

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA

S361 - Creatividad

Programa Senior

Curso Académico 2021-2022

1. DATOS IDENTIFICATIVOS					
Título/s	Programa Senior			Tipología v Curso	Optativa. Curso 3
Centro	Programa Senior				
Módulo / materia	CURSOS MONOGRÁFICOS PROGRAMA SÉNIOR. TERCER CURSO				
Código y denominación	S361 - Creatividad				
Créditos ECTS	2	Cuatrimestre	Cuatrimestral (1)		
Web					
Idioma de impartición	Español	English friendly	No	Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. EDUCACION				
Profesor responsable	PILAR SAINZ BARANDA				
E-mail	pilar.sainzbaranda@unican.es				
Número despacho	Edificio Interfacultativo. Planta: + 3. DESPACHO MULTIPLE ASOCIADOS (347)				
Otros profesores					

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Los alumnos comenzarán definiendo en equipos un desafío que abordarán durante las dos semanas de clase. Éste podrá tener un carácter social (conseguir que la comunidad Senior se involucre en proyectos sociales), logístico (mejorar la señalética para localizar las asignaturas del programa), empresarial (plantear la creación de una startup) o de cualquier otro tipo.

4. OBJETIVOS

Plantear desafíos en distintos ámbitos (solventar problemas sociales, construir objetos útiles, mejorar procesos, etc.), correctamente dimensionados, y abordables a través de la creatividad.

Descubrir e interpretar información relevante para sus desafíos, a través de entrevistas a personas vinculadas a sus proyectos y observaciones de lugares que pudieran servir de inspiración.

Utilizar distintas técnicas creativas (en particular el brainstorming) para idear y valorar soluciones a los desafíos planteados.

Prototipar y experimentar los productos concebidos a partir del feedback de los compañeros.

Definir cómo esos productos evolucionarán en el futuro, estableciendo una estrategia tanto a medio como a largo plazo.

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS

1	Planteando nuestro desafío. ¿Qué problema me gustaría solucionar?
2	Descubrimiento e interpretación de la información. ¿Qué lugares y personas pueden inspirarme?
3	Ideación. ¿Cómo puedo generar ideas para resolver mi desafío?
4	Prototipado y experimentación. ¿Cómo generar un producto mínimo viable?
5	Evolución. ¿Cómo puedo mejorar mi producto en el futuro?

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Proyecto colaborativo	Trabajo	No	Sí	100,00
TOTAL				100,00
Observaciones				
Al finalizar el taller cada grupo realizará una breve presentación de su propuesta. Además cada alumno elaborará un pequeño resumen ejecutivo textual o visual (o combinando ambos lenguajes) sobre la evolución del proyecto y su participación en él. También podrá valorarse el cuaderno individual de los participantes para comprobar en qué medida se han completado las actividades.				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				
Se trata de un taller de senior, por lo tanto no existen alumnos a tiempo parcial.				

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA
De Bono, E. (1991). Pensamiento lateral. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención (pp. 41-71). Barcelona: Paidós.