

DATOS GENERALES

Curso acad3mico	Curso 2023/2024
Tipo de curso	Diploma de Especializaci3n
N3mero de cr3ditos	30,00 Cr3ditos ECTS
Matr3cula	1.000 euros (importe precio p3blico)
Requisitos de acceso	Alumnos/as reci3n graduados/as en 3reas educativas, sociales, laborales y culturales que quieran completar su formaci3n mejorando sus competencias transversales, indispensables para su inserci3n laboral. Profesionales liberales, trabajadores de 3mbito p3blico y privado con titulaci3n universitaria en estas 3reas que necesitan utilizar la metodolog3a de trabajo por proyectos y en equipo en el desempe1o de su trabajo.
Modalidad	On-line
Lugar de impartici3n	Aula Virtual UV
Horario	Martes, mi3rcoles y jueves de 16,00 a 20,00 horas
Direcci3n	
Organizador	Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives
Colaborador	Asociacio Valencia Acull / Asociaci3n de Dise1adores de la Comunidad Valenciana / Bonworking - Bonhub / Coaching Avanzado y Facilitaci3n Creativa Rafael Armero S.L. / Colegio Santiago Apostol / Comisi3n Espa1ola de Ayuda al Refugiado - CEAR / QUBICA, agencia de eventos digitales y experiencias tecnol3gicas
Direcci3n	Anna Giulia Ingellis Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de Val3ncia

Plazos

Preinscripci3n al curso	Hasta 31/10/2023
Fecha inicio	Noviembre 2023
Fecha fin	Mayo 2024
M3is informaci3n	
Tel3fono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

El ciclo de proyecto y sus elementos clave

El ciclo del proyecto
 El surgimiento del problema
 El surgimiento de la idea
 Los objetivos del proyecto
 Las actividades del proyecto
 La organizaci3n de los recursos: Cronograma, Organigrama, Presupuesto
 Evaluaci3n del proyecto

El proceso creativo como herramienta de cambio

El programa est3 dividido en cuatro bloques. Estos bloques corresponden a uno de los modelos del proceso creativo que vamos a emplear en la metodolog3a.

Bloque 01_ (FASE 01 Proceso creativo)
 DESCUBRIR (Inspiraci3n)

- 1.1. Exploraci3n de la metodolog3a. ¿Como funcionan los procesos creativos?
- 1.2. Primer paso de un proyecto diferencial: Briefing de calidad.
- 1.3. Explorando la herramienta: Mapa de empat3a. (User center design / Treballar desde la empat3a)

Bloque 02_ (FASE 02 Proceso creativo)
 DEFINIR (Interpretaci3n)
 2.1. La importancia de los Puntos de Vista.

- 2.2. Formulando oportunidades.
- 2.3. Explorando la herramienta: Customer Journey Map vs RoadMAP Project.

Bloque 03_ (FASE 03 Proceso creativo)

IDEAR (Desarrollo y prototipito)

- 3.1. Descubrir y definir los Insights.
- 3.2. Generar Ideas con valor.
- 3.3. Prototipado rápido de ideas: Experimentación.
- 3.4. Plan de Implementación.

Bloque 04_ (FASE 04 Proceso creativo)

RESOLVER (Implementación, lanzar y testear)

- 4.1. Conectar creativamente: El Storytelling.
- 4.2. Rediseño de los proyectos: Iterar - Iterar - Iterar.
- 4.3. Evaluación continua: Feedback.
- 4.4. Presentación de la propuesta.

Innovación educativa, social y cultural

Experiencias de innovación en educación estado del arte del problema o situación a innovar presentación de las experiencias
Experiencias de innovación en el mundo del arte estado del arte del problema o situación a innovar presentación de las experiencias
Experiencias de innovación en ámbito social estado del arte del problema o situación a innovar presentación de las experiencias

Análisis del problema fundamentada en los datos

1. La investigación social en el diseño y gestión de proyectos orientados al cambio en la sociedad desde la vertiente humanista.
2. La búsqueda y análisis de datos secundarios.
3. El análisis documental.
4. Las entrevistas cualitativas con informantes clave.
5. Las entrevistas grupales y los grupos focales como técnicas de diagnóstico social.
6. La elaboración de diagnósticos sociales orientados al diseño de proyectos innovadores.

Gestión de grupos de trabajos

- Comportamiento Individual, Trabajo en Equipo y Equipos de trabajo
- Liderazgo y Equipos de Trabajo
- Conflicto y Equipos de Trabajo

Captación de fondos, gestión y justificación de gastos

1. Captación de fondos europeos (40 horas):
 - 1.1. Ayudas y Subvenciones gestionadas a nivel nacional y regional
 - Plan de Recuperación para Europa: Next Generation EU
 - Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia del Gobierno de España.
 - Principales programas de ayudas y subvenciones
 - 1.2. Fondos europeos para las Áreas social, educativa y artística
 - Plan de Recuperación para Europa: el Marco Financiero Plurianual 2021-2027
 - El Fondo Social Europeo Plus
 - El Programa Horizonte Europa
 - El Programa Europa Digital
 - El Programa Erasmus+
 - El Programa Europa Creativa
 - 1.3. Principales plataformas y herramientas para la búsqueda de financiación
2. Gestión y justificación de gastos (20 horas)
 - 2.1. La justificación de proyectos nacionales y regionales
 - 2.1.1. La justificación de las inversiones y gastos en proyectos nacionales y regionales
 - Recopilación de la documentación que sustente las inversiones y gastos
 - Redacción de la memoria justificativa técnica y económica
 - Envío telemático de la justificación y resolución final
 - 2.2. La gestión financiera como factor crítico para el desarrollo de proyectos transnacionales.
 - El presupuesto y sus modificaciones.
 - Anticipos y prefinanciación.
 - Análisis de la elegibilidad del gasto y cumplimiento de la normativa.
 - Auditorías europeas.
 - Certificados y procesos de pago.

Trabajo de fin de curso

Escribir la memoria de un proyecto:

- Identificar al problema de partida
- Plantear la idea innovadora
- Definir los objetivos del proyecto de innovación
- Plantear las actividades
- Organizar los recursos
- Crear un sistema de evaluación

PROFESORADO

Victor Agullà³ Calatayud

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Rafael Armero Torres

Director Creativo. Rafa Armero & Creatividad Emocional

Xavier Rafael Barrachina Ramada

Empresa Revieve senior designer

Fernando Osvaldo Esteban Apreda

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Esther Gracia Grau

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Psicologia Social. Universitat de València

Anna Giulia Ingellis

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Marcela Isabel Jabbaz Churba

Contratado/a Doctor/a. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Francesca Kone

Profesora. Colegio Diocesano Nuestra Señora del Socorro

Isabel Martá Piera

Directora, actriz, dramaturga e investigadora teatral

María Erica Masanet Ripoll

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Carmen Montalba Ocaña

Contratado/a Doctor/a. Departament de Treball Social i Serveis Socials. Universitat de València

Adolf Murillo Ribes

Ayudante/a Doctor/a. Departament de Didáctica de l'Expressió Musical, Plástica i Corporal. Universitat de València

Susana Peñalver Garcá

Profesora, consultora

Carmen Picazo Lahiguera

Profesora Ayudante Universidad de Zaragoza

Alejandro Daniel Pizzi

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

Luis Rios Barona

Profesor, consultor

Ana Belén Santos

Profesora, consultora

Sara Verdú Vila

Técnica I+D+i en Las Naves. Especialista en Participación, inclusión y Políticas de Igualdad.

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

Formarse como técnico de gestión de proyectos de innovación en empresas creativas o de innovación, en ONGs y toda entidad sin ánimo de lucro, en entidades públicas o privadas que gestionen proyectos europeos, nacionales o autonómico, en institutos tecnológicos, departamentos o servicios públicos que trabajen por proyectos, en agencias de desarrollo local.

El curso se propone formar profesionales del área social, educativa y cultural con herramientas indispensables para crear, planificar, gestionar y evaluar un proyecto innovador. El curso acompaña al estudiante en todas las fases del proyecto, desde la creación de una idea, su transformación en un proyecto, su financiación y su puesta en marcha. El curso ofrece valiosos instrumentos, habilidades y competencias para realizar un proyecto. Cada alumno acabará el curso habiendo diseñado su propio proyecto.

METODOLOGÍA

El curso se realizará on-line y alternará sesiones de clases magistrales con sesiones de trabajo en grupo. Al final del curso los alumnos tendrán el diseño de un proyecto listo para ser presentado a una convocatoria para su financiación.