

DATOS GENERALES

Curso académico

| | |
|-----------------------------|---|
| Tipo de curso | Diploma de Especialización |
| Número de créditos | 30,00 Créditos ECTS |
| Matrícula | 1.000 euros (importe precio público) |
| Requisitos de acceso | 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. |
| Modalidad | On-line |
| Lugar de impartición | Aula Virtual UV |
| Horario | Martes, miércoles y jueves de 16,00 a 20,00 horas |

Dirección

| | |
|--------------------|---|
| Organizador | Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives |
| Colaborador | 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 |
| Dirección | Anna Giulia Ingellis Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Sociologia i Antropologia Social. Universitat de València |

Plazos

| | |
|--------------------------------|------------------|
| Preinscripción al curso | Hasta 31/10/2023 |
| Fecha inicio | Noviembre 2023 |
| Fecha fin | Mayo 2024 |

Más información

| | |
|-----------------|--|
| Teléfono | 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 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.