

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA				
DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA				
TITULACIÓN: LEINN-Grado en Liderazgo Emprendedor e Innovación				
NOMBRE: CREATIVIDAD E INNOVACION II				
TIPO	Formación básica		Obligatoria	X
				Optativa
CRÉDITOS TOTALES (ECTS): 3 ECTS				
CURSO : 3º			CUATRIMESTRE: 2º	
AREA DE CONOCIMIENTO: Empresa				
MÓDULO: La innovación en red como motor de creación de valor				
MATERIA: Creatividad e innovación				
IDIOMA: Inglés				
DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA				
<p>1. OBJETIVO Nos alentamos unos a otros a ser más creativos y a pensar de forma diferente. Recompensamos a las personas que incrementan el entusiasmo por innovar. Todas nuestras innovaciones ocurren en co-creación con nuestros clientes.</p>				
<p>2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Se deberá haber cursado Creatividad e Innovación I</p>				
<p>3. COMPETENCIAS</p> <p>3.1 Competencias específicas</p> <p>-El/la teampreneur conoce algunos métodos y herramientas que fomentan el proceso creativo para utilizar de distintas maneras y situaciones. Entiende su propia creatividad y sabe cómo utilizarla para expresarse y para desarrollar su empresa (team coop).</p> <p>-El/la teampreneur comprende las teorías y métodos que permiten la creatividad. El/la teampreneur sabe canalizar la creatividad para crear productos y servicios exitosos.</p> <p>-El/la teampreneur crea diversas ideas para dar respuesta a los retos propuestos por los clientes y aporta nuevas soluciones tanto en la organización como a los clientes. Entiende las teorías de innovación a gran escala.</p>				
<p>4. METODOLOGÍA:</p> <p>La metodología que emplearemos para abordar el curso se basa en las siguientes herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de equipo en el aula desarrollando teoría y conceptos asociados a las materias y a los proyectos individuales y de equipo - Realización de proyectos internos de la team company - Realización de proyectos con empresas reales - Lectura de libros y redacción de informes individuales - Asunción de posiciones de liderazgo en equipo y en proyectos - Seminarios, charlas y sesiones monográficas de ponentes - Tutoría grupal o individual y evaluación 				

5. TEMARIO

- LA INNOVACIÓN EN LA EMPRESA
- LIDERANGO LA INNOVACIÓN EN LA EMPRESA
- LA IMPORTANCIA DE LA INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS
- EXPRESIÓLA INVESTIGACIÓN COMO MOTOR PARA CREAR NUEVAS INNOVACIONES

6. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

- The Fifth Discipline: The Art & Practice of The Learning Organization, Peter M. Senge (2006)
- Get Innovative Or Get Dead!: Building Competitive Companies For The 21st Century, Matthew J. Kiernan (1995)
- What would google do?, Jarvis (2009)
- Out of our minds, Ken Robinson (2001)
- The innovator's way, Peter J. Denning & Robert Dunham (2010)
- Where good ideas come from?, Steven Johnson (2010)

* Los teampreneurs cuentan con la lista de libros (The art of Reading 2016/2017) de Mondragon Team Academy

7. EVALUACIÓN

Las actividades formativas que se desarrollarán a lo largo de las materias se evaluarán atendiendo a las competencias con indicadores específicos asignados que permitirán:

- Evaluar y acreditar el cumplimiento de los objetivos mínimos en cada asignatura a nivel de equipo. Esta valoración corresponderá como máximo al 70% de la nota final individual del alumno.
- Evaluar el desempeño específico del alumno en asignatura específica gracias a un proceso de evaluación 360º que se lleva a cabo semestralmente. Esta evaluación incorpora el input del resto de compañeros de la empresa (team company), sus clientes, profesores docentes y el tutor de la empresa (team company). Esta valoración corresponderá como mínimo a un 30% de la nota final individual.

Del mismo modo se han definido los siguientes indicadores específicos que cada alumno de cada empresa (team company) ha de cumplir para superar la asignatura a final del curso:

1. Somos capaces de crear ideas concretas, de manera que surgen nuevos proyectos experimentales.
2. Tenemos al menos 10 proyectos experimentales en funcionamiento.
3. Hemos desarrollado de 1 a 4 proyectos experimentales para que se conviertan en un concepto o producto real.
4. La constante experimentación nos ha llevado a intercambiar ideas y a que fluyan nuevas ideas. Hemos desarrollado tres conceptos de productos o servicios probados en el mercado.
5. Hemos establecido una cultura basada en la confianza.
6. Los productos o servicios que hemos probado han supuesto unas ganancias de al menos 12.000€ (sin IVA).
7. Cada miembro del equipo ha leído cinco libros sobre innovación.
8. Conocemos y aplicamos como equipo seis herramientas de innovación.
9. Se ha celebrado una sesión de diálogo donde se ha trabajado en torno a algunos de los siguientes libros o de temas similares: "What would google do?" de Jarvis o "Out of our minds" de Robinson o "The innovators way" de Denning y Dunham o "Where good ideas come from?" de Johnson.

LEINN-Grado en Liderazgo Emprendedor e Innovación
CREATIVIDAD E INNOVACIÓN II
CURSO 2015-2016