SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION
DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Código INAP IN28783/18 **Estado** Activo

Programa Alta Dirección Pública **Área** Desarrollo de competencias

Fundamentación

Entre uno de los objetivos específicos del Plan de Modernización definidos mediante el Decreto 434/2016 se encuentra la acción de “Promover la innovación, la creatividad y la comunicación entre los agentes públicos”, se propone el presente diseño de capacitación, el cual se encuentra alineado con los objetivos y acciones antes referidas.
La importancia de una correcta definición de los problemas a resolver, se basa en el hecho de que con una definición inadecuada del problema, tendremos una inadecuada definición de los requerimientos técnicos y de las necesidades de las personas involucradas, lo que a su vez implicará insoslayablemente una baja (cuando no nula) adopción de la solución a implementar. Es decir, que se invierten recursos físicos, capital humano y tiempo en encontrar una solución que no representará una innovación, es decir que no será adoptada por un organismo o por la sociedad.
Para realizar una correcta definición de los problemas, estos deben ser explorados dedicándoles un tiempo adecuado, considerando diversas maneras de enfocarlos que representarán potencialmente alternativas nuevas y valiosas que permitirán que la solución propuesta sea fácilmente adoptada, es decir que se convierta en una innovación. Una de las herramientas que permite se concreten dichas acciones es, sin duda, la creatividad.
Para cualquier organización en general, el costo de corregir los errores cuando se realizan pequeñas mejoras continuas, no resulta significativo. No obstante, el costo de los errores no previstos en las propuestas de soluciones que solo satisfacen el problema técnico pero que no son adoptadas por no centrarse en las necesidades de las personas a quienes va dirigida (usuarios, ciudadanos, empleados, etc.), es un lujo que no todas las organizaciones están en condiciones de sobrellevar, tanto en el aspecto operativo como en el económico.
Por lo cual, luego de la actividad, los agentes contarán con técnicas que les permitan abordar los problemas y sus soluciones citadas en el párrafo anterior basadas en un enfoque creativo e innovador y no puramente técnico operativo.

Contribución esperada

Al finalizar la actividad, los participantes estarán en condiciones de: La resolución creativa de problemas abiertos o poco definidos. La generación de espacios para el trabajo en equipos interdisciplinarios, con potencial para proponer distintos puntos de vista, integración de ideas y colaboración entre pares. La elaboración de soluciones orientadas a la innovación en base a la metodología pensamiento de diseño (Design Thinking) aplicada a servicios al ciudadano.

Perfil del participante

Asesores públicos y agentes públicos especializados/expertos que componen equipos de trabajo en la formulación y gestión de proyectos de gestión de áreas/unidades sustantivas de cualquier nivel de la administración pública.

Objetivos

Comprender las diferencias entre soluciones técnicas y soluciones innovadoras centradas en las personas.
Aplicar distintas técnicas de creatividad para desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de ideas en la resolución creativa de problemas.
Identificar las características de los contextos que favorecen la creatividad.
Liderar equipos de trabajo basado en un enfoque que facilite la integración de propuestas e ideas.

Contenido

Unidad 1. Conceptos básicos sobre creatividad.
El concepto de creatividad. De dónde surge, cómo evolucionó, mitos relativos. Componentes de la creatividad J. P. Guilford. Definición de creatividad organizacional.
El concepto de innovación. Qué entendemos por innovación, cómo se relaciona con la creatividad. Adopción de aportes nuevos y valiosos en organizaciones públicas.
Técnicas de creatividad. Diferencia entre proceso y técnica. Descripción conceptual de brainstorming, puente analógico, SCAMPER, sinéctica, y mapas mentales.
Las 4 P de la creatividad. La persona creativa, características de las personas creativas, imaginación, conocimiento y motivación. El proceso creativo, la creatividad como proceso, Distintos modelos del proceso creativo. El producto creativo, la necesidad de plasmar las ideas, caracterización de los productos creativos. El contexto creativo, contextos que favorecen la creatividad, elementos de un contexto creativo cultura, ambiente y recursos.

Unidad 2. La innovación en organizaciones públicas.
Tipos de innovaciones. Innovación social, innovación abierta, innovación frugal, innovación incremental, innovación disruptiva. Roles de las personas en el proceso de innovación.
Aprendizaje organizacional. La importancia del aprendizaje organizacional en organismos públicos. Modelo de organización como espacio de interacción social. Aprendizaje de primer y segundo nivel. El error como elemento de aprendizaje.
Liderar la innovación. Gestión del talento, gestión del conocimiento, cultura organizacional, procesos, servicios públicos.
Design Thinking en organizaciones públicas. Problema de la última milla. Descripción de metodología orientada a la innovación vs. soluciones técnicas.

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

Entre las actividades introductorias se propone una auto presentación oral de cada participante, y del docente haciendo su propia presentación y describiendo la dinámica del curso. Asimismo, se propone el Test de Goldman (se utiliza este test en dos ejes: El primero, se relaciona con la explicación de conceptos básicos relacionados con la creatividad y el potencial uso de los mismos como criterios de evaluación de aportes en el marco de resolución creativa de problemas. El segundo

eje, sirve como puerta de entrada para el autoconocimiento en relación a los conceptos involucrados).
Entre las actividades de desarrollo está previsto: el desarrollo de técnicas de Brainstorming, Sinéctica, SCAMPER, Puente Analógico, Mapas Mentales mediante actividades grupales. También el espacio formativo está abierto al juego de roles. (El juego de los compartimentos estancos).
La actividad integradora final, a la vez producto de la actividad como requisito de aprobación consistirá en una descripción del contexto organizacional, las características que propician (o bloquean) la creatividad y las oportunidades de mejora, lo que supone la formulación de una lista con la descripción de las actividades que se realizan en la organización para la resolución creativa de problemas (formales e informales) y un plan de acción para la realización de soluciones orientadas a la innovación.
Ente los recursos didácticos se utilizarán texto, cartas de póker y sobres, proyector, pantalla, (PC, Notebook, o Tablet) con audio y acceso a Internet y videos para promover el debate y la reflexión sobre los conceptos desarrollados en el curso.

Descripción de la modalidad

Presencial con apoyo de aula virtual.

Bibliografía

Gonzalez, F. (2012). Mini guía: una introducción al Design Thinking+ Bootcamp bootleg. Hasso Platner, Institute of design at Stanford.
Martin García, T. (2011). Arte, creatividad y diseño. Universidad Oberta de Catalunya.
Mavrommatis, H. (2013). Si la tecnología es la respuesta, entonces ¿Cuál es la pregunta? Documento de trabajo. Inédito.
Ramírez-Alujas, Á. V. (2012). Innovación en las organizaciones y servicios públicos: ¿El eslabón perdido? Bases para la transición hacia un modelo de innovación abierta y colaborativa. Estado, Gobierno y Gestión Pública, (19), pp-5.
OCDE, E. (2005). Manual de Oslo, Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación.

Evaluación de los aprendizajes

La evaluación de proceso se centra en el seguimiento de las actividades que se realizan durante el curso a partir de las habilidades o capacidades observadas, a saber: la capacidad de colaborar entre pares, inteligencia interpersonal entre los pares del grupo y con otros grupos; frecuencia y calidad de las contribuciones, capacidad de adaptarse a las consignas propuestas; laapacidad para formular preguntas significativas y elaborar reflexiones en los debates e intercambio de opiniones, capacidad de escuchar al otro y aceptar opiniones diferentes y la capacidad de generar ideas sin emitir juicios valorativos, capacidad de trabajar con ambigüedades, capacidad de proponer ideas originales dentro de un contexto determinado, capacidad de proponer soluciones o respuestas de un modo fluido, capacidad de trabajar orientándose al objetivo sin dejar de ser flexible.

Instrumentos para la evaluación

Grilla de seguimiento de las actividades.
Encuesta de satisfacción INAP.

Requisitos de Asistencia y aprobación

80 % de asistencia a los encuentros programados

Participar en las actividades que propuestas por el docente.

Entregar un informe final que contenga lo siguiente:

Descripción del contexto organizacional, las características que propician (o bloquean) la creatividad y las oportunidades de mejora.

Formulación de una lista con la descripción de las actividades que se realizan en la organización para la resolución creativa de problemas (formales e informales).

Formular y entregar un plan de acción para la realización de soluciones orientadas a la innovación.

En la evaluación del producto final citado se ponderará:

El uso de los conceptos desarrollados en los contenidos más relevantes para su función (60%).

Coherencia de la propuesta del participante en relación a los problemas en los cuales enmarca la propuesta (30%).

La formalidad y presentación del informe final (10%).

Duración (Hs.)

20

Detalle sobre la duración

5 (cinco) encuentros de 4 (cuatro) horas cada uno una vez por semana.

Lugar

INAP.

Perfil Instructor

Especialistas en creatividad e innovación.

Origen de la demanda

Actividad organizada por INAP.

Prestadores Docentes

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
20246808105	MAVROMMATIS,HERNAN