Programa Senior

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

S361 - Curso Monográfico: Creatividad

Nuevo Programa Senior
Optativa. Curso 3

Programa Senior
Optativa. Curso 3

Curso Académico 2023-2024

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

Departamento	DPTO. EDUCACION
Profesor responsable	FRANCISCO JAVIER LENA ACEBO
E-mail	franciscojavier.lena@unican.es
Número despacho	Edificio Interfacultativo. Planta: + 3. DESPACHO PROFESORES ASOCIADOS (321)
Otros profesores	

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS
No se requieren conocimientos previos.

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS
Competencias Genéricas
Capacidad para la búsqueda, organización y gestión de la información.
Capacidad de comunicación para la transmisión y difusión de información, ideas, problemas y soluciones de forma oral y escrita.
Capacidad para desarrollar un sistema de trabajo autónomo tanto individual como en equipo.
Capacidad para la argumentación, el razonamiento crítico y creativo y la formación de opinión propia.
Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y resolución de problemas.
Capacidad de crítica y autocrítica
Capacidad para trabajar de forma individual y en equipo.
Motivación por la calidad.
Sentido y compromiso ético.
Orientación a la calidad y espíritu innovador y emprendedor.
Competencias Específicas
(Interpretar) Capacidad para interpretar el papel de los agentes e instituciones en la actividad económica y social tanto desde una perspectiva nacional como internacional.
(Comprender el entorno socioterritorial). El alumnado deberá ser capaz de obtener, gestionar y sintetizar datos e información relevante para poder comprender el entorno que le rodea.
(Diagnosticar la coyuntura social) Capacidad para diagnosticar y valorar la coyuntura social actual. Del mismo modo, el estudiante será capaz de valorar la evolución de la misma.
(Habilidad para organizar la información de manera coherente y transmitirla en forma narrativa conforme a los cánones críticos de cada disciplina). El/la estudiante será capaz de tratar los problemas con rigor bien a partir de fuentes científico-académicas, bien literatura o estadísticas. Igualmente, será capaz de realizar una crítica básica de textos.
Competencias Básicas
Que el alumnado sea capaz de integrar y aplicar sus conocimientos y mejore las habilidades que suelen utilizarse en la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de cada una de las diferentes áreas de estudio.
Que el alumnado mejore la capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
Que los/las estudiantes adquieran las habilidades que les permitan continuar aprendiendo de modo autónomo en el futuro.

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.

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES	
ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	12
- Prácticas en Aula (PA)	8
- Prácticas de Laboratorio Experimental(PLE)	
- Prácticas de Laboratorio en Ordenador (PLO)	
- Prácticas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	20
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	3
- Evaluación (EV)	2
Subtotal actividades de seguimiento	5
Total actividades presenciales (A+B)	25
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	
Trabajo autónomo (TA)	25
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	25
HORAS TOTALES	50

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

	CONTENIDOS	TE	PA	PLE	PLO	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	Planteando nuestro desafío. ¿Qué problema me gustaría solucionar?	3,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5,00	0,00	0,00	1
2	Descubrimiento e interpretación de la información. ¿Qué lugares y personas pueden inspirarme?	3,00	2,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	5,00	0,00	0,00	1
3	Ideación. ¿Cómo puedo generar ideas para resolver mi desafío?	2,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5,00	0,00	0,00	1
4	Prototipado y experimentación. ¿Cómo generar un producto mínimo viable?	2,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5,00	0,00	0,00	2
5	Evolución. ¿Cómo puedo mejorar mi producto en el futuro?	2,00	1,00	0,00	0,00	0,00	2,00	2,00	0,00	5,00	0,00	0,00	2
TOTAL DE HORAS		12,00	8,00	0,00	0,00	0,00	3,00	2,00	0,00	25,00	0,00	0,00	

Esta organización tiene carácter orientativo.

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PLE	Horas de prácticas de laboratorio experimental
PLO	Horas de prácticas de laboratorio en ordenador
CL	Horas de prácticas clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Proyecto colaborativo	Trabajo	No	Sí	100,00

Calif. mínima	0,00
Duración	
Fecha realización	Último día de la asignatura
Condiciones recuperación	Nuevo trabajo
Observaciones	

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 Alres: Paidos Ibérica.
Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención (pp. 41-71). Barcelona: Paidós.
Complementaria
Gardner, H. (1998). Inteligencias múltiples. Barcelona: Paidós.
https://www.ideou.com/pages/design-thinking
Valderrama, B. (2013). Creatividad inteligente. Guía para convertir ideas en innovación. Madrid: Pearson Educación.

9. SOFTWARE				
PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- ☐ Comprensión escrita
- ☐ Comprensión oral
- ☐ Expresión escrita
- ☐ Expresión oral
- ☐ Asignatura íntegramente desarrollada en inglés

Observaciones