Universidad de Navarra

Gestión de la innovación (Gr. Diseño)
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

- **Titulación**: DISEÑO
- **Módulo/Materia**: Módulo III. Comunicación y Empresa. Materia: Gestión de proyectos, emprendimiento e innovación
- **ECTS**: 3
- **Curso, semestre**: CURSO 3º, SEMESTRE 2º
- **Carácter**: obligatoria
- **Profesorado**: Jorge Delgado
- **Idioma**: castellano
- **Aula, Horario**: ver Webuntis

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

CG6	Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.
CG3	Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.
CB1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CE16	Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.
CE21	Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.
CE22	Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño
CE23	Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño
CE26	Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.
CE25	Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño
CE27	Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.

PROGRAMA

Master classes

Business cases

Workshop

CREATIVITY AND INNOVATION

1. Creative thinking
2. INDIVIDUAL INNOVATION
3. INNOVATION AND GROUPS (Process loss and process gain)

IDEA GENERATION PROCESS

1. Creative Problem Solving

2. Prospective, megatrends and scenarios

INNOVATIVE ORGANIZATIONS

1. Open innovation
2. Climate for innovation

Business management and entrepreneurship

1. Strategy. Business plan (Decision analysis business case)
2. Business Canvas Model
3. Financial topics
    1. P&L (Profit and loss statements) and Balance sheet
    2. Business and project finance
4. People management (Business case)
5. Sales & Marketing (Business case)

ACTIVIDADES FORMATIVAS

AF1	Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	15
AF2	Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	15
AF3	Participación en seminarios	3
AF4	Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	20
AF5	Participación en tutorías	1
AF6	Estudio y trabajo personal	26

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

- Aportación en clase 30%
- Examen 20%
- Plan de negocio 30%
- Defensa oral Plan de negocio 20%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Examen/Trabajo

HORARIOS DE ATENCIÓN

Dr. Jorge Delgado (jdelgadoc@unav.es)

- Petición de cita por correo electrónico

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Delgado Cerviño, Jorge. Las claves de la creatividad empresarial. EUNSA, 2018 Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Csikszentmihalyi, Mihaly. Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Paidos, 2014 Localízalo en la Biblioteca

Daniel Kahneman. Pensar rápido, pensar despacio. Penguin Random House Grupo Editorial, 2011 Localízalo en la Biblioteca

Edward De Bono, Serious Creativity. Harper Collins Publisher, 1993 Localízalo en la Biblioteca

Edward De Bono. Six thinking hats. Penguin Books, 2000 Localizalo en la Biblioteca

Homero. Odisea Localízalo en la Biblioteca electrónico Localízalo en la Biblioteca impreso

Papers

Amabile, T. How to Kill Creativity. Harvard Business Review, September-October 1988 Localízalo en la Biblioteca

Ekvall, G. The Organizational Climate for Creativity and Innovation. En Managing Innovation, Henry y Walker editores, Sage, Londres Localízalo en la Biblioteca