

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	Castellano
Modalidad	Presencial / Online
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Joaquín Lizana

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. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE16: Capacidad para comprender y 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.
- CE23: 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.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: 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.
- RA 2: Que el alumno evidencie a 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.

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
CB1, CB4, CT10, CT12, CT18, CE16, CE23	RA1: 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.
CB5, CT3, CT12, CT17, CT18, CE16	RA 2: Que el alumno evidencie a 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.

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:

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

Modalidad online:

- 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	15
Trabajo autónomo	15
Exposiciones orales	5
Análisis de casos y Resolución de problemas	10

Actividades participativas grupales	7,5
Pruebas de conocimiento	5
Tutoría	10
Realización de trabajos/proyectos	7,5
TOTAL	75

Modalidad online:

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

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
Prueba de conocimientos	30%
Análisis de caso 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 el alumno deberá 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 el alumno obtenga una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.	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 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.