

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Creatividad e innovación
Titulación	Grado en Administración y Dirección de Empresas
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Tercero
ECTS	3 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español e inglés
Modalidad	Presencial y online
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Rosa María Sánchez del Pulgar Legido

2. PRESENTACIÓN

La asignatura Creatividad e Innovación se enmarca en el tercer año del Grado en ADE. Tiene como objetivo que el alumno comprenda 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. Asimismo se evidencia la innovación como fuente constante de ventaja competitiva, y la necesidad de encontrarse en constante evolución a para adaptarse de manera permanente a la evolución del entorno y los intereses de los consumidores, así como también aperturas a nuevos mercados.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON2. Identificar la información clave y relevante, los datos y tendencias, los medios y los recursos materiales y humanos necesarios para la gestión empresarial y la puesta en marcha de iniciativas emprendedoras para poder ofrecer soluciones en el ámbito de la toma de decisiones empresariales.

- 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.

Habilidades

HAB2. Resolver problemas y casos prácticos utilizando técnicas y herramientas matemáticas y de análisis de datos para la resolución de problemas económicos y la utilización de los métodos básicos de cálculo, algebra y programación que permitan una mejor comprensión del funcionamiento operativo de la empresa y su entorno.

HAB7. Analizar el comportamiento del consumidor: evaluar y predecir comportamientos y tendencias en las distintas audiencias en las que se clasifiquen los consumidores en relación con un determinado producto o servicio, tanto geográfica como culturalmente o en términos de segmentos de población.

- Utilizar 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 nuevos mercados.

Competencias

COMP08. 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.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas (cuatro o cinco temas dependiendo de las unidades):

Unidad 1: Introducción

Unidad 2: Cultura de Innovación

Unidad 3: Modelos Culturales Internacionales

Unidad 4: Design Thinking

Unidad 5: Funcionalismo

Unidad 6: Nuevas líneas de innovación empresarial

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Modalidad presencial

1. Método del Caso
2. Aprendizaje cooperativo
3. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
4. Aprendizaje basado en proyectos
5. Clases magistrales

Modalidad online

1. Método del Caso
2. Aprendizaje cooperativo
3. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
4. Aprendizaje basado en proyectos.
5. 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	15h.
Trabajo autónomo	15h.
Exposiciones orales	5h.
Análisis de casos y Resolución de problemas	10h.
Actividades participativas grupales	7,5h.
Pruebas de conocimiento	5h.
Tutoría	10h.
Realización de trabajos/proyectos	7,5h.
TOTAL	75h.

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Seminario virtual	5h.
Lectura de temas y consulta de recursos complementarios	10h.
Actividades de aplicación individuales: problemas, casos, proyectos	15h.
Actividades de aplicación colaborativas	7h.
Tutorías	10h.
Cuestionarios de autoevaluación y pruebas de conocimiento	3h.
Estudio autónomo	25h.
TOTAL	75h.

7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	30%
Análisis de casos y resolución de problemas	20%
Proyectos grupales	20%

Presentaciones	10%
Informes escritos	20%

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 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 4,0 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
Actividad 1	Semana 2-3
Actividad 2	Semana 4-5
Actividad 3	Semana 7-8
Actividad 4	Semana 10-11
Actividad 5	Semana 14-17
Actividad 6	Semana 14-17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Comisión Europea (2014) Manual On-line Horizonte 2020. Disponible en formato html en el siguiente enlace:
<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/funding/guide.html>
- Fagerberg, J.; Mowery, D. C. y Nelson, R. R. (2006) The Oxford Handbook of Innovation. Oxford: Oxford University Press.
- Hidalgo, A.; León, G. y Pavón, J. (2002). La Gestión de la Innovación y la Tecnología en las Organizaciones. Madrid: Pirámide.
- Kotler, P. y Armstrong G. (2003). Fundamentos de Marketing. Madrid: Pearson Educación.
- Kotler, P.; Kartajaya H. y Setiawan I. (2011). Marketing 3.0. Madrid: Lid Editorial.
- Morcillo, P. (2006). Cultura e innovación empresarial. Ed. Thomson. Madrid
- Organización para la Cooperación Económica y el Desarrollo (2005) Manual de Oslo:
- Directrices para la recogida e interpretación de información relativa a innovación. Madrid: Colección Madrid+d.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (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@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.