



## UZ4/ Innovación y creatividad

### 1. ¿Cuál es el significado de esta competencia?

Diseñar y realizar una tarea nueva o un proyecto de forma diferente utilizando creatividad y curiosidad para aportar valor con actitud emprendedora.



### 2. Palabras clave

Curiosidad, emprendimiento, iniciativa, originalidad, mejora, arriesgar..

### 3. ¿Qué implica esta competencia para nuestros estudiantes?

Esta competencia se entiende como la capacidad de dar respuesta satisfactoria a las necesidades personales, organizativas y sociales, modificando procesos y/o resultados para generar nuevo valor.

A su vez, el desarrollo de esta competencia requiere, tanto el pensar de otro modo para aportar distintas perspectivas (creatividad) como el comprometer determinados recursos por iniciativa propia, con el fin de explorar una oportunidad, asumiendo el riesgo que esto comporta (emprendimiento). Implica gestión del cambio, mejora de procesos, enriquecimiento de ideas, aportación de valor... con un plan de acción.

### 4.-¿Cómo detectar avances en el desarrollo de la competencia?

Para ello vamos a concretar qué resultados de aprendizaje serían deseables que el estudiante alcance al final de su ciclo formativo. Para cada uno de los resultados de aprendizaje, proponemos al menos un indicador, que representan la concreción del resultado de aprendizaje.

De igual forma para cada uno de estos indicadores se propone un nivel de consecución (en desarrollo y desarrollo satisfactorio), así como posibles evidencias o ejemplos para facilitar la observación de la evolución de ese resultado de aprendizaje.

## **5. Resultados de Aprendizaje:**

Los egresados y egresadas en las titulaciones oficiales de la Universidad de Zaragoza deberán demostrar que son capaces de:

### **Grado (Nivel MECES 2):**

1. Proponer proyectos nuevos desarrollados mediante creatividad y curiosidad.
2. Saber introducir ideas y planteamientos originales en una tarea establecida.
3. Mostrar iniciativa y ser capaz de proponer un plan de acción.

### **Máster Universitario (Nivel MECES 3):**

4. Tener capacidad de mejora para aportar valor.
5. Asumir riesgos utilizando estrategias que permitan prever y evaluar los resultados.



**Rúbrica UZ CT (UZ<sub>4</sub>) – Innovación y creatividad**

**Innovación y creatividad:** Diseñar y realizar una tarea nueva o un proyecto de forma diferente utilizando creatividad y curiosidad para aportar valor con actitud emprendedora.

<b>RA1: Proponer proyectos nuevos desarrollados mediante creatividad y curiosidad.</b>		<b>Descriptor</b>		
<b>Indicadores</b>	<b>B. En desarrollo</b>	<b>A. Desarrollo satisfactorio</b>	<b>Posibles Evidencias</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea estrategias y/o técnicas creativas para aterrizar las ideas y soluciones, aplicando creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce e identifica las estrategias y técnicas creativas para la búsqueda de soluciones, pero no los aplica de manera eficaz o lo hace con ayuda o se aferra a métodos tradicionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja e integra varias estrategias y técnicas creativas que generan varias soluciones altamente eficaces a los problemas planteados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta ideas y soluciones generada a través de herramientas y técnicas para promover la creatividad y el emprendimiento. Algunos ejemplos: técnica 365 (<i>brainwriting</i>), mapa mental, lienzo BMC (Lean Canvas), mapa de empatía, técnica SCAMPER.</li> </ul>	
<b>RA2: Saber introducir ideas y planteamientos originales en una tarea establecida.</b>				
<b>Indicadores</b>	<b>B. En desarrollo</b>	<b>A. Desarrollo satisfactorio</b>	<b>Posibles Evidencias</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopta actitudes abiertas a enfoques creativos e innovadores en el contenido y en el modo de realización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No propone ideas originales a la situación planteada o éstas no se adaptan a la situación.</li> <li>- No especifica correctamente el modo de ejecución.</li> <li>- Requiere ayuda para adoptar un enfoque flexible y abierto ante los retos o desafíos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integra múltiples perspectivas y puntos de vista, siendo flexible. Muestra una actitud positiva hacia la diversidad de puntos de vistas. Adopta enfoques adecuados al contenido de la situación.</li> <li>- Cuestiona la realidad que le rodea permanente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aborda una situación dada desde diferentes enfoques originales, innovadores, alternativos a los conocidos, para proponer ideas y procedimientos originales.</li> <li>- Utiliza técnicas de aprendizaje cooperativo, gamificación, lluvia de ideas (<i>brainstorming</i>)</li> <li>- Utiliza la técnica “¿qué pasaría si...?” intentando imaginar cómo sería una situación si no cumpliera</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta dificultades para aceptar puntos de vista diferentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aporta creatividad en lo que hace, mejorando sistemas, procedimientos y procesos.</li> <li>- Tiene interés por aprender y experimentar con planteamientos no convencionales. Es flexible ante los retos y desafíos.</li> <li>- Se muestra tolerante y libre de prejuicios ante los nuevos retos.</li> </ul>	<p>sus “clichés” (elementos que están siempre presentes) y proponiendo alternativas creativas e innovadoras.</p>
<p><b>RA3: Mostrar iniciativa y ser capaz de proponer un plan de acción</b></p>			
<p><b>Indicadores</b></p>	<p><b>B. En desarrollo</b></p>	<p><b>A. Desarrollo satisfactorio</b></p>	<p><b>Posibles Evidencias</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestra proactivo/a</li> <li>- Propone un plan de acción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene cierta disposición e iniciativa para emprender proyectos, pero su participación requiere de apoyo y acompañamiento.</li> <li>- Genera una lista y otros elementos del plan de acción, pero falta información relevante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene iniciativa y capacidad de anticipación ante los diferentes retos y problemas.</li> <li>- Asume la toma de decisiones en el proceso creativo y de innovación de forma autónoma. Se responsabiliza de las decisiones tomadas.</li> <li>- Plantea de forma completa y detallada un plan de acción, ejecutando alguna de sus fases.</li> <li>- Es capaz de liderar tareas de forma autónoma y empodera al resto de participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un plan de acción, de un proyecto de innovación, un prototipo para responder a un problema, un diseño creativo, etc.</li> <li>- Presentar el plan de acción, proyecto, prototipo, diseño, etc. detallando cada una de sus fases.</li> </ul>
<p><b>RA4: Tener capacidad de mejora para aportar valor .</b></p>			



Indicadores	B. En desarrollo	A. Desarrollo satisfactorio	Posibles Evidencias
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza el valor de la innovación</li> <li>- Controla resultados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No realiza ningún análisis o identifica algunos riesgos y beneficios de la innovación de forma limitada.</li> <li>- No mide los resultados o los mide, pero no los analiza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza un análisis global completo y profundo del valor de la innovación utilizando las herramientas adecuadas.</li> <li>- Analiza en profundidad los resultados y extrae conclusiones adecuadas.</li> <li>- Es capaz de plantear métricas (<i>Key Performance Indicators</i>, KPIs), aunque sean sencillas, para evaluar los resultados obtenidos y cuantificar la mejora y/o el valor añadido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza un informe con el análisis del valor en el que señala herramientas y/o técnicas que ha utilizado (Ej: métodos cualitativos y /o cuantitativos; análisis de probabilidad; análisis de consecuencias; técnicas multicriterio; indicadores de eficiencia, eficacia, económicos, de calidad, impacto, etc.)</li> <li>- Elabora un análisis de resultados y de las conclusiones que se derivan, a partir de un proyecto/plan/obra/diseño (dado por el profesor/a o llevado a cabo por el alumno/a).</li> </ul>
<p><b>RA5: Asumir riesgos utilizando estrategias que permitan prever y evaluar los resultados.</b></p>			
Indicadores	B. En desarrollo	A. Desarrollo satisfactorio	Posibles Evidencias
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asume riesgos y afronta retos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es consciente de la importancia de asumir riesgos en el proceso creativo y en la innovación, pero no los gestiona adecuadamente y permanece en su zona de confort.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de afrontar nuevos retos, con una actitud de apertura, flexibilidad y positiva.</li> <li>- Afronta y supera riesgos en sus propuestas, mostrando una predisposición al cambio para la adopción de nuevos esquemas frente a los tradicionales a partir de un análisis crítico de dichos riesgos y sus oportunidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso y/o desarrollo de herramientas tipo <i>design thinking, lean, agile</i>.</li> <li>- Utiliza Aprendizaje Basado en Retos (ABR).</li> <li>- Presentación o demostración de una propuesta que responda a un reto en formato original con un tiempo limitado (por ej. 5 minutos).</li> </ul>

