

PLA DOCENT

Tècniques de creativitat i innovació

Presentació

A què ens referim exactament quan parlem de creativitat ? i quan parlem d'innovació? Creus que la creativitat es pot entrenar, o que és innata? Et consideres una persona creativa? És possible aplicar la creativitat/innovació en el teu lloc de treball/ocupació? Si t'has plantejat alguna vegada aquestes reflexions... Aquest és el teu taller. Descobriràs amb tota probabilitat que la creativitat et pot ajudar més del que et penses... A prendre rutes no transitades, a veure-hi més enllà de l'obvietat, a equivocar-te.... I com no, a aprendre' n dels errors comesos. Així doncs, et convidem a que t' instal·lis el xip en mode creatiu, proporcionant-te eines, tècniques i recursos per generar de manera àgil i amena idees noves pel teu projecte professional. De ben segur que també seran aplicables al teu àmbit més personal. Les regles del joc: participar, compartir experiències, tenir curiositat i preguntar....

Col·lectiu destinatari

Consulteu els itineraris formatius a qui va adreçada al Banc d'Accions Formatives(BAF):

- [BAF dels Ens Locals](#)
- [BAF de la Diputació de Barcelona](#)

Modalitat

Taller

Canal

Videoformació +
en línia

Requeriments dels destinataris/es

Es requereix que els participants tinguin la càmera activada durant tota la sessió. Aquesta mesura permet assegurar una experiència d'aprenentatge més interactiva i efectiva.

Nombre d'assistents per edició

Mínim	Òptim	Màxim
15	18	25



Temporalització

Durada total:

15 hores

Distribució horaria:

Hores presencials: 0

Hores de videoformació: 10

Hores de treball virtual: 5

Programació setmanal orientativa:

4 setmanes

Calendari setmanal:

minOBERTURA AV:

- 3 dies abans de la 1a setmana

1a Setmana

- Treball en línia (30 min)

- Sessió 1. Videoformació (2,5 h)

2a Setmana

- Sessió 2. Videoformació (2,5 h)

- Treball en línia (45 min)

3a Setmana

- Sessió 3. Videoformació (2,5 h)

- Treball en línia (45 h)

4a Setmana

- Treball en línia (45 h)

- Sessió 4. Videoformació (2,5 h)

- Treball final en línia (1,5 h)

TANCAMENT AULA VIRTUAL

- 5 dies després de la darrera setmana

Logística

Aula Física

Ordinador participant Programari



PLA DOCENT

Aula Virtual

Aula Plantilla FORMADIBA: PLANT.11223TCI

Estat de l'aula: ACTIVA

Observacions:

Consums i preus

Consums Específics

Costos addicionals

Objectius

- Conèixer els principis fonamentals de la creativitat: comprendre la diferència entre innovació i creativitat.
- Aprendre tècniques i recursos estimuladors de la creativitat, millorar l'autoconeixement creatiu i fomentar el canvi personal.
- Descobrir metodologies i eines existents per gestionar la creativitat i la innovació en l'àmbit de les organitzacions públiques.

Continguts

- Introducció: la creativitat i la innovació, dos conceptes diferents. Principis fonamentals de cada un d'ells. Teoria Insights de la personalitat aplicada: descobrint la meua creativitat a partir de la personalitat.
- Pensament creatiu: tipus de pensament, mecanismes del cervell, distorsions cognitives, gestió i resistència al canvi.
- Tècniques de creativitat aplicades: El mètode Benchmarking, Brainstorming i Negative Brainstorming, Brain Shifter i Mètodes d'autoavaluació.
- Metodologia de Design Thinking.
- Exemples i bones pràctiques en l'administració pública.
- Recull d'eines telemàtiques emprades per a potenciar la creativitat i la innovació dels equips de treball.



PLA DOCENT

Materials formatius de consulta

Materials de referència per l'acció formativa

[Definir el focus en el mètode creatiu](#)

Sovint, la quantitat de feina i la disposició a fer-la ens fan males passades i no fem allò que hauríem de fer i fem d'altres coses no tan importants. En 2', aquest vídeo ens planteja un mètode que ens pot ajudar a focalitzar-nos i ser més eficients.

Col·lecció 'Videopíndoles d'aprenentatge' de la Direcció de Serveis de Formació. Edició 2021

[Desperta la curiositat](#)

La curiositat és un important factor de canvi individual i col·lectiu. Existeixen diverses actituds i trucs que ens ajuden a activar-la. En aquest recurs, en 2' se't donen diverses idees sobre com fer-ho.

Col·lecció 'Videopíndoles d'aprenentatge' de la Direcció de Serveis de Formació. Edició 2021

[Activa la creativitat](#)

La curiositat i l'exploració de petits nous canvis en les nostres rutines poden ser útils per obrir pas a la creativitat. En 2' algunes idees de com aconseguir-ho.

Col·lecció 'Videopíndoles d'aprenentatge' de la Direcció de Serveis de Formació. Edició 2022

[Mentalitat creativa](#)

La creativitat es pot desenvolupar, activar encara que l'hàgim tingut adormida durant molt de temps. Som creatius per naturalesa, encara que de vegades ens costi expressar-ho. Aquest recurs ens facilita, de forma clara i senzilla, les condicions necessàries per activar aquesta habilitat.

Materials formatius complementaris:

Orientacions metodològiques per al participant

El taller serà eminentment pràctic i és treballarà la creativitat intentant desmitificar que només certs llocs de treball poden ser creatius, de manera que totes les persones participants puguin posar-la en pràctica d'alguna manera en el seu dia a dia, en l'àmbit laboral o en el personal.



PLA DOCENT

Les quatre sessions de videoformació combinaran contingut teòric i pràctic i convidaran a l'anàlisi, la reflexió i l'entrenament en practica.... l'aprenent creant... Per aconseguir-ho s'utilitzaran tècniques diverses com ara la demostrativa mitjançant vídeos explicatius, anàlisi de casos, debats, fòrums i videopíndoles relacionades.

La realització de l'acció formativa comportarà lliuraments de tasques mitjançant l'aula virtual equivalents una càrrega lectiva de 5h, incloent-hi una activitat final consistent en un pla/projecte creatiu personal que el docent ajudarà a definir i a modelar en el decurs de l'acció formativa.

Per tal que l'avaluació i acreditació siguin possibles, a l'aula virtual hi ha de quedar constància dels lliuraments efectuats per part de cada participant i el docent n'efectuarà un retorn/feedback.

Orientacions metodològiques per al docent

El taller ha de ser eminentment pràctic i és necessari treballar a partir de la sensibilització de que la creativitat i la innovació és possible implementar-la (des de qualsevol posició) i aplicable a la majoria de llocs de treball. Cal trencar barreres psicològiques i aconseguir-ne l'aplicabilitat al lloc de treball o en el seu defecte, en un altre àmbit de caire més personal.

Les quatre sessions de videoformació combinaran contingut teòric que convidarà a l'anàlisi i aprofundiment, així com l'entrenament en la pràctica i es comptarà amb el suport de l'aula virtual per facilitar la part pràctica.

· El conjunt d'activitats proposades als participants han de comportar un treball en línia que es podrà repartir en funció de les necessitats de cada docent. A continuació es planteja una pauta setmanal temporitzada d'activitats a realitzar. (5 h de treball individual a l'aula).

El docent haurà de fer esment de les eines telemàtiques amb què treballarà (recollit en el darrer punt del contingut : Recull d'eines telemàtiques útils emprades per a potenciar la creativitat i la innovació) En general, es prioritzaran les gratuïtes enfront les de pagament (Visual Paradigm Online Diagrams) .

1a SETMANA

Treball virtual a l'aula (30 minuts) El participant haurà de realitzar l'activitat prèvia d'acollida que proposi el docent, respondre al qüestionari d'expectatives prèvies i seguir les indicacions per elaborar una presentació creativa (L'ús del panell Col.laboratiu de l'aula virtual per a aquests tipus d'activitats és un bon recurs) .

2a Setmana

Sessió 1. Videoformació (2,5 h)

El participant haurà de realitzar les activitats de treball en línia que definirà el docent



PLA DOCENT

(activitat 1) i que serà una pràctica orientada a treballar les fases i característiques del procés creatiu en el seu moment inicial.

Exemple Tasca 1_ Pràctica de la tècnica de WARM-UP o d'escalfament creatiu (entrenament del pensament per a estimular la part creativa). Puntuació d'aquesta tasca 10 punts/ 100. (45 min)

Sessio 2. Videoformació (2,5 h)

3a SETMANA

El participant ha de fer activitats de treball en línia (activitat 2) que definirà el docent relacionades amb les normes de les dinàmiques creatives i l'experimentació de les tècniques i eines creatives.

Exemple Tasca 2: creació d'un Mind Map o mapa mental per reconnectar i estimular la creativitat. Puntuació d'aquesta tasca 10 punts/ 100. (45 min)

Sessio 3. Videoformació (2,5 h)

El participant ha de fer una activitat de treball en línia (activitat 3) que definirà el docent. Serà una activitat relacionada amb els mètodes de Design Thinking i la co-creació, així com la potenciació del treball en equip com a metodologia per a potenciar la creativitat i la innovació.

Exemple Tasca 3: Practica els Sis barrets per a pensar. Puntuació d'aquesta tasca 10 punts/ 100. (45 min)

4a SETMANA

El participant ha de fer una activitat de treball en línia (activitat 4) que definirà el docent. Serà una pràctica per descobrir la pròpia capacitat creativa associada als estils de personalitat. Desenvolupament de la teoria dels insights de la personalitat.

Exemple Tasca 4 El meu perfil creatiu amb INSIGHT (45 min). Puntuació d'aquesta tasca 10 punts/ 100

Sessio 4. Videoformació (2,5 h)

Paral·lelament i una vegada finalitzada la darrera sessió de videoformació, el participant haurà de presentar el projecte final. Serà com el resum/integració de les activitats i tècniques treballades. El docent haurà de procurar que la tasca sigui prou oberta i a l'hora aglutini totes les formes de creativitat. A continuació es detalla com plantejar aquesta activitat.

Producte/ Pla d'avaluació final (60 punts/100). 1,5 h

ACTIVITAT D'AVALUACIÓ FINAL

L'activitat final d'avaluació individual tindrà per objectiu demostrar l'aplicabilitat pràctica en el lloc de treball, dels recursos, mecanismes de generació, creació i avaluació d'idees i processos treballats durant el taller.



PLA DOCENT

Es tractarà d'una proposta / Pla d'acció individual, i cada participant l'haurà de lliurar mitjançant l'aula virtual (en el bloc corresponent).

Per orientar al participant i optimitzar-ne la creació, el docent l'haurà de plantejar en sintonia amb les activitats desenvolupades durant el decurs del taller i haurà de facilitar diverses propostes (de més complexes a més senzilles) per tal d'estimular al màxim la creativitat a tot tipus de participants. En aquest sentit, el format del lliurament del pla final també serà ampli i variat i no es centrarà en una sola eina/recurs.

Els aspectes que es valoraran seran:- L'evidència de que el participant ha assolit els coneixements de les tècniques treballades i a més, que aquestes poden tenir una aplicabilitat pràctica en l'entorn professional propi, o bé en el seu defecte, en un entorn més personal. Aquesta activitat es puntuarà amb 60 punts /100

Tots aquests punts s'hauran de concretar en el bloc d'avaluació de l'aula virtual .

DINAMITZACIÓ MITJANÇANT L'AULA VIRTUAL:

Pel correcte funcionament d'aquesta acció formativa, es clau dinamitzar correctament l'aula virtual des de l'inici (activitats d'acollida, de lliuraments de tasques plantejades, de documentació proporcionada.... (recordatori de lliurament, observacions, correccions parcials).

El docent haurà de publicar a l'aula virtual el material i enllaços necessaris de les eines amb que treballi, de manera endreçada i respectant l'estructura de l'aula.

També hi haurà d'afegir els enllaços i accessos a tot el conjunt d'eines virtuals amb les quals proposi treballar.

Consulta el document de suport:

[Punts bàsics per les persones docents per deixar preparada l'aula virtual](#)

Orientacions per a l'avaluació

Nivell d'avaluació

Nivell 1 Valoració de les actituds i la participació

Nivell 2 Superació d'activitats a partir d'uns criteris establerts

Nivell 3 Demostració de l'aplicabilitat al lloc de treball

Sistema d'avaluació

Assistència

Prova

 **PLA DOCENT** Producte**Metodologia d'avaluació per al participant**

Els participants hauran de realitzar un projecte senzill relacionat amb el seu entorn laboral, a ser possible, i que els permeti poder experimentar i aplicar els coneixements adquirits. El treball pràctic estarà supervisat pel docent i els participants podran validar els instruments i processos que hagin dissenyat.

Puntuació dels elements d'avaluació

Puntuació mínima per superar el curs: 75

La següent graella pot adaptar-se als participants de cada edició.

Elements d'avaluació	Punts	Participant 1	Participant 2	Participant 3
Activitats de treball autònom virtual (Setmana 1)	10			
Activitats de treball autònom virtual (Setmana 2)	10			
Activitats de treball autònom virtual (Setmana 3)	10			
Activitats de treball autònom virtual (setmana 4)	10			
Elaboració pla/projecte final	60			
Puntuació Total (suma de punts)	100			

Certificació



PLA DOCENT

Per assolir la qualificació d'APTE, els requeriments són:

- Haver assistit al 100% de les sessions convocades.
- Assolir un mínim de 75 punts del total dels element d'avaluació.

- Assistència
- Aprofitament