



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

| Datos de la asignatura | |
|------------------------|--|
| Nombre completo | Innovación y Creatividad/Creativity & Innovation Thinking |
| Código | E000013733 |
| Impartido en | Máster Universitario en Business Analytics/Master in Business Analytics [Primer Curso] |
| Nivel | Postgrado Oficial Master |
| Cuatrimestre | Semestral |
| Créditos | 2,0 ECTS |
| Carácter | Obligatoria |
| Departamento / Área | Departamento de Gestión Empresarial |
| Responsable | Miryam Martín |
| Horario | Solicitar cita previa por e-mail |
| Horario de tutorías | Consultar a tal efecto los horarios de los diferentes grupos y titulaciones en los que se imparte |
| Descriptor | La materia de creatividad e innovación está orientada al campo del Business Analytics y se enfoca en proporcionar una comprensión básica de estos conceptos para personas principiantes en el campo. Se plantea fundamentalmente como talleres y está diseñada para ser eminentemente práctica y ayudar a pensar "fuera de la caja". |

| Datos del profesorado | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Profesor | |
| Nombre | Miryam Martín Sánchez |
| Departamento / Área | Departamento de Gestión Empresarial |
| Despacho | Alberto Aguilera 23 [OD 201] |
| Correo electrónico | mmartins@icade.comillas.edu |

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

| Contextualización de la asignatura |
|--|
| Aportación al perfil profesional de la titulación |
| <p>El pensamiento creativo para la resolución de problemas es cada vez más reconocido como la habilidad más buscada en el ámbito empresarial. El entorno empresarial en constante cambio agudiza la necesidad de que las empresas evalúen continuamente su rendimiento competitivo y revisen críticamente sus premisas al mirar hacia el futuro. Emprendedores, empleados, gerentes, líderes, todos ellos deben ser capaces de identificar oportunidades valiosas, generar y desarrollar nuevas ideas, así como testar e implementar soluciones innovadoras. Para tener éxito, todos ellos deben trascender las suposiciones superficiales y adentrarse en profundidad en el cambio. El cambio es omnipresente y permea todos los aspectos de la organización, incluyendo la estrategia, los productos, los procesos e incluso una variedad de sistemas socio-técnicos. La gestión de estos cambios es fundamental para reposicionar las organizaciones. A través de enfoques innovadores y creativos, las empresas pueden reescribir los patrones competitivos, convertirse en creadoras y rompedoras de reglas, o desarrollar nuevas formas de operar. Por lo tanto, las empresas necesitan no solo la capacidad de abrazar el cambio, sino también el conocimiento sobre cómo iniciarlo e implementarlo</p> |



Competencias - Objetivos

Resultados de Aprendizaje

CO7. Conocer y saber aplicar de forma práctica algunas técnicas para fomentar la creatividad y la innovación en el ámbito empresarial.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

BLOQUE 1: Estableciendo el Contexto para la Creatividad e Innovación Corporativa

Tema 1: Relevancia de la Creatividad e Innovación Corporativa: el Desafío del Cambio en el Entorno Empresarial

BLOQUE 2: Vinculando la Creatividad Corporativa a la Innovación Estratégica

Tema 2: Creatividad Corporativa Aplicada

Tema 3: El Proceso de Innovación

BLOQUE 3: Creatividad e Innovación en la Nueva Era

Tema 4: Nuevas Herramientas y Enfoques Complementarios

Tema 5: Creatividad e Innovación: Metodologías y Marcos de Referencia

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Clases magistrales con interacción por parte de los estudiantes. El profesor presentará y aclarará los conceptos y terminología específicos, identificará elementos clave y líneas de pensamiento relacionadas con el tema, así como proporcionará explicaciones ilustrativas. A lo largo de las sesiones, el profesor interactuará activamente con los estudiantes, fomentando su participación en debates y nutriendo su pensamiento crítico y analítico.

La dinámica de cada sesión variará: algunas requerirán aportes espontáneos por parte de los estudiantes, mientras que otras podrían involucrar preparación previa a la sesión. Se espera que los estudiantes estén preparados para exponer y debatir las lecturas asignadas, videos y otros materiales proporcionados con antelación. Este enfoque proactivo pretende garantizar la participación activa de los estudiantes así como su contribución de manera significativa a las discusiones en clase.

Aprendizaje Cooperativo: El objetivo de esta actividad es fomentar el trabajo colaborativo en grupos. El propósito es promover la autonomía y la motivación en el aprendizaje a través de la responsabilidad compartida.

Resolución Individual o en Grupo de Casos o Problemas Corporativos durante las Sesiones Presenciales. A lo largo de las sesiones, y con el objetivo de facilitar la adquisición de conocimientos, el profesor puede proveer a los estudiantes de casos empresariales o problemas para resolver y/o debatir.

Presentación Pública de Temas o Proyectos: Esta actividad brinda a los estudiantes la oportunidad de presentar y defender su trabajo frente al profesor y sus compañeros. Las presentaciones pueden ser tanto de manera individual como en grupo (dependiendo de la



naturaleza de la actividad). Se anima a los estudiantes a concentrarse en varios elementos clave, incluida la organización conceptual, el dominio del tema, la claridad en la presentación así como la indispensable muestra de respeto y racionalidad durante todas las fases de la presentación. En el caso de ejercicios en grupo, se espera y es esencial una colaboración activa por parte de cada miembro del equipo.

Metodología No presencial: Actividades

Estudio individual por parte del estudiante. Profundización en el contenido y extensión de la documentación. Como parte de su proceso educativo, se requiere que el estudiante trabaje de manera independiente y autónoma para comprender y retener el contenido científico proporcionado por el profesor. También, podría ser necesario por parte del estudiante que desarrolle y amplíe dicho material con un enfoque específico en su futura profesión. En la plataforma educativa que alberga el curso, el estudiante encontrará los materiales y la documentación necesarios. Además, se recomienda encarecidamente la lectura individual de la bibliografía recomendada en esta guía docente.

Tutorías El propósito es abordar cualquier duda o dificultad que pueda surgir durante el proceso de aprendizaje de la materia o al adquirir las habilidades correspondientes. También es igualmente adecuado para hacer un seguimiento del progreso del estudiante en su trabajo.

Análisis y Resolución de Casos o Problemas Corporativos Propuestos por el Profesor: Este componente del curso implica analizar y resolver casos/problemas proporcionados por el profesor. Estos casos/problemas suelen derivarse de lecturas breves, materiales especialmente preparados o diversos conjuntos de datos e información, lo que permite a los estudiantes aplicar de manera práctica los conocimientos teóricos que han adquirido a lo largo del curso. Además, estos ejercicios tienen como objetivo fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico entre los estudiantes. Al participar en este proceso, los estudiantes obtendrán una experiencia valiosa al abordar problemas del mundo real y cultivar sus habilidades para enfrentar eficazmente situaciones imprevistas y enfoques diferentes.

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

| Horas Presenciales | | | |
|--|--|-------------------------|---|
| Exposición pública de temas o trabajos | Lecciones de carácter expositivo | Aprendizaje cooperativo | Resolución Individual o Grupo de Casos o Problemas Corporativos durante Sesiones Presenciales |
| 2 | 8 | 8 | 2 |
| Horas No Presenciales | | | |
| Estudio y lectura organizada | Análisis y Resolución de Casos o Problemas Corporativos Propuestos por el Profesor | Sesiones tutoriales | |
| 10 | 15 | 5 | |
| CRÉDITOS ECTS: 2 (50 ho | | | |

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN



| Sistemas de evaluación | Ponderación máxima |
|---|--------------------|
| SE 1. Prueba final | 50% |
| SE 2. Evaluación continua mediante distintos tipos de pruebas realizadas a lo largo del curso | 20% |
| SE 3. Evaluación de Trabajos individuales | 5% |
| SE 4. Evaluación de Trabajos en grupo | 20% |
| SE 5. Participación activa del alumno | 5% |

Calificaciones

DIRECTRICES GENERALES:

Los estudiantes deben aprobar cada una de las actividades que forman parte de la calificación final. Se requiere una calificación mínima de 5/10 en cada actividad.

Los ejercicios que NO sean entregados bajo las condiciones exactas de lugar, fecha y hora programadas recibirán una calificación de 0/10.

El trabajo en grupo, que es parte de la metodología de enseñanza, puede estar sujeto a coevaluación por parte de los miembros de cada grupo, siguiendo un modelo propuesto para tal efecto por el profesor.

El uso de dispositivos electrónicos, cuando no esté planificado, se considerará negativamente, y el plagio también será sancionado.

USO DE CHAT GPT U OTRA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

El uso de ChatGPT u otras inteligencias artificiales generativas (IAG) está permitido en esta asignatura exclusivamente para aquellas actividades en las que esté expresamente indicado. No obstante, su uso indebido será considerado una falta grave, según el Reglamento General de la Universidad, art. 168.2.e: "realización de acciones tendentes a falsear o defraudar los sistemas de evaluación del rendimiento académico". Las consecuencias de ello serán "la expulsión temporal de hasta tres meses o la prohibición de examinarse en la siguiente convocatoria a la imposición de la sanción, en una o en varias asignaturas de las que se encuentre matriculado el alumno, [...] aparte de suponer la calificación de suspenso (0) en la respectiva asignatura, [...] [y] la prohibición de examinarse de esa asignatura en la siguiente convocatoria".

Para las actividades en las que se permite el uso de inteligencia artificial generativa, el estudiante debe indicar de manera clara y explícita cómo ha utilizado la IAG (ChatGPT). Todo contenido creado con IA generativa deberá estar etiquetado como tal. Todo contenido que emplea IA generativa y es adaptado deberá estar etiquetado como tal, al igual que se citan autores.

El estudiante debe incluir como material adicional (anexos) el *prompt* completo - texto completo de las preguntas y respuestas de su conversación con la IA (ChatGPT) para la generación de la tarea.

ASISTENCIA



La evaluación continua refleja el compromiso del alumno con su aprendizaje de la asignatura. Se mide a través de la participación, rigor y proactividad del alumno en las actividades de aprendizaje programadas en el aula (individuales y/o colaborativas): p.ej. en la presentación y defensa argumentada de soluciones a los problemas dados, en las pruebas, etc.

La asistencia y participación en clase (en cualquier formato presencial o virtual) son necesarias para evaluar el rendimiento de cada participante, siendo controladas y verificadas por el profesorado a través de diversos registros (informes de la plataforma Moodle, hojas de asistencia, autorregistros, etc.).

El artículo 93.1 del Reglamento General de la Universidad establece que la falta de asistencia a más de un tercio del total de horas lectivas de cada asignatura supondrá la imposibilidad de presentarse al examen ordinario.

ESTUDIANTES CON DISPENSA DE ESCOLARIDAD

Los estudiantes a quienes se les ha concedido una dispensa de escolaridad deben comunicar su situación por correo electrónico al profesor correspondiente durante el primer mes del curso.

Los estudiantes con dispensa de escolaridad solo deberán realizar el examen final para aprobar el curso.

EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los estudiantes deberán volver a realizar las actividades de evaluación en las siguientes circunstancias:

- Si no han aprobado el examen final. En este caso, deberán realizar un examen escrito durante el período del examen extraordinario. La calificación final se basará en los componentes y ponderaciones mencionados anteriormente.
- Si no han aprobado ninguno de los otros elementos que componen la calificación. En este caso, estos estudiantes deberán completar un plan de actividades definido por el profesor o una defensa oral proponiendo una solución a un problema corporativo.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

| Actividades | Fecha de realización | Fecha de entrega |
|--|--|--|
| Resolución individual y/o colaborativa de casos, problemas empresariales y/o tests | Programado en el cronograma del curso | Programado en el cronograma del curso |
| Presentaciones orales | Programado en el cronograma del curso | Programado en el cronograma del curso |
| Prueba final | La fecha será determinada por la dirección académica | La fecha será determinada por la dirección académica |

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Goller, I., & Bessant, J. (2024). Creativity for Innovation Management. Tools and Techniques for Creativity Thinking in Practice. Routledge. 2nd Edition.



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE
2024 - 2025

Pagani, M. & Champion, R. (2024). Artificial Intelligence for Business Creativity. Routledge. 1st Edition.

Dawson, P & Andriopoulos, C. (2021). Managing Change, Creativity & Innovation. SAGE. 4th Edition.

Goodman, M. & Dingli, S.M. (2017). Creativity and Strategic Innovation Management. Directions for Future Value in Changing Times. Routledge. 2nd Edition.