

FUNDACIÓN BOTÍN

PROGRAMA PARA  
EL DESARROLLO DE  
LA CREATIVIDAD

UNIVERSITARIOS  
CANTABRIA



FUNDACIÓN  
BOTÍN

## LO QUE ES.

### Breve descripción

#### Definición

El Programa de desarrollo de la creatividad de la Fundación Botín (PDC) se define como “El primer programa universitario para el desarrollo de la creatividad que trabaja de forma integral y sistemática, a través de las artes, la capacidad creativa del individuo, combinando formación reglada, actividades y experiencias formativas”.

El PDC entronca directamente en la misión de la Fundación y de su Centro Botín que busca “... desarrollar una forma de pensarse y de pensar gracias a la cual pongan en marcha un proceso creativo que les lleve a descubrir y explorar nuevas formas de hacer cosas, convirtiendo los problemas en oportunidades de crecimiento y contribuyendo así a mejorar su bienestar personal y el de su entorno”.

El PDC creado con un objetivo global para el desarrollo de la creatividad en la ciudadanía, se enmarca a corto y medio plazo, dentro de los 6 créditos de libre elección que la UC ofrece a través de cursos de corta duración para todos los estudiantes de la Universidad de Cantabria y que forman parte de su expediente académico de grado, para dotar al programa de un carácter reglado y poder cumplir su propósito de una forma más eficaz y cercana al público universitario.

Esto traerá como consecuencia, el reto de describir el programa bajo un marco de referencia puramente educativo-universitario, -con los requisitos formales de este ámbito-, sin perder la esencia y aspiración del mismo.

#### Premisas

El PDC se construye desde dos premisas fundamentales:

1. El aprendizaje del alumno y el desarrollo de su creatividad se produce cuando se generan **experiencias interconectadas** en el universitario que despiertan sus **emociones** y le facilitan su labor de **síntesis** y **aprendizaje**, logrando que éste adopte un **hábito creativo** en su vida.
2. Para generar en el alumno un cambio “substantial” y producir esa transformación creativa en su vida, el PDC, deberá ser diseñado y percibido por el público como algo más que un simple curso de corta duración. Para ello será de especial importancia **cuidar la variable Cercanía**, que se materializará en una **ma-yor implicación en sus vidas y una comunicación frecuente y cercana al público** que haga que el PDC no sea una simple asignatura que ocupa un espacio limitado en su horario de clases.

## Utopía

### Visión

El PDC sueña con “Lograr desarrollar en los universitarios de la UC su creatividad para ser seres más plenos, felices, y con capacidad de elevar su entorno al máximo esplendor, afrontando y resolviendo sus retos cotidianos”.

No busca un simple desarrollo de su expresión artística como cauce de su creatividad, ni una profunda erudicción sobre la disciplina que les permita ocupar grandes debates con gente de su entorno. El gran reto del PDC es pasar del aprender de una materia al “aprehender” de la creatividad, integrándolo en sus vidas y poder así mejorar su entorno más cercano, y resolver sus retos profesionales y cotidianos en un futuro.

### Retos

Para cumplir este sueño vemos críticos, salvar algunos retos de forma creativa, que nos permitirán despertar ese interés por el programa.

1. **Vencer la percepción del curso de corta duración:** El PDC se enmarca en un formato de curso de corta duración, pero es y pretende ser mucho más. Aunque la Universidad de Cantabria ha avanzado mucho en los últimos años en su implantación Bolonia haciendo las asignaturas más experienciales, el alumno universitario puede seguir percibiendo este PDC como un mero medio para conseguir créditos formativos que le permitan obtener su ansiado título universitario.

Para ello será clave:

- a. **Una comunicación diferente** que presente el curso de corta duración como algo totalmente distinto al resto de asignaturas. Será crítico cuidar el lanzamiento de la misma generando expectativa, con una forma disruptiva de aproximarse al alumno.
- b. **El contenido del programa**, realmente vivencial y cuidando la forma de evaluación

del mismo, intentando alejarla de formatos que recuerden a otra asignatura más.

2. **“La creatividad sólo de 8 a 9 en el aula”:** Muy unido al anterior reto y como consecuencia de ese anhelo por formar parte de la vida del universitario, el PDC deberá cuidar especialmente:
  - a. **Un contenido gradual** que permita al alumno ser consciente de sus avances, generando una nueva energía en él que le invite a avanzar y seguir de forma proactiva en el programa a lo largo del curso y completar los tres cursos cortos que formarán el programa (de dos créditos cada uno para llegar al total de los seis créditos).
  - b. **Asimilación del proceso global por parte del alumno.** El alumno deberá tener desde el inicio un fotografía global de lo que es el programa y su camino gradual hacia su despertar creativo.
  - c. **Comunicación frecuente con el alumno**, que permita al programa estar presente en su día a día más allá de su horario de clase. **GO!**
  - d. **Un contenido hilado** que permita dar conexión al conjunto de actividades y experiencias que se ofrecerán al alumno mediante una temática que sirva de hilo conductor entre todos los ejes. **GO!**
3. **Vencer la utilidad como criterio de elección de asignatura:** Aunque se le presupone a la creatividad una materia de alto grado de interés y utilidad, es posible que ésta sea percibida así por alumnos vinculados a carreras cercanas a educación, bellas artes, arquitectura, publicidad... Excluyendo otros perfiles y futuros sectores de la sociedad a los que el PDC también va dirigido.

El reto nos lleva a realizar **una comunicación segmentada y personalizada lo más posible a cada facultad, comunicando la necesidad de**

**crecer en creatividad**, y su aplicación directa a la carrera profesional que desearán emprender. De no hacerlo así, el PDC podría estar formado por alumnos con una misma "categoría mental", -modelada por su carrera-, siendo no muy óptimo para un excelente logro de los objetivos del PDC al carecer de un espacio de formación creativo, plural e interdisciplinar como así lo exige la propia Creatividad.

## Componentes del Programa

El PDC se basa fundamentalmente en la combinación sistemática de distintos ejes y contenidos que, programados pedagógicamente, genera en el alumno un desarrollo de su creatividad al ser vivida en su día a día.

El modelo se basa en tres entidades que se deberán definir previamente para su posterior diseño.

### Eje Creativo

Es el conjunto de recursos que el Centro Botín dispondrá para cumplir su misión a través del PDC. Son el esqueleto del PDC. Incluye recursos que actualmente genera el Centro Botín y que son gestionados por distintos departamentos, **OJO!** siendo crítico tenerlos presentes con antelación para generar ese contenido formativo que logre ese "aprehendizaje" en el alumno. Son espacios, tecnologías, actividades de los que el PDC se servirá para crear un contenido formativo denominado módulo.

Los ejes creativos propuestos para proporcionar ese esqueleto son:

- a. **Espacio de encuentro con las artes:** Privilegiando al Centro Botín como lugar para que el alumno se encuentre con las artes de forma pedagógica y provocativa. Con ello conseguiremos un tráfico cualificado al Centro con una intención clara de hacer el ejercicio de encuentro con una obra o exposición.
- b. **Eventos artísticos:** Son todos los planificados actualmente por el área de arte y cultura de la Fundación Botín y que tendrán también cabida la mayor parte del tiempo en el Centro Botín. Entre ellos están los conciertos, recitales, ciclos de cine, teatro, conferencias. **CLAVE!** Sería importante planificar juntos estas actividades para cumplir una de las finalidades del PDC: poner en valor lo que la Fundación ya realiza, y además, introducir contenidos nuevos que sirvan directamente a los objetivos del PDC.
- c. **Espacio de formación online:** el alumno encontrará un espacio formativo con recursos para el conocer teórico de la creatividad. La duración del mismo sería por cursos académicos (ajustado a la programación de cada uno de los cursos del PDC) y su disponibilidad sería 24h llevando la misma temporalidad que el programa exija. La propuesta inicial es utilizar el portal universitario de la Universidad de Cantabria, aunque habría que estudiar si la plataforma actual ayuda a vencer los retos que anteriormente describíamos. Si se considerara necesario, se podría tener una plataforma propia o valorar la que ya tiene la FB para su programa educativo.
- d. **Aula Creativa:** Espacio presencial de formación reglada a través de la Universidad de Cantabria. Su duración sería a lo largo del curso en el que el alumno se matricule. **OJO!** Con profesor titular experto en la materia y en la formación universitaria. Será necesario negociar con la UC la posibilidad de introducir un profesor externo, así como los invitados expertos.
- e. **OJO! Talleres Experienciales creativos:** Algunos de los talleres planificados por la Fundación Botín en que se consideren oportunos para el buen desarrollo de un módulo formativo. En ellos el alumno podrá vivir en primera persona el arte, las emociones y su creatividad.
- f. **Píldoras Creativas para el desarrollo de la creatividad:** Ejercicios descargables para estimular la creatividad en tu casa. De carácter,

competitivo, con carácter de reto. Estableciendo un scoring entre los usuarios. El objetivo es mantener atento al alumno, más allá de su horario de clase. Son ejercicios de ingenio, pensamiento relacional, técnicas en el día a día para utilizar en ese instante y con un máximo de tiempo de 12 minutos.

- g. **App Móvil:** con el objetivo de estar cerca del público universitario y mantener una comunicación frecuente con el mismo, la App móvil del PDC será un eje estratégico para el cumplimiento de nuestros objetivos. En ella se encontrarán técnicas para generar ideas, contenido del espacio formación online, agenda de eventos, itinerario formativo del alumno, etc. Su desarrollo sugerimos hacerlo con la empresa externa: Fusion Community, por su elevada experiencia en apps móviles universitarias y su vinculación con UNIVERSIA.

**GO!**

Además de estos ejes, en la fase 1 de desarrollo del proyecto y junto con la Fundación Botín, se podrían añadir otros ejes, teniendo en cuenta unos criterios que a continuación exponemos.

El PDC por los objetivos a los que aspira, y su intención declarada en la misión del Centro Botín, deberá estar estructurado con unos ejes que garanticen con la mayor probabilidad el cumplimiento de su misión: El despertar y desarrollo de la creatividad de su público objetivo a través de las artes.

Por lo tanto, el equipo elegido para la configuración de los ejes deberá estar atento a que cada eje sea:

- + **Integrador:** Entre los participantes del programa y con el resto de ejes. **OJO!** Hemos de recordar que los ejes deben estar al servicio de las temáticas, y no al contrario, y deben ayudar a la búsqueda del saber de forma comunitaria por los participantes del programa. Puede que existan actividades para realizar de forma personal por el alumno, pero no de forma privada. El PDC deberá

contará con ese carácter comunitario ofreciendo siempre un espacio y oportunidad para compartir las experiencias de crecimiento de cada individuo.

- + **Sostenible en el tiempo:** deberá ser un eje fácil de nutrir y cruzar con las temáticas que se elijan. Sostenible tanto por el mantenimiento del mismo a lo largo de los años dentro de la organización de la Fundación, como por el contenido introducido dentro de ese eje, que servirá de aprendizaje para el alumno.
- + **Universal:** Por el carácter de la Fundación, y como no podría ser de otra forma, un eje no podría ser aquel que excluyera a alguien por nivel económico, raza, sexo, etc. Así un ejemplo de un eje no válido sería: “grandes viajes”, puesto que a este eje no podría acceder todo el público al que va dirigido. Otro caso sería que dentro de un eje, y para una temática en concreto, se sugiera un viaje en concreto fuera de Cantabria para poder experimentar un contenido educativo.
- + **Ajustable a la programación de la UC:** A corto plazo y en esta primera aplicación al mundo universitario, el eje creativo propuesto debería estar activo no sólo en el periodo docente (podría haber actividades en periodo navideño), pero sí dentro del curso académico, sin generar obligación por parte del PDC a su participación en periodo previo al inicio del curso (por ejemplo agosto). También consideramos clave un ajuste a las competencias básicas, declaradas en la guía docente por la UC. Aunque es una responsabilidad directa del eje de las temáticas y la configuración de los módulos, el eje deberá por lo menos no imposibilitar el desarrollo de esas competencias declaradas.

### Temática

Al igual que los ejes creativos eran el esqueleto del PDC, la temática sería el riego sanguíneo que permea cada uno de ellos formando un módulo que será la parte visible para el alumno.

**CLAVE!** Esta temática se plasma en la guía docente en temas que deberán ser seguidos de forma secuencial por el profesor que lo imparta.

Aunque somos conscientes de que en ocasiones no podrá ser así, puesto que los ejes creativos por su temporalidad pueden condicionar el desarrollo, el verdadero reto del equipo formador de los módulos, será “jugar” con ellos y construir las reflexiones y aprendizajes del alumno, con los “mimbres” que haya, intentando alinear eje creativo y temática para el buen aprendizaje del alumno.

Las temáticas que se sugieren para abordar esta disciplina son :

- + **Conocimiento personal:** Mi yo: Personalidad e inteligencia emocional
  - > Un adentramiento en el conocimiento personal, nuestra personalidad, y la relación que ésta tiene con la manera de relacionarnos con nuestro entorno y nuestra capacidad para generar soluciones y mejorarlo.
  - > Tu ser en este mundo, tu responsabilidad y vocación como ser transformador y generador de valor en la realidad que te ha tocado vivir. Aunque este contenido debería ser transversal en todos los módulos, en forma de invitación y provocación hacia el usuario para que lo aprendido lo lleve a su vida, consideramos importante comenzar el PDC con una motivación inicial.
- + **Nuestro pensamiento:** Estructura y funcionamiento.
  - > También dentro de una primera fase de conocimiento personal, y como continuación de la anterior temática, el alumno conocerá y experimentará como funciona su cerebro en términos de creatividad, siendo consciente de sus mecanismos para la generación de ideas y la importancia de la inteligencia emocional en este proceso.

#### + **Estrategias para desbloquear tu creatividad.**

- > El alumno conocerá y si es posible, creará fruto de las temáticas anteriores, sus propias estrategias para desbloquear y despertar su creatividad.

#### + **La mirada del artista...tu mirada creativa.**

- > En esta temática el alumno profundizará en la manera de mirar y abordar una realidad. Esta mirada es clave en el proceso creativo para la posterior producción de ideas entorno a una realidad que se quiere mejorar. Se tendrá que prestar especial atención al paralelismo entre la mirada del artista y la mirada del creativo, sin caer en la creatividad artística puramente.

#### + **La crisis como metodología creativa.**

- > Metodologías para romper, trocear, deshacer, desafiar el status quo de las cosas.
  - CLAVE!** Esta temática es clave y una gran oportunidad para trabajar con el equipo especialista en inteligencia emocional de la Fundación Botín aspectos claves ya vistos en la temática 1 sobre el fracaso, aversión al riesgo, deseo de aceptación social, el miedo a lo desconocido, el estrés o la gestión del cambio entre otras, todas ellas como consecuencia de atrevernos a introducir cambios en nuestro entorno.

#### + **El pensamiento productivo.**

- > Aunque esta temática es muy amplia y **OJO!** puede ser susceptible de subdividirla en varias temáticas, se plantea inicialmente como una temática exclusivamente para practicar y conocer las metodologías y técnicas propias de generación de ideas. Aunque de forma transversal se deberá prestar atención al volumen de ideas como otro indicador de grado de creatividad, con esta temática se trabajará de forma más explícita y el alumno podrá conocer cómo salir del pensamiento reproductivo visto en la temática 2 (Nuestro pensamiento: Estructura y funcionamiento) hacia el pensamiento productivo.

+ **La fluidez del pensamiento como indicador creativo.**

- > Otro de los indicadores aceptados en la academia para medir el grado de creatividad de una persona es la capacidad de generar ideas de forma ágil, flexible y fluida. En esta temática profundizaremos en la capacidad de la persona en forzar conexiones entre realidades. El Alumno ejercitará su disposición "emocional" **CLAVE!** (insistimos en hacer el esfuerzo por enmarcar y relacionar el PDC con el desarrollo emocional del alumno para dotarlo de una mayor coherencia con el resto de programas de la Fundación Botín) a relacionar conceptos que "racionalmente" no verán lógicos, comprensibles e incluso inaceptables. Se trabajará el pensamiento relacional en todas sus vertientes.

### Módulo

La parte visible y "consumible" por el alumno. Surge del cruce entre eje creativo y temática. Es el contenido que el alumno tendrá para desarrollar su saber, su hacer, y en definitiva su ser creativo. **CLAVE!** Deberán contener:

- Un hecho formativo-experiencial:** Cualquier contenido de los planificados a través de los ejes creativos. (Un concierto, la exposición temporal, un taller, una conferencia...).
- Un análisis de lo sucedido:** Busca una reflexión e implicación con el alumno, establecer un paralelismo entre la temática que se está tratando en ese momento y ese hecho formativo-experiencial. Se pretende que el alumno genere conexión entre la temática y la actividad. No buscamos ocupar una silla o llenar una sala de exposiciones del Centro Botín con universitarios. Buscamos tener espectadores con una mirada activa, que generen una experiencia creativa con el hecho formativo-experiencial que le proponga el PDC.

- Un conocimiento teórico:** Detrás del hecho formativo y el análisis de lo sucedido, deberá haber una relación o vinculación con el contenido teórico de la temática correspondiente. Este contenido teórico deberá en la medida de lo posible, facilitar la labor de síntesis del alumno para lograr ese aprendizaje.
- Una forma evaluable del aprendizaje** y medición de la evolución del alumno hacia su despertar creativo: en muchas ocasiones las formas de evaluar no se ajustan al contenido educativo facilitado por el tipo de materia o experiencia. En esos casos, se deberá de registrar la participación del alumno y su itinerario por el programa mediante otros indicadores de fidelidad al programa. Para ello la app será fundamental. **GO!**

## Ficha Tipo de Módulo

<p>PLAN DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</p> 
<b>NOMBRE DEL MÓDULO</b>
<b>TEMÁTICA</b>
<b>EJE CREATIVO</b>
<b>OBJETIVO PEDAGÓGICO</b>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<b>MECÁNICA</b>
<b>SOPORTES / HERRAMIENTAS</b>
<b>BENEFICIO</b>

A continuación exponemos un ejemplo de estos tres elementos combinados para generar un contenido del PDC.

Eje Creativo	Temática: "La mirada del artista ...tu mirada creativa"
Espacio de encuentro con las artes	Exposición permanente
Eventos de encuentro con las artes	1 - Actividad para visita: elige la pieza que más te haya impactado, contempla la pieza durante 10 minutos; podrías describirla con los ojos cerrados? Conociendo la historia de ella, sabrías determinar los "puntos de giro" que provocaron un salto creativo en la establecido.
Espacio de formación online	1 nota técnica - 1 actividad (cotidiana o vinculada a los eventos del centro - 1 prueba - (test?)
Espacio de formación, presencial: Aula creativa	Conferencia: "Nuestra mirada con los demás y la inteligencia interpersonal"
Problem Solving Process	Técnica 1 mirada fondo - forma: "Resuelve tu problema mediante el opuesto o el No"
Talleres experienciales Creativos	Taller experiencial: "Mirada contemplativa de la realidad" (JP)
Pildoras creativas para el desarrollo de la creatividad (12 min)	Pdf con ejercicios de atención visual para practicar en casa.
CI Effect APP	App móvil con técnicas para generar ideas fichas de contenido

MÓDULOS 

## OBJETIVOS PEDAGÓGICOS - PROPUESTA DE GUIA DOCENTE.

El PDC se enmarca dentro de la oferta de cursos cortos de la UC a través de los cuáles los universitarios deben cursar 6 créditos. Aunque se deberá validar con la coordinación académica oportuna la pertinencia o no de su guía docente, a continuación exponemos los epígrafes de la guía docente necesaria para la aprobación del PDC como curso de corta duración. Hemos de tener presente que mucho de su contenido, deberá ser acorde a la carrera a la que pertenezca y bajo la ordenanza académica vigente.

- + **Titulación:** A Definir con la UC
- + **Rama de conocimiento:** A Definir con la UC
- + **Facultad/escuela:** A Definir con la UC
- + **Curso de corta duración:** Despierta y desarrolla tu creatividad. (I, II, III)
- + **Tipo:** Libre elección
- + **Creditos ECTS:** 2
- + **Curso:** 2, 3, 4 (Definir con la UC el desarrollo de este curso de corta duración en varios cursos contemplando la posibilidad de iniciar en el primer curso).
- + **Periodo docente:** 2º cuatrimestre. Sugerimos este cuatrimestre por continuidad del mismo con las actividades de verano que

forman parte de uno de los ejes creativos.

- + **Materia:** A Definir con la UC, acorde a la Facultad y titulación en la que se enmarcará este curso de corta duración.
- + **Módulo:** A Definir con la UC, acorde a la Facultad y titulación en la que se enmarcará este curso de corta duración.
- + **Tipo de enseñanza:** Presencial.
- + **Idioma:** Castellano.
- + **Total de horas:** A definir con la UC en función del número de créditos.
- + **Conocimientos previos:** No se necesitan conocimientos previos.
- + **Competencias básicas / generales / transversales:**
  - > Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje creativo necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
  - > Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
  - > 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.

- > Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios creativos que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética orientados a mejorar esa realidad.
  - > Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas tanto en su área de estudio como en su vida cotidiana.
  - > Capacidad de pensamiento analítico, sintético, aplicado a la toma de decisiones creativas para resolver un problema o elevar su realidad al máximo esplendor.
  - > Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida, base teórico-práctica y a través de las artes, que le permita plantear, resolver y presentar problemas de una forma única y original.
  - > Tener iniciativa, creatividad y espíritu emprendedor.
- + Competencias específicas:**
- > Ser capaz de idear y producir realidades de interés para los públicos como nuevos territorios de relación con su entorno.
  - > Conocer y aplicar los métodos heurísticos de creatividad y desarrollo de ideas y proyectos.
  - > Desarrollar la curiosidad, la perspicacia y la creatividad y estar atento a las distintas manifestaciones culturales y artísticas en auge, y los nuevos cauces de expresión que aparecen en la sociedad.
  - > Exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación.
- > Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
  - > Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.
  - > Adquirir la capacidad de perseverancia.
  - > Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
  - > Adquirir una comprensión crítica del pensamiento inmediato, y su incidencia en la cultura actual.
  - > Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.
  - > Adquirir sensibilidad estética.
- + Distribución de los tiempos de trabajo:** (bajo la premisa de que el curso de corta duración tendrá 6 ECTS).
- > Actividad presencial: 60 horas
    - Clase expositiva-Práctica (62%): 37,2
    - Evaluación (4,4%): 2,64
    - Seminarios teórico-prácticos, talleres, mesas redondas, actividades culturales (30%): 18
    - Tutorías (3,3%): 2 h
  - > Actividad No presencial: 90 h:
    - Actividades individuales ( 44,4%): 40
    - Estudio teórico y Práctico (39,5%): 35,5
    - Trabajo virtual en red ( 16,29%) : 14,5
- + Objetivos:**
- > El objetivo del curso de corta duración (PDC) es despertar el talento creativo que cada alumno posee.
  - > Conocer el funcionamiento de nuestro cerebro, que le permita ser consciente de los impedimentos para desarrollar su creatividad.
  - > Conocer las herramientas necesarias para crear métodos de análisis de su realidad personal y profesional.
  - > Analizar algunas expresiones artísticas que permitan al alumno deconstruir dichas expresiones para posteriormente construir nuevas realidades llevándolas a su entorno más cercano.
  - > Ofrecerle elementos artísticos que le per-

mitan representar sus primeros procesos creativos para generar soluciones a sus problemas cotidianos.

#### + Resultados del aprendizaje:

- > Que el alumno conozca el funcionamiento de nuestro cerebro que y sea consciente de los impedimentos para desarrollar su creatividad
- > Que conozca las herramientas necesarias para crear métodos de análisis de su realidad personal y profesional.
- > Que desarrolle su pensamiento creativo a través de expresiones artísticas que le permitan construir nuevas realidades llevándolas a su entorno más cercano.
- > Conozca permitan representar sus primeros procesos creativos para generar soluciones a sus problemas cotidianos.

#### + Temario:

- > Se deberá definir en la fase de desarrollo del proyecto. No obstante sugerimos los siguiente bloques necesarios para abordar esta temática:
  - Conocimiento personal: Mi yo: personalidad e inteligencia emocional.
  - Nuestro pensamiento: Estructura y funcionamiento.
  - Estrategias para desbloquear tu creatividad.
  - La mirada del artista ...tu mirada creativa.
  - La crisis como metodología creativa.
  - El pensamiento productivo.
  - La fluidez del pensamiento como indicador creativo.

La elección de las temáticas es crítica y deberá responder a los objetivos pedagógicos del PDC incorporando las temáticas necesarias para profundizar en esta disciplina. Además se deberá decidir con una proyección secuencial para la continuación del programa en cursos posteriores. Y con una forma y fondo que resulte atractiva al público objetivo del programa. Para ello

serán claves los pasos de validación en todo el proceso de creación del programa.

#### + Sistema de evaluación:

El sistema de evaluación debe combinar criterios reconocidos por las autoridades competentes, además de unos criterios propios que nos permitan medir el nivel de implicación del alumno en cada uno de los ejes creativos que configuran el PDC. El sistema de evaluación continua mediante un Scoring por alumno; consideramos que, además de innovador, puede ejercer un efecto estimulante en el alumno. Metodología que servirá para medir el grado de fidelidad del alumno a la "creatividad" además de generar unos KPI para la Fundación Botín que le permitan evaluar el cumplimiento de su misión con el público objetivo.

**GO!**

Los requerimientos para disfrutar del sistema de evaluación continua son los siguientes:

- > Asistir a las clases y actividades presenciales en el porcentaje mínimo que establece la normativa general del centro.
- > Haber ejecutado al menos el 70% de las prácticas individuales encomendadas a través de los distintos ejes creativos.

Los criterios estándar de evaluación como curso de corta duración serán:

- > Prueba final: 60%
- > Trabajos individuales: 30%
- > Trabajo virtual en red: 10%

## DEFINICIÓN DEL TARGET.

**Target:** Jóvenes cántabros de 17 a 25.

**Core target:** Jóvenes cántabros de 17 a 20 años, grupo al que nos dirigiremos en la primera fase del proyecto por ser los que se dispongan a cursar su primer año de carrera.

### Perfil

Dentro de este grupo, podemos encontrar diferentes perfiles de público objetivo:

- > Jóvenes en su último año escolar, que están en pleno proceso de decisión sobre qué carrera quieren estudiar.
- > Jóvenes que han realizado FP de Grado Superior y están en disposición de seguir estudiando una carrera.
- > Jóvenes que, tras finalizar colegio (2º Bachillerato)/FP de Grado Superior y dar el salto al mundo laboral, deciden ir a la Universidad a seguir formándose.

### Motivaciones\*

La importancia de dar el salto a la Universidad genera motivaciones comunes a los perfiles descritos anteriormente. Identificamos los principales:

- > Poder decidir tú mismo las asignaturas que quieres hacer.
- > Estudiar algo que motiva mucho... todo tiene que ver con lo que has elegido.

- > La libertad/autonomía. Autogestión del trabajo y del tiempo libre.
- > Las relaciones sociales.

Y también identificamos frenos\*\*, obtenidos de aquellas personas que ya han estudiado en la Universidad:

- > Métodos de enseñanza demasiado teóricos.
- > La falta de medios disponibles para desarrollar correctamente los trabajos (número de alumnos v.s. material disponible).
- > La percepción de utilidad de estudiar una carrera.
- > Algunos profesores, que no reúnen requisitos como: experiencia previa como profesionales de lo que enseñan, metodología atractiva que motive a los alumnos y facilidad para transmitir los conocimientos.

Aunque el Core Target esté compuesto únicamente por jóvenes que cursen el primer año de carrera, es importante identificar las motivaciones y frenos, previos y posteriores, a esta etapa concreta, para poder enfocar y desarrollar correctamente el PDC.

\*Fuente: "Universia: lo mejor y peor de mi primer año de Universidad".

\*\*Fuentes: "Universia: lo mejor y peor de mi primer año de Universidad" y "Zogby Analytics: 2014 Global Survey of Students".



SEDE SANTANDER  
C/ Pedrueca, 1. 39003

SEDE MADRID  
C/ Castelló, 18C. 28001

[fundacionbotin.org](http://fundacionbotin.org)