



centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

# GUÍA DOCENTE de CREATIVIDAD E INNOVACIÓN APLICADAS

[2017-18]

## DATOS GENERALES

<b>Nombre del curso:</b>	<b>Creatividad e Innovación aplicadas</b>
<b>Código:</b>	
<b>Curso:</b>	
<b>Titulación:</b>	Posgrado en MARKETING ESTRATÉGICO
<b>Nº de créditos (ECTS):</b>	3 Ects
<b>Requisitos:</b>	
<b>Ubicación en el plan de estudios:</b>	curso, 1º cuatrimestre
<b>Fecha de la última revisión:</b>	Octubre 2017
<b>Profesor Responsable:</b>	Ramon Gomà Ferrando

## 1 DESCRIPCIÓN GENERAL

---

La asignatura desarrolla todos los elementos para aplicar la creatividad y la innovación en la empresa. Se parte del conocimiento de los fundamentos de la creatividad y las actitudes que la fomentan, la práctica de técnicas de creatividad y herramientas que la facilitan, hasta obtener una visión de la creatividad y la innovación como procesos empresariales, ligados a la estrategia. Se desarrolla en profundidad la metodología Design Thinking como proceso integral de innovación, partiendo del diseño centrado en el usuario, hasta llegar al producto innovador.

## 2 OBJETIVOS

---

- Saber integrar la visión y los objetivos corporativos a las estrategias y políticas de marketing de la empresa.
- Facilitar una visión creativa que permita un liderazgo eficaz, también desde una mentalidad innovadora al tiempo que alineada con la estrategia
- Alcanzar una actitud creativa que permita desarrollar entornos de trabajo y estrategias innovadoras
- Dominar herramientas y técnicas creativas para poder aplicarlas al trabajo cotidiano

- Capacidad para generar ideas y transformarlas en proyectos, para emprender acciones y mejorar los procesos y / o resultados.

### **3 CONTENIDOS**

---

#### **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Entender los mecanismos de la creatividad y comprender los elementos que la limitan, como base para superarlos
- Conocer los fundamentos del pensamiento lateral y su utilidad para la creatividad.

##### **Contenido**

- 1.1 Definiciones, principios y mitos
- 1.2 Funcionamiento del cerebro.
- 1.3 Pensamiento lateral. Provocaciones.

#### **TEMA 2 HERRAMIENTAS ÚTILES PARA LA CREATIVIDAD**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Utilizar los mapas mentales para sus actividades profesionales
- Entender los distintos tipos de pensamiento y aplicarlos

##### **Contenido**

- 2.1 Mapas mentales
- 2.2 Seis sombreros

#### **TEMA 3: TECNICAS DE CREATIVIDAD**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Aplicar las técnicas de creatividad para resolver sus retos profesionales

##### **Contenido**

- 3.1 Brainstorming y variantes
- 3.2 Scamper
- 3.3 Palabra al azar

3.4 Assumption reversals

3.5 Otras técnicas

#### **TEMA 4: EL PROCESO CREATIVO**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Llevar a cabo un proceso creativo completo

##### **Contenido**

4.1 Fases del proceso creativo

4.2 Desarrollo de un proceso

#### **TEMA 5: LA INNOVACIÓN COMO PROCESO EMPRESARIAL**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Identificar los aspectos clave de la innovación en la empresa
- Entender su importancia y encaje

##### **Contenido**

5.1 La innovación como proceso empresarial.

5.2 Tipos de innovación. La empresa ambidiestra.

5.3 Etapas de un proceso de innovación

#### **TEMA 6: DESIGN THINKING**

##### **Resultados del aprendizaje**

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Aplicar las herramientas de Design Thinking
- Llevar a cabo un proceso de innovación con Design Thinking

##### **Contenido**

6.1 La estrategia del Océano Azul.

6.2 Diseño centrado en el usuario.

6.3 Pilares del Design Thinking

6.4 Herramientas del Design Thinking

6.5 Criterios de diseño

## 4 METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

---

La metodología combinará

- Ejercicios individuales preparatorios para las sesiones
- Explicaciones teóricas para conocer los principios y herramientas
- Ejercicios y dinámicas individuales y grupales en aula.
- Experimentación y gamificación. Reflexión sobre las experiencias y extracción de aprendizajes
- Explicaciones teóricas para consolidar lo aprendido

## 5 EVALUACIÓN

---

La nota final de la asignatura (NF) se calculará a partir de la siguiente fórmula:

- Participación y aportaciones en los ejercicios en aula: 40%
- Actividad “Creatividad Cotidiana”: 30%
- Actividad “Técnicas de creatividad”: 30%

## 6 BIBLIOGRAFÍA

---

### 6.1 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- El pensamiento creativo. Edward de Bono. Ed. Paidós  
Para entender los fundamentos de la creatividad y del pensamiento lateral
- Seis sombreros para pensar. Edward de Bono. Ed. Paidós  
Una herramienta extremadamente útil en multitud de situaciones
- La estrategia del Océano Azul. W. Chan Kim y Renée Mauborgne  
Como diferenciarse de la competencia.

### 6.2 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Thinkertoys. Michael Michalko. Ed. Gestión 2000  
La gran recopilación clásica de técnicas de creatividad
- Gamestormig. Dave Gray, Sunny Brown, James Macanufo. Ed. Deusto  
Dinámicas grupales innovadoras para incorformistas y generadores del cambio.
- Pensar a lo grande. Ernie J. Zelinski  
Probablemente uno de los libros más divertidos sobre creatividad