

**Curso Académico: 2024/25**

## **18278 - Pensamiento creativo**

### **Información de la Guía Docente**

<b>Titulación:</b>	312 - Grado en Administración y Dirección de Empresas
<b>Código de la Asignatura:</b>	18278
<b>Año Académico:</b>	2024/2025
<b>Curso:</b>	1
<b>Semestre:</b>	Primer semestre
<b>Carácter:</b>	Formación Obligatoria
<b>ECTS:</b>	3.0
<b>Idioma:</b>	Castellano

### **1. ORGANIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Departamento</b>	Economía de Empresa
<b>Área de conocimiento</b>	Organización de Empresas

### **2. PROFESORADO**

<b>Responsable de Asignatura</b>	<b>Datos de contacto</b>
<b>Nombre:</b>	D. Javier Díez Medrano
<b>Email:</b>	jdiez@rcumariacristina.com

### **ACCIÓN TUTORIAL**

Para todas las consultas relativas a la asignatura, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail, del teléfono y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas en el portal del alumno.

### **3. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

Las herramientas vinculadas con la creatividad se han convertido en una de las palancas de los cambios en el mercado, de los cambios internos, de la vanguardia y del crecimiento sostenible de empresas y todo tipo de instituciones.

Por eso, es necesario que el estudiante domine las herramientas y a la vez, sea capaz de desarrollar una actitud orientada hacia la aplicación de la creatividad a la resolución de problemas, conflictos y situaciones. En la asignatura se trabajan diferentes metodologías que facilitan y potencian la creatividad y se desarrolla la creatividad como competencia personal y colectiva.

La asignatura focaliza los contenidos en los conocimientos y competencias vinculados con el desarrollo del proceso creativo entendido desde una perspectiva holística y multidimensional.

Esta asignatura es totalmente práctica y con enfoque transversal, pudiéndose llegar a relacionar y, sobre todo, a aplicar, con el resto de las asignaturas del grado.

#### 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE - COMPETENCIAS

### RESULTADOS DE APREDIZAJE

RA13	Planificar el desarrollo de innovaciones que se traduzcan en proyectos de emprendimiento empresarial desde criterios de calidad para el desarrollo de nuevos negocios.	Competencia
------	--	-------------

#### 5. METODOLOGÍAS DOCENTES - ACTIVIDADES FORMATIVAS

DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE	
Total Horas de la Asignatura	90

Código	Nombre	Horas Presenciales
AF	Lección magistral	0
AF2	Seminario	38
TOTAL Horas Presenciales		38

Código	Nombre	Horas No Presenciales
AF5	Trabajo Autónomo del Estudiante	52

### DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad	Definición
AF1: Lección magistral	Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.
AF2: Seminario	Actividad formativa en el aula-seminario que, bajo la guía del profesor, de forma individual o grupal, se orienta a la resolución de ejercicios, problemas o casos prácticos, que demuestren la comprensión de la teoría estudiada.

AF5: Trabajo autónomo	Actividad formativa en la que el estudiante de forma autónoma gestiona su aprendizaje a través del estudio de los materiales formativos o las actividades indicadas por los profesores.
--------------------------	---

## 6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### ASISTENCIA A CLASE

- Para poder acogerse al sistema de evaluación continua es precisa la asistencia al 75% de las clases de teoría (se realizarán controles de asistencia). Ya que el alumno puede faltar el 25% del total de las clases, no se admitirán justificaciones de ausencia.
- Con esta medida no se persigue un mero seguimiento numérico, sino que favorece una actitud participativa por parte del alumno.
- Los alumnos que, por causas razonablemente justificadas, no puedan asistir en el porcentaje anteriormente mencionado, deberán comunicárselo a la unidad docente durante el primer mes de transcurso de la asignatura, y ésta les establecerá un Plan de Curso adaptado. La ausencia de comunicación o retraso en la misma, harán que se les apliquen los mismos criterios de evaluación previstos para el resto de sus compañeros.

### SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Convocatoria Ordinaria	Peso
Pruebas prácticas individuales	40%
Trabajos grupales (Evaluación por el profesor de informes y trabajos realizados por los alumnos en grupos)	60%

Convocatoria Extraordinaria	Peso
Pruebas prácticas individuales	100%

### DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La calificación final ordinaria se estructurará como a continuación se describe:

- **Evaluación continua.** Comprende un peso del 60% sobre la nota final, distribuido de la siguiente manera:
  - **Taller:** conjunto de actividades en las que el alumno dará respuesta a distintos casos reales investigando, aprendiendo por descubrimiento y aplicando las técnicas de pensamiento creativo impartidas en la asignatura. Se realizará en grupo y tendrá un peso del 30%.
  - **Trabajo en grupo:** resolución de una problemática propuesta por el/la profesor/a aplicando las fases del Design Thinking. El trabajo se realizará en equipo y tendrá un peso del 30%.

- **Prueba final** (40% de la nota final): consiste en la realización de un examen con preguntas de razonamiento o tipo test y/o la realización de caso/s práctico/s, que engloban todos los conocimientos adquiridos en la asignatura.

Para que la calificación obtenida por el alumno en la evaluación continua sea tenida en consideración, el alumno deberá alcanzar en la Prueba Final una nota mínima de 4 puntos sobre un total de 10 puntos.

Una vez fijado el calendario de actividades o de pruebas (exámenes, prácticas, ejercicios, trabajos, presentaciones?) con la debida antelación por parte del profesorado, para garantizar la igualdad de condiciones de todos los alumnos, no se repetirán dichas pruebas para los alumnos que no asistieran a las mismas, salvo causa de fuerza mayor.

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:**

El alumno que no supere la asignatura en la Convocatoria Ordinaria deberá presentarse al examen de la Convocatoria Extraordinaria, que incluirá tanto preguntas de razonamiento y/o tipo test, como la resolución de un caso práctico, que engloban los conocimientos totales de la asignatura.

En la calificación de la Convocatoria Extraordinaria **no** se aplicarán los porcentajes establecidos en la evaluación continua, y ésta será exclusivamente la del examen extraordinario.

## **7. PROGRAMA DE LA ASIGNATURA**

### **PROGRAMA TEÓRICO:**

#### **Bloque I: Pensamiento y Creatividad como motores del desarrollo social**

- Creatividad e imaginación en el ser humano.
- Tipos de pensamiento: racional, divergente, emocional, asociativo, deductivo
- Pensamiento vertical y pensamiento lateral.
- Proyección de la creatividad en la Empresa y resolución de conflictos.
- Barreras para la creatividad.
- Importancia de la comunicación de las ideas.
- Claves de una comunicación eficaz.
- Asertividad. Comunicación verbal y no verbal.

#### **Bloque II: Entrenamiento del pensamiento creativo**

- Medición y categorización de la creatividad.
- Mapas mentales.
- Metodología del Océano Azul.
- Técnica 4x4x4.
- Seis sombreros de pensar.
- S.C.A.M.P.E.R

#### **Bloque III: Introducción al Design Thinking**

- Empatizar.
- Definir.
- Idear.
- Prototipar.
- Probar / Test.

## PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

Todos los temas se trabajan con una metodología práctica que permite utilizar la metodología de *learning-by-doing* utilizando distintos recursos tecnológicos.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

### BASICA

El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral. E. Bono y O. Castillo. Ed. Paidós, 2016  
Pensar Rápido Pensar Despacio. D. Kahneman. Ed Debate 2012  
El espíritu creativo. Daniel Goleman. B de Bolsillo. 2010.  
Pensar dentro de la caja. Drew Boyd y Jacob Goldenberg. Empresa AC. 2014.  
Design Thinking para la innovación estratégica. Empresa Activa. 2014.

### COMPLEMENTARIA

1. El poder de las ideas. H. Sánchez Carlesi, 2015
2. Las 21 claves de la creatividad. B. Balbe. Ed. Lunwerg. 2018.
3. Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la creatividad. E. Bono. Ed Kindly
4. Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. E. Catmull. Ed. Conecta, 2014.
5. Game Storming: 83 juegos innovadores, inconformistas y generadores de cambio. James Macanuffo y Sunni Brown. Deusto Ediciones. 2012.

### RECURSOS WEB DE UTILIDAD

Biblioteca Universidad CEU San Pablo: [www.bibliotecaceu.es](http://www.bibliotecaceu.es)

## 9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO

Las faltas en la Integridad Académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

## 10. MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

En el caso de producirse alguna situación excepcional que impida la impartición de la docencia presencial en las condiciones adecuadas para ello, la Universidad adoptará las decisiones oportunas, y aplicará las medidas necesarias para garantizar la adquisición de las competencias y los resultados de aprendizaje de los estudiantes establecidos en esta Guía docente, según los mecanismos de coordinación docente del Sistema Interno de Garantía de calidad de cada título.