

Creatividad aplicada a entornos profesionales

FECHAS DEL CURSO

Inicio 9 de febrero de 2018. **Finalización** 15 de junio de 2018.

PRESENTACIÓN

Durante años, muchas organizaciones han automatizado todos sus procesos de trabajo para producir mejor y más rápido, y para tener cierto control sobre sus empleados, primando la cultura vertical, en la que quedaba muy bien delimitado el papel del que tenía la batuta y del que debía seguir sus instrucciones. Pero llegaron la globalización, la crisis económica, la transformación digital... y, con todo ello, las soluciones de siempre dejaron de dar los resultados deseados.

Hoy en día, **la digitalización nos obliga a adaptarnos continuamente** y ya no existe el cliente cautivo, de modo que en muchos escenarios profesionales se aprecia una competencia feroz. Basta fijarse en que la frase más utilizada en las empresas es "Tenemos que innovar y hay que ser creativos". Y como "hay que innovar", se pide a los profesionales que ofrezcan soluciones nuevas, atractivas y valiosas. Se espera que piensen y que, además, piensen rápido. Este nuevo paradigma ha generado en multitud de organizaciones una demanda de formación relacionada con la resolución de problemas utilizando métodos colaborativos, pensamiento crítico, creatividad, habilidades de comunicación, etc.

Hasta hace algunos años se consideraba que la creatividad era una especie de don: o nacías con él o nunca serías una persona creativa. Hoy sabemos que **la creatividad**, como cualquier habilidad, **se puede desarrollar si se practica y se estimula** si el contexto es favorable y las condiciones son adecuadas. Con la formación necesaria, cualquier persona puede desarrollar su creatividad, aplicarla y ponerla en valor en su profesión. Sin embargo, introducir la creatividad en los procesos de solución de problemas no siempre es sencillo, pues implica asumir que tales procesos dejan de ser lineales, y que el camino hacia la solución implica avanzar y retroceder.

A lo largo del curso se explorarán los fundamentos de la creatividad y qué factores la favorecen o la inhiben. Se trabajarán técnicas, procesos y estrategias que facilitan el trabajo creativo tanto en equipo como individualmente, y que faciliten la tarea de (1) comprender situaciones problemáticas difusas, (2) generar y definir ideas, (3) comunicar y evaluar propuestas y, finalmente, (4) gestionar sesiones de innovación.

En las sesiones presenciales se trabajarán de manera práctica y vivencial los ingredientes básicos para definir y poner en marcha una manera de enfocar el pensamiento basada en la creatividad, el pensamiento racional, la intuición, la empatía y la colaboración. De manera paralela, los estudiantes desarrollarán un proyecto de innovación tutorizado en el que aplicarán lo aprendido durante las sesiones presenciales.

OBJETIVOS GENERALES

- » Conocer y comprender los fundamentos científicos y psicológicos que subyacen en los procesos de creatividad.
- » Desarrollar las habilidades creativas de los participantes mediante la puesta en práctica de herramientas y técnicas de creatividad.
- » Desarrollar una visión de proceso para enfocar la solución de problemas de forma creativa.
- » Conocer y saber aplicar técnicas de (1) investigación social generativa, (2) análisis y síntesis para el tratamiento de información difusa, (3) generación y desarrollo de ideas, y (4) evaluación de propuestas.
- » Identificar y poner en práctica técnicas y procesos adecuados para favorecer el desarrollo de la creatividad en contextos profesionales, combinando el pensamiento convergente con el divergente.
- » Conocer y comprender las dificultades y obstáculos que pueden surgir a lo largo de un proceso de innovación.
- » Aumentar la confianza de los participantes frente a los problemas y retos que puedan surgir en su entorno profesional.

PRINCIPALES COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLARÁN

Competencia investigadora. Conjunto de habilidades, técnicas y procesos necesarios para la recogida de información relevante a la hora de enfocar un proceso de solución de problemas.

Competencia analítica. Habilidad para poder aplicar procesos de análisis sobre una determinada información, aplicando filtrado de datos, agrupación de información similar, contrastación de hipótesis y extracción de conclusiones.

Competencia en solución de problemas y pensamiento de diseño. Conjunto de habilidades, actitudes y técnicas necesarias para organizar un proceso de solución de problemas centrado en las personas, combinando el pensamiento analítico con el sintético, estableciendo fases divergentes y fases convergentes, y planteando herramientas adecuadas para el desarrollo y evaluación de propuestas de solución.

Competencia comunicativa. Habilidades y técnicas adecuadas para compartir y comunicar propuestas (organización de la información, pensamiento visual...)

Competencia en diseño y gestión de procesos creativos. Habilidades, proceso, técnicas y actitudes adecuadas para preparar y poner en práctica sesiones creativas en grupo de cara a la solución de problemas en entornos profesionales.

Competencia colaborativa. Técnicas y actitudes para facilitar el trabajo en equipo, consiguiendo que todos los miembros trabajen para conseguir un objetivo común.

Competencia de resiliencia. Habilidad estratégica que consiste en no dejarse llevar por el pesimismo que se desencadena tras un fracaso o un resultado erróneo, sino que se persiste en el intento y en la búsqueda de nuevas maneras de realizar la actividad.

Competencia en toma de decisiones. Capacitación que permite desplegar estrategias de pensamiento crítico para decidir entre varias opciones, acorde a un plan estratégico y unos objetivos concretos..

Competencia de empatía. Habilidad para ponerse en el lugar de otro y poder entender sus emociones, motivaciones, deseos, actitudes y comportamientos.

CALENDARIO, HORARIO Y LUGAR DE CELEBRACIÓN

BLOQUE	SESIÓN	FECHA	DOCENTES	DURACIÓN
FUNDAMENTOS PARA EL TRABAJO CREATIVO: QUÉ ES LA CREATIVIDAD Y CÓMO POTENCIARLA	Presentación del curso	Viernes 09/02/2018	Juan Ignacio Alonso y Cristina Arroyo	4 h
	Inmersión creativa	Viernes 16/02/2018	Juan Ignacio Alonso	2 h
	Magia y neurociencia	Viernes 16/02/2018	Jesús de la Torre	2 h
	Facilitadores e inhibidores de la creatividad	Viernes 23/02/2018	Juan Ignacio Alonso	2 h
	Humor para la creatividad	Viernes 23/02/2018	Juan Carlos Gómez	2 h
HABILIDADES PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS CREATIVOS	Habilidades de síntesis: mapas mentales	Viernes 02/03/2018	Beatriz Iranzo	4 h
	Experiencia de éxito: innovación en Educación	Jueves 08/03/2018	Miguel Luengo (Design for Change)	1h 30´
	Habilidades creativas 1	Viernes 09/03/2018	Juan Ignacio Alonso	4 h
	Experiencia de éxito: innovación social y cultural	Jueves 15/03/2018	Nacho Bilbao (Compañía Crossborder)	1h 30´
	Habilidades creativas 2	Viernes 16/03/2018	Juan Ignacio Alonso	4 h
	Experiencia de éxito: creatividad en la formación en una escuela de Diseño	Jueves 22/03/2018	Isabel Inés Casasnovas (escuela de Diseño La Nave Nodriz)	1h 30´
	Habilidades creativas 3	Viernes 23/03/2018	Juan Ignacio Alonso	4 h
	Creatividad para la comunicación corporal	Jueves 05/04/2018	Ricardo Gassent (creador y director de Sounpainting Madrid)	2 h
	¿Cómo lo comunico? De la idea a la historia: storytelling	Viernes 06/04/2018	Pablo Laporte (fundador de Big Band Story Club, club de storytellers no profesionales)	4 h
	Experiencia de éxito: creatividad para el diseño de un videojuego	Jueves 12/04/2018	Daniel Sánchez (CEO de Gamera Nest, estudio de videojuegos)	1h 30´
	¿Cómo lo comunico? Persuasión para la venta de la idea innovadora	Viernes 13/04/2018	Pablo Laporte	4 h
	Experiencia de éxito: creatividad aplicada al branding	Jueves 19/04/2018	Backroom Design (estudio de diseño gráfico)	1h 30´

BLOQUE	SESIÓN	FECHA	DOCENTES	DURACIÓN
INTELIGENCIA COLABORATIVA. DESIGN THINKING: CO-CREACIÓN DE SOLUCIONES A RETOS ORGANIZACIONALES	Design Thinking	Viernes 20/04/2018	Valbhy (consultora de diseño estratégico y creatividad)	4 h
	Design Thinking	Viernes 27/04/2017	Valbhy	4 h
	Design Thinking	Viernes 04/05/2018	Valbhy	4 h
	Design Thinking	Viernes 11/05/2018	Valbhy	4 h
FACILITACIÓN DE PROCESOS CREATIVOS	Ingredientes para la facilitación de sesiones de innovación	Viernes 18/05/2018	Juan Ignacio Alonso	2 h
	Ambientes de trabajo para la creatividad	Viernes 18/05/2018	Materia Prima	2 h
	Diseño de procesos de trabajo para la innovación	Viernes 25/05/2018	Juan Ignacio Alonso	2 h
	Espacios para la creatividad y cultura digital	Viernes 25/05/2018	Santiago Atrio	2 h
	Preparación de la sesión de trabajo	Viernes 01/06/2018	Juan Ignacio Alonso	4 h
	Dinamizando el proceso: sólos ante el peligro	Viernes 08/06/2017	Juan Ignacio Alonso y Cristina Arroyo	4 h
EL FINAL	Presentación de proyectos	15/06/2017	Juan Ignacio Alonso y Cristina Arroyo	2h 30´

Viernes desde el 9 de febrero de 2018 hasta el 15 de junio de 2018 de 16:00 a 20:00.
Jueves 08/03/2018, 15/03/2018, 22/03/2018, 05/04/2018, 12/04/2018 y 19/04/2018
de 19:30 a 21:00. **Lugar:** Factoría Cultural, en Matadero Madrid.

PROYECTO FINAL

Cada alumno deberá presentar un prototipo que de solución a un problema de su contexto profesional. Deberá presentar este prototipo como si fuera un producto o servicio, y para ello se organizará en la última sesión un simulacro de feria donde cada alumnos deberá exponer su producto/servicio y articular toda la comunicación y storytelling para ser capaz de exponerlo al público.

Se evaluará la aplicación de los contenidos impartidos durante la formación al prototipo realizado por el alumno. También se evaluará la comunicación que hace el alumno de su proyecto y la puesta en escena del mismo, así como su capacidad para defender su idea ante terceros. También se tendrá en cuenta la viabilidad de la idea así como su vinculación para la resolución del problema de origen.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

	PONDERACIÓN
Asistencia a las sesiones presenciales	20%
Evaluación continua del proyecto personal del curso: los directores del curso realizarán un seguimiento tutorizado on-line del proyecto de cada estudiante, estableciendo metas parciales paralelas al desarrollo de las sesiones presenciales. Cada meta parcial implicará una entrega del proyecto que será evaluada y calificada.	60%
Presentación y defensa del proyecto personal del curso	20%
Total	100%

DIRECTORES



JUAN IGNACIO ALONSO ALBERCA

Centro de procedencia: **Facultad de Formación de Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid**
Email: natxo.alonso.alberto@gmail.com



CRISTINA ARROYO VILLORIA

Centro de procedencia: **Factoría Cultural**
Email: escuela@factoriacultural.es

NÚMERO DE PLAZAS OFERTADAS

Número máximo de plazas ofertadas: 20 personas.

Número mínimo para que se imparta el curso: 8 personas.

Se ofrecerán becas por un importe del 10% del número de estudiantes matriculados. Factoría Cultural se reserva el derecho a decidir el reparto de dichas becas, pudiendo otorgar becas del 100% o becas parciales para beneficiar al mayor número de alumnos posibles.

En todo caso, los criterios de selección para otorgar dichas becas que se establecen de forma general son:

- 1. Estar desempleado** (40%)
- 2. Situación socio-económica** (30%)
- 3. Trayectoria profesional** (30%)

INSCRIPCIÓN

No será necesario que los alumnos cuenten con conocimientos previos en la materia ni que realicen una prueba de acceso. Sin embargo, sí será requisito que los participantes cuenten con un proyecto propio sobre el que quieran trabajar a lo largo del curso, de tal manera que puedan ir aplicando las estrategias y herramientas creativas para dar una solución innovadora a un producto, servicio o proceso.

El plazo de preinscripción será desde el momento en que se publique el curso en la web y hasta el 31 de enero de 2018. El plazo de admisión y selección se realizará desde el 1 hasta el 2 de febrero de 2018. Finalmente, el plazo para realizar la matrícula será del 3 al 8 de febrero de 2018.

Para realizar el proceso de selección se dará prioridad a aquellas personas que demuestren que tienen un proyecto concreto sobre el que quieren trabajar durante el curso. Por tanto, tras realizarse la preinscripción se solicitará a los interesados que faciliten información relativa a su interés para realizar esta formación y el proyecto concreto sobre el que van a trabajar.

COSTE DE MATRÍCULA

Coste total del curso: 2.000 euros.

Se permitirá un pago fraccionado en las siguientes fechas y con los siguientes importes:

- **Formalización de la matrícula:** del 3 al 8 de febrero de 2018. Pago del 40% del importe: 800€
- **2º plazo de la matrícula:** del 2 al 14 de marzo de 2018. Pago del 30% del importe: 600€
- **3º plazo de la matrícula:** del 2 al 14 de abril de 2018. Pago del 30% del importe: 600€