

## DATOS GENERALES

<b>Curso académico</b>	Curso 2023/2024
<b>Tipo de curso</b>	Diploma de Especialización
<b>Número de créditos</b>	30,00 Créditos ECTS
<b>Matrícula</b>	1.000 euros (importe precio público)
<b>Requisitos de acceso</b>	Alumnos/as recién graduados/as en áreas educativas, sociales, laborales y culturales que quieran completar su formación mejorando sus competencias transversales, indispensables para su inserción laboral. Profesionales liberales, trabajadores de ámbito público y privado con titulación universitaria en estas áreas que necesitan utilizar la metodología de trabajo por proyectos y en equipo en el desempeño de su trabajo.
<b>Modalidad</b>	On-line
<b>Lugar de impartición</b>	Aula Virtual UV
<b>Horario</b>	Martes, miércoles y jueves de 16,00 a 20,00 horas
<b>Dirección</b>	
<b>Organizador</b>	Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives
<b>Colaborador</b>	Asociacio Valencia Acull / Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana / Bonworking - Bonhub / Coaching Avanzado y Facilitación Creativa Rafael Armero S.L. / Colegio Santiago Apostol / Comisión Española de Ayuda al Refugiado - CEAR / QUBICA, agencia de eventos digitales y experiencias tecnológicas
<b>Dirección</b>	Anna Giulia Ingellis Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València

## Plazos

<b>Preinscripción al curso</b>	Hasta 31/10/23
<b>Fecha inicio</b>	Noviembre 23
<b>Fecha fin</b>	Mayo 24

## Más información

<b>Teléfono</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacion@adeituv.es">informacion@adeituv.es</a>

## 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 organización de los recursos: Cronograma, Organigrama, Presupuesto  
 Evaluación del proyecto

## El proceso creativo como herramienta de cambio

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

Bloque 01\_ (FASE 01 Proceso creativo)  
 DESCUBRIR (Inspiración)

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

Bloque 02\_ (FASE 02 Proceso creativo)  
 DEFINIR (Interpretación)  
 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. 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 Agulló 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 Martí 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 Didàctica de l'Expressió Musical, Plàstica i Corporal. Universitat de València

### **Susana Peñalver García**

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.