



Máster en Ingeniería de Diseño de Producto **62941 - Dirección de la creatividad en el entorno profesional**

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: , Semestre: , Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **María Teresa Blanco Bascuas** tblanco@unizar.es
- **Ignacio López Forniés** ignlopez@unizar.es
- **Juan Antonio Peña Baquedano** juanp@unizar.es
- **Ramón Miralbes Buil** miralbes@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

La asignatura es obligatoria dentro del máster y continua con los contenidos de las asignaturas relacionadas con las asignaturas de creatividad y taller de diseño del grado, por este motivo es muy recomendable haber asimilado los conocimientos de dichas asignaturas, bien por haberlas cursado o bien por tenerlos de otras titulaciones.

Es necesario conocer el pensamiento creativo, el proceso y los métodos creativos, técnicas individuales y grupales de análisis de problemas, técnicas de generación de ideas y técnicas de selección de ideas.

Del mismo modo es recomendable tener buena predisposición al desarrollo de procesos creativos, con flexibilidad y apertura mental, así como con buenas habilidades comunicativas propias de esta asignatura.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Todas las actividades, trabajos y fechas clave serán comunicados a través del curso de Moodle abierto en el ADD de Unizar.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:**
1. Puede formar grupos creativos y liderarlos. Es capaz de definir los perfiles para crear un grupo multidisciplinar.
 2. Conoce fuentes de las que extraer recursos del exterior para aplicarlos en los proyectos.

3. Es capaz de dinamizar un grupo creativo y aplicar técnicas de trabajo específicas en cada fase de proyecto.
4. Es capaz de definir los rasgos y características que generen conceptos innovadores de producto.
5. Tiene facilidad para comunicar ideas a otros diseñadores para su desarrollo

Introducción

Breve presentación de la asignatura

El diseñador debe ser capaz de gestionar sus capacidades y recursos creativos, así como las de su entorno y las de otros participantes en el proceso de diseño. En el entorno profesional y de las organizaciones se deben superar las barreras y limitaciones para resolver problemas, la diferencia entre los perfiles creativos de los miembros de la organización o empresa hacen necesaria la existencia de un líder que estimule la creatividad y administre los recursos.

El dinamizador de la creatividad debe crear un entorno o clima adecuado y dirigir con estrategias y métodos creativos al grupo, debe ser capaz de relacionarse con su entorno exterior en busca de colaboración y participación externa. La gestión y dirección de la creatividad debe aportar elementos de diferenciación que generen nuevos conceptos de producto y servicio.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El objetivo principal de la asignatura es que los alumnos sean capaces de gestionar la creatividad, formando y siendo líderes de grupos creativos. Además, el alumno debe entender que los recursos creativos se pueden conseguir dentro y fuera de la organización y que los procesos creativos se desarrollan para obtener innovación por medio del diseño de producto.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura pretende conseguir que el estudiante por medio de la gestión y liderazgo en creatividad pueda individualmente o en grupo hacer propuestas conceptuales de innovación de producto, que se relacionan y refuerzan las necesidades de otros contenidos del máster.

Los procesos creativos aportan diversidad de soluciones a desarrollar en el ámbito de diseño de producto y forman parte de los procesos de diseño integrándose en sus metodologías.

Con carácter más específico, se pretende que en esta asignatura los estudiantes conozcan y trabajen la Cocreación y el Codiseño, el Open Innovation, la Inteligencia Colectiva o los Clusters Creativos. Todo ello aplicado al Diseño conceptual en busca de la esencia de productos/servicios, creando oportunidades de diferenciación.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:
1. Capacidad para liderar grupos creativos en proyectos de diseño y en la generación de nuevos conceptos de producto integrando características diferenciadoras al producto.
 2. Capacidad para generar ideas en entornos colaborativos aprovechando recursos de otros miembros en un grupo de trabajo.
 3. Capacidad para relacionarse con expertos del entorno exterior integrando las aportaciones externas.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La asignatura forma parte del grupo de asignaturas obligatorias por lo que se considera que la formación en esta materia es importante para el desarrollo profesional del estudiante. El alumno conoce la utilización de procesos, métodos, técnicas y las aplica a los diferentes casos, ejercicios y proyectos, preparándose para los futuros retos en los que aplicara metodologías de

diseño dentro del proceso de diseño.

La asignatura está relacionada con el grupo de asignaturas de “Taller de Diseño” del Grado de Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, todas estas asignaturas son metodológicas y experimentales de modo que el aprendizaje es por realización de proyectos, donde la experimentalidad es un factor muy importante dentro de su aprendizaje. Además, proporciona conocimientos para otras asignaturas transversales y optativas que pueda tener relación y que estén basadas en proyectos.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

1: La asignatura se compone de dos partes con diferente porcentaje:

- 70% trabajos prácticos (40% ejercicios individuales y 30% de proyecto en grupo).
- 30% Evaluación teórica, por medio de prueba escrita (examen o trabajo teórico individual).

Es necesario aprobar las dos partes de la asignatura, teoría y práctica. Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

2: Se plantea el realizar una evaluación continua y conjunta por parte de los profesores de la asignatura

- Todos los trabajos, ejercicios o proyectos se evaluarán con rúbricas diseñadas de manera específica. Estas rúbricas estarán disponibles para los alumnos.

3: La asignatura se plantea en tres partes, el análisis de casos, los ejercicios de cada tema y el desarrollo de un proyecto.

- El análisis de casos forma parte de la evaluación teórica. El alumno debe buscar y elegir un caso, analizarlo y discutirlo y presentar unas conclusiones.
- Los ejercicios se desarrollan en las clases de prácticas y se completan con trabajo personal del alumno o grupo de alumnos.
- El proyecto integra el trabajo realizado en los ejercicios, que finaliza en la presentación de un concepto de diseño.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Cada bloque de la asignatura tiene un aprendizaje basado en la comprensión de unos contenidos teóricos, explicados en una clase magistral para el grupo completo. Posteriormente son desarrollados en una clase por medio de casos y discusión de los mismos. Finalmente son aplicados en los diferentes ejercicios y un proyecto común. Este aprendizaje práctico y de experimentación permite fijar claramente los contenidos teóricos. Algunos casos y técnicas son mostrados y experimentados en la clase magistral a modo de ejemplo o desarrollados de manera específica en una clase de prácticas.

El aprendizaje está basado en la reflexión y discusión de casos concretos, que son genéricos como para aplicarlos a otras situaciones, se plantea la resolución de ejercicios sencillos de creatividad en grupo.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

Los contenidos de la asignatura se dividen en 5 bloques:

1. Cocreación y codiseño: Creatividad en grupos interdisciplinares, aportación por perfiles multidisciplinares.
2. Innovación abierta: Inteligencia colectiva, organizaciones abiertas al cambio, aportación del entorno exterior.
3. Cluster creativo: Interacción de sectores industriales para la innovación.
4. Liderazgo creativo: Dinamizadores de la creatividad, Design Coaching
5. Diseño conceptual: Esencia de productos/servicios, oportunidad de diferenciación

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

La asignatura es de 6 créditos, lo que equivale a 150 horas de trabajo del estudiante, asignadas de la siguiente manera:

• Clase magistral/teórica	10 horas
• Resolución de problemas y casos	10 horas
• Prácticas de laboratorio	36 horas
• Prácticas especiales	4 horas
• Trabajos de aplicación o investigación prácticos	70 horas
• Tutela personalizada profesor-alumno	4 horas
• Estudio de teoría	10 horas
• Pruebas de evaluación	6 horas

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada