

CURSO CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

CURSO E-LEARNING
100% VIRTUAL

INFORMACIÓN GENERAL

Organiza

PROINNOVA, Vicerrectoría de Investigación
Universidad de Costa Rica.

Población meta

Profesionales de diferentes áreas y
estudiantes universitarios, con deseos de
innovar y emprender.

Propósito

Mostrar los aspectos básicos de creatividad y
la innovación.

Valores

Compromiso, liderazgo, sinergia, lealtad,
proactividad, innovación.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



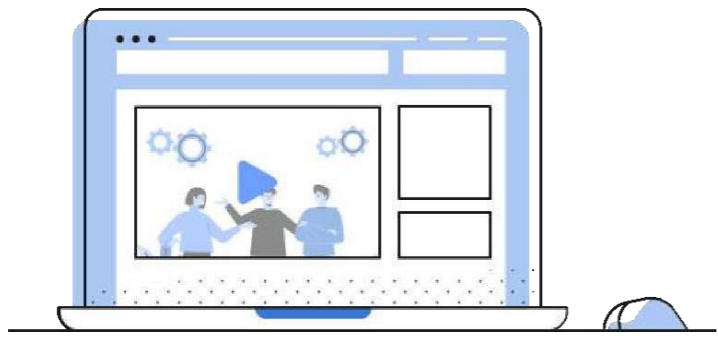


OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

Este es un curso introductorio que le permitirá al participante explorar conceptos básicos para realizar actividades bajo la filosofía de aprender haciendo que consiste en la construcción de conocimiento llevando a cabo actividades y tareas prácticas, donde los participantes autogestionan su propio proceso de aprendizaje. Se facilitan bases teóricas básicas, ejemplos con base en pudieran explorar, analizar ejecutar herramientas creativas e innovadoras.

MOTIVACIÓN

La Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (PROINNOVA) adscrita a la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica busca asesorar en la temática de propiedad intelectual (PI) a la comunidad universitaria y población que así lo requiera como parte de sus funciones. Por tal razón, se pone a disposición este curso de manera que sea de provecho para su vida personal y profesional.



METODOLOGÍA

- Curso 100% virtual, material descargable para uso personal.
- Duración: 2 semanas, 15 horas de estudio autogestionado.
- Tutor: el curso contará con personal especializado y con amplia experiencia.
- Se otorgará un Certificado de participación.
- Para aprobar se requiere que el participante haya visualizado todos los módulos del curso y presente la Evidencia Creativa.



PERFIL DEL PARTICIPANTE

- Disponibilidad de tiempo de estudio.
- Todas las áreas del conocimiento.
- Participación en las actividades que se habiliten.
- Mente abierta y dispuesta.

PLATAFORMA

El curso se desarrolla mediante la herramienta *Genial.ly*® que permite al participante una interacción más amena y amigable para adquirir conocimientos.

El acceso se realiza a través de la plataforma de [Global UCR](#) de la Universidad. Para ello, el participante creará un usuario y se le facilitará el acceso al sitio por medio de los tutores asignados.



REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA VISUALIZAR EL CURSO

Procesador:

Pentium III de 1 GHz o superior

Memoria RAM:

512 MHz (depende del sistema operativo)

Disco Duro:

1 GB libre

Tarjeta de sonido con parlantes o audífonos

Tarjeta de video: 16 bits o superior

Resolución de pantalla:

SVGA 1024x768 pxl

Windows XP, SP3, Vista o Superior

Internet Explorer 7.0 o superior o Firefox 2.0 o superior

Flash Player 10

Permitir ventanas emergentes

PROGRAMA INSTRUCCIONAL

Tabla de contenidos

Módulo 1 Introducción a la creatividad

Módulo 2 Proceso creativo

Módulo 3 El proceso de la innovación

Cronograma de actividades

Sesión	Módulo	Inicio-Final	Objetivos	Contenidos	Actividades de aprendizaje
Sesión sincrónica Inicial 2 horas	Módulo 0: Bienvenida, programa, presentación mediante foro	3 mayo	Al finalizar esta sesión el estudiante estará en capacidad de: Familiarizarse con la plataforma Conocer el programa de estudio Generalidades de la UCR y PROINNOVA	Programa Cronograma Criterios de evaluación Carta al estudiante Netiqueta Lineamiento de la Evidencia Creativa	Ingresa el estudiante a la plataforma en el espacio del curso. Actividad sincrónica 18 agosto. Presentación de cada participante y tutor del curso, se indicará una consigna para tal fin: conocer al grupo, expectativas, consultas o dudas. Se explica el programa, actividades, tareas y trabajo final.
1 3 horas	Módulo 1: Introducción a la creatividad	3 al 6 mayo	Al finalizar esta sesión el estudiante estará en capacidad de: Conocer los conceptos básicos sobre la creatividad y potenciar sus mecanismos creativos naturales, neutralizados por la rutina, favoreciendo el desbloqueo físico, intelectual y emocional.	- ¿Qué es la creatividad? -Características del pensamiento de la persona creativa -Tipos de pensamiento: convergente y divergente -Diferencia entre la fluidez y el bloqueo mental -Ejercicios de bloqueo -Ejercicios de fluidez mental -Generando endorfinas	Visualización el curso e-learning
2 3 horas	Módulo 2: Proceso creativo	6 y 9 mayo	Al finalizar esta sesión el estudiante estará en capacidad de: Conocer los conceptos básicos de los derechos de autor, normativa, discernir entre los derechos de autor y los derechos conexos.	- ¿Qué es el proceso creativo? -Metodología de trabajo de equipos creativos "Círculos para la innovación" -Reconocimiento de mi rol creativo a través de la aplicación de la prueba de Roles -Ejemplos de dinámicas creativas	Visualización del curso e-learning
3 3 horas	Módulo 3: El proceso de la innovación.	9 al 13 mayo	Al finalizar esta sesión el estudiante estará en capacidad de: Reconocer qué es una marca e identificar qué es una indicación geográfica, así como una denominación de origen.	- ¿Qué es la innovación? - ¿Qué hace un líder innovador? - ¿Cómo innovar? -Formas de innovación -Los 10 tipos de innovación	Visualización del curso e-learning Iniciar con la evidencia creativa Evaluación del curso Visualización de Actividad de cierre
4 3 horas	Entrega en la plataforma de la evidencia creativa	Fecha límite al 13 mayo	¿De qué forma los contenidos del curso aportaron a su proyecto o idea? -Video corto -Collage de fotos -Infografía -Narrativa -Storytelling -Actividad creativa para desarrollar		Entrega de la evidencia creativa

INFORMACIÓN DE CONTACTO



2511-1359



info.proinnova@ucr.ac.cr



<https://www.proinnova.ucr.ac.cr/>



PROINNOVAUCR



Inscripciones en este [ENLACE](#)