y escritos                         | 15%  |
| Exposiciones orales                         | 10%  |
| Trabajos/Proyectos                          | 30%  |
| TOTAL                                       | 100% |

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 extraordinaria 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                                                                |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Exposiciones orales y trabajo en aula.                               | Desde tercera semana de octubre hasta penúltima semana de diciembre. |
| Análisis de casos y resolución de problemas.                         | Semanas 8 a 9                                                        |
| Informes y escritos. Generando un proyecto mediante Design Thinking. | Semana 12                                                            |
| Trabajos/proyectos: Proyecto sobre empresas creativas e innovadoras  | Semana 14                                                            |
| Prueba de conocimiento                                               | Semana 16                                                            |

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.
- GALLEGU, 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](mailto: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.