

Creatividad y Gestión de la Innovación en Salud

Código: 43091
Créditos ECTS: 15

| Titulación | Tipo | Curso | Semestre |
|--|------|-------|----------|
| 4315887 Investigación e Innovación en Cuidados de Enfermería | OB | 0 | 1 |

Contacto

Nombre: Montserrat Antonín Martín

Correo electrónico: Desconegut

Prerequisitos

No hay prerequisites.

El correo de contacto con la profesora responsable es el siguiente: montserrat.antonin@eug.es

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)

Objetivos y contextualización

INTRODUCCIÓN

Enfermería es una profesión que está definiendo nuevos espacios profesionales, nuevas prácticas y diversificación de servicios. Las enfermeras disponen de un amplio conocimiento de las necesidades de salud de las personas y poseen el potencial para explorar nuevos campos y potenciar la innovación.

Este módulo ha de permitir al estudiante abrirse a una nueva forma de pensar fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la motivación para que sea capaz de identificar oportunidades que permitan el desarrollo de proyectos emprendedores; además se fomentarán las estrategias y herramientas que lo capaciten para poder generar valor económico y social, tan necesario para la sociedad actual.

Se trata de una apuesta decidida hacia la gestión del conocimiento, la innovación y el emprendimiento, que se acompañará de las TIC y recursos 2.0 como facilitadores.

OBJETIVO GENERAL

Formar talento en el entorno de la salud generando pensamiento disruptivo que fomente la creatividad y la motivación para adquirir una actitud emprendedora.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fomentar la creatividad adquiriendo estrategias para la adquisición de habilidades personales.

Potenciar la innovación y las actitudes emprendedoras en el entorno de la salud.

Diseñar y desarrollar una idea de negocio o producto en relación con nuestro entorno profesional. Conocer cómo validar y ejecutar una idea de negocio.

Aportar valor añadido a nuestra profesión y en el ámbito de la salud.

Aplicar métodos de diseño, de innovación y de creatividad al ámbito de la salud.

Competencias

- Analizar e interpretar datos derivados de estudios de investigación vinculados a la innovación en los cuidados enfermeros.
- Analizar la práctica profesional y elaborar propuestas de mejora desde la perspectiva de la práctica creativa, la gestión del conocimiento la innovación y la investigación.
- Buscar, seleccionar y gestionar información de forma autónoma, tanto en fuentes estructuradas (bases de datos, bibliografías, revistas especializadas) como en información distribuida en la red.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Resultados de aprendizaje

1. Aportar ideas y abordajes diferentes para dar respuesta a las preguntas de investigación y resolver problemas de salud de forma creativa.
2. Buscar, seleccionar y gestionar información de forma autónoma, tanto en fuentes estructuradas (bases de datos, bibliografías, revistas especializadas) como en información distribuida en la red.
3. Conocer los conceptos de gestión del conocimiento y bussines intelligence.
4. Identificar el valor estratégico de la comunicación interna para detectar puntos débiles en las organizaciones sanitarias y proponer mejoras.
5. Identificar modelos de innovación que se pueden aplicar a los cuidados enfermeros.
6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
7. Utilizar los datos de la investigación para aplicarlos a los cuidados enfermeros.

Contenido

Unidad temática 1. INNOVACIÓN EN SALUD

1. Innovación: conceptos básicos y orientaciones.
2. ¿Para qué innovar en la gestión de cuidados?
3. Gestión de los cuidados y realidades en el entorno sanitario actual.

Unidad temática 2. INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD. LA ENFERMERA CREATIVA

Aproximación al concepto de creatividad.

1. Crear es pensar.
2. ¿Qué es la creatividad? ¿Y el pensamiento creativo?
3. Diferencia entre creatividad e innovación.
4. ¿Puedo no ser creativo? Mitos sobre la creatividad.

2. Practicar la creatividad.

1. Habilidades de la persona creativa.
2. Fases del proceso creativo.
3. Técnicas de generación de ideas.
4. Las emociones en la práctica creativa.

3. Aplicaciones de la creatividad.

1. La creatividad para la vida.
2. La enfermera creativa.
3. Creatividad para la educación, la investigación y la práctica profesional.

Unidad temática 3. MÉTODOS Y METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN EN INVESTIGACIÓN

1. Métodos de diseño, de innovación y de creatividad basados en investigación participativa (design thinking y método FORTH).
2. Aplicación de métodos de diseño, de innovación y de creatividad a la práctica asistencial.
3. Nuevas metodologías en investigación cualitativa.

Unidad temática 4. INNOVACIÓN DOCENTE

1. La creatividad y la innovación aplicada al entorno docente.
2. Las redes sociales como recurso de innovación y gestión docente.
3. Innovación en la formación enfermera y la implicación en la seguridad del enfermo. Centro de Simulación Avanzada Sala Darwin.

Unidad temática 5. EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN

El emprendimiento.

1.1 El emprendedor y su perfil.

1.2 El valor social del emprendedor.

1.3 Aprendiendo a emprender.

2. La idea.

2.1 Desde la generación de las ideas a los factores que intervienen en ellas.

2.2 El análisis de las ideas.

2.3 La idea como solución del hipotético problema.

3. De la idea al proyecto.

3.1 La importancia del modelo de negocio.

3.2 El modelo de negocio y el Business Model Canvas.

3.3 La estructura de costes y beneficios.

Metodología

Para la consecución de las competencias se han escogido una serie de estrategias didácticas que facilitan el desarrollo del trabajo individual, grupal y de las habilidades comunicativas.

Clases expositivas y participativas. Aprendizaje basado en proyectos.

Foros y debates para el fomento de la participación activa.

Cápsulas de innovación: Seminarios de expertos con el objetivo de conocer la aplicabilidad práctica de los conceptos teóricos trabajados durante el desarrollo del módulo.

Gestión de conocimiento virtual (cápsulas de innovación virtuales): A lo largo del módulo, el estudiante tendrá que gestionar información audiovisual a través de diversas plataformas freedom para facilitar la comprensión de los contenidos trabajados presencialmente, al mismo tiempo que complementan y añaden conocimientos de las diferentes unidades temáticas.

Tutorías a petición de los estudiantes.

Actividades

| Título | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|----------------------------------|-------|------|---------------------------|
| Tipo: Dirigidas | | | |
| Cápsulas de innovación | 13 | 0,52 | |
| Clases presenciales | 60 | 2,4 | |
| Tipo: Supervisadas | | | |
| Aprendizaje basado en proyectos | 25 | 1 | |
| Foros y debates | 25 | 1 | |
| Tipo: Autónomas | | | |
| Gestión del conocimiento virtual | 184 | 7,36 | |
| Proyecto de innovación | 68 | 2,72 | |

Evaluación

Proyecto de innovación en el entorno de la salud.

Trabajo en grupo (máximo 3 estudiantes) realizado con el objetivo de desarrollar un proyecto creativo e innovador dentro del entorno de salud. El proyecto se presentará por escrito y también se realizará una exposición oral del mismo ante un tribunal de evaluación, con la asistencia obligatoria de todos los estudiantes.

Los estudiantes dispondrán de una guía para la realización del proyecto.

Según el Acuerdo 4.4 del Consejo de Gobierno 17/11/2010 de la normativa de evaluación, las calificaciones serán:

Suspenso: de 0 a 4,9

Aprobado: de 5,0 a 6,9

Notable: de 7,0 a 8,9

Excelente: de 9,0 a 10

No evaluable: Cuando el estudiante no presente cualquiera de las actividades de evaluación propuestas a tal efecto o estas no cumplan con los requisitos básicos que figuren en las guías o rúbricas de las actividades.

Actividades de evaluación

| Título | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|---|------|-------|------|---------------------------|
| Defensa oral del proyecto de innovación | 30% | 0 | 0 | 6, 7 |
| Proyecto de innovación | 70% | 0 | 0 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |

Bibliografía

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona. Paidós.

- DE BONO, E. (1992). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México. Paidós.
- GUILERA, LL. (2011). Anatomía de la creatividad. Sabadell. FUNDIT Escola Superior de Disseny ESDi.
- ROOT-BERNSTEIN, R. & M. (2002). El secreto de la creatividad. Barcelona. Kairós.
- ALEMANY, L, ET AL (2011) Libro blanco de la iniciativa emprendedora en España. Girona Fundació Príncep Girona/Esade.
- BARBA, ENRIC (2011) Innovación. 100 consejos para inspirarla y gestionarla. Brant Cooper & Patrick Vlaskovits 2010, The entrepreneur's guide to customer development.
- ALEXANDER OSTERWALDER & YVES PIGNEUR (2011), Generación de Modelos de negocio. Deusto.
- AGUILAR, J. (Coord) (2003): La gestión del cambio. Aries Empresa/ Management.
- CALDERÓN, J. (1999): Innovación educativa, en revista Investigación educativa, Nº 1.
- CARBONELL, J. (2001), La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Madrid: Morata.
- CEBRIÁN, M (coord.) (2003): Enseñanza virtual para la innovación universitaria. Madrid. Narcea.
- DE LA TORRE, S. (1994): Innovación curricular: Proceso, estrategias y evaluación. Madrid. Dickynson.
- DE LA TORRE, S. (1998): Cómo innovar en los centros educativos. Estudio de casos. Madrid. Editorial Escuela Española.
- FULLAN, M. (2008): Los nuevos significados del cambio en la educación. Barcelona. Octaedro.
- MARTÍNEZ, J.B. coord. (2012) Innovación en la Universidad. Prácticas, políticas y retóricas. Barcelona: Ed. Graó.
- RIANCHO, J.; MAESTRE, J.M.; DEL MORAL, I.; RIANCHO, J.A. (2012): Simulación clínica de alto realismo: una experiencia en el pregrado. Educ Med 2012; 15 (2): 109-115. Disponible en <http://scielo.isciii.es/pdf/edu/v15n2/original4.pdf>
- WISEMAN, A.; HORTON, K. (2011): Developing clinical scenarios from a European perspective: Successes and challenges. Nurse Education Today 31 (2011) 677-681.
- PARKER, B.C.; MYRICK, F. (2009): A critical examination of high-fidelity human patient simulation within the context of nursing pedagogy. Nurse Education Today (2009) 29, 322- 329.
- MICHAEL E.PORTER. ¿What is value in health care? N Eng J Med 2010 págs. 2477-2481 R.Bohmer. Designing care. Harvard business press. Boston 2009.
- DAVID.M.CUTLER. ¿Where are the health care entrepreneurs? Harvard University 2010.
- [VAN WULFEN, G.](#) (2013): The Innovation Expedition, A Visual Toolkit to Start Innovation. Design. Amsterdam.
- MOOTEE, I. (2013): Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design New Jersey. School. John Willey & Sons.
- Design Thinking for Educators. 2nd Edition. Riverdale+IDEO. Disponible en: <http://www.designthinkingforeducators.com>
- Human simulation for nursing and health professions: New York. -- Springer Publishing Company, 2012 07990.
- Manual of simulation in healthcare: Oxford. -- Oxford University Press, 2008 07991.
- TOMÁS, M. (coord) (2009): La Cultura Innovadora en las Universidades. Estudio de Casos. Editorial Octaedro.
- CAREY, D. RODGERS, P. TENNANT, A. DODD, K. (2016): Mapping Care: A Case Study of Dementia Service Provision in the North East of England.

