

Innovación, Creatividad y Emprendimiento en la asignatura Gestión y Gobierno de TI del máster MUIINF

Llanos Cuenca¹, Andrés Boza¹, Leonor Ruiz¹
Universitat Politècnica de València. Dpto. Organización de Empresas
Equipo de Innovación y Calidad Educativa AECECATE
llcuenca@omp.upv.es, aboza@omp.upv.es, lruiz@omp.upv.es

OBJETIVO

Desarrollar actividades que permitan a los alumnos trabajar la competencia en la asignatura Gestión y Gobierno de TI de primer curso del máster MUIINF.

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

Dos actividades en el curso 2015/2016

Actividad 1: Orientada a la Creatividad.

Objetivo: Aplicar la técnica de pensamiento lateral 6 sombreros para pensar, para favorecer el análisis del problema y la identificación de soluciones creativas.

Desarrollo: Caso de estudio para analizar las necesidades de inversión en tecnológica para el sector de Gran Consumo. Para ello los alumnos adoptan diferentes formas en las que se puede observar la realidad simbolizada con los diferentes colores de los sombreros.

Actividad 2: Orientada a la innovación y el emprendimiento

Objetivo: Las ideas propuestas anteriormente se valoraron para seleccionar la mejor de ellas bajo unos criterios preestablecidos

Desarrollo: Las ideas son analizadas de forma individual y posteriormente en grupo para seleccionar aquella que balancea aspectos de riesgo/beneficio y proporcione mayor valor añadido. Una vez seleccionada se propone un plan de acción para llevarla a cabo.

CONCLUSIONES

Las actividades realizadas permiten abordar los resultados de aprendizaje asociados a la competencia.

Los resultados han sido positivos tanto para los profesores como para los alumnos.

Disponer de una única rúbrica para la evaluación de los tres aspectos facilita la evaluación y poner una única nota al alumno.

Sombrero azul: es el que controla al resto de sombreros; controla los tiempos y el orden de los mismos.

Sombrero blanco: para pensar de manera más objetiva y neutral posible.

Sombrero rojo: para expresar nuestros sentimientos, sin necesidad de justificación.

Sombrero negro: para ser críticos de una manera negativa y pensar por qué algo no podría salir bien.

Sombrero amarillo: al contrario que el sombrero negro, con este se intenta buscar los aspectos positivos sobre un determinado aspecto.

Sombrero verde: abre las posibilidades creativas y está íntimamente relacionado con su idea de pensamiento lateral o divergente.



RETOS

Se debe garantizar que entre todas las asignaturas punto de control se aborden todos los resultados de aprendizaje.

Se debe transmitir la utilidad de las técnicas aplicadas en el contexto de la competencia transversal, y siempre orientadas a la adquisición de los resultados de aprendizaje específicos de la asignatura.