



UCA

Universidad  
de Cádiz



# *Arte, Humanidades e Innovación*

---

## ***Explorando nuevas conexiones***

### **Introducción**

Vivimos en **la sociedad de la creación**. Caminamos desde la era de la información a la **era de la creatividad**, en el seno de una **sociedad** compleja, global, con continuos **cambios y desarrollos tecnológicos** que influyen en todos los ámbitos. Lo que sea rutinario será probablemente automatizado.

Lo genuinamente humano es aplicar nuestro talento a la creación. **Innovar** es crear algo valioso y tener impacto (social, económico, educativo...). Creatividad e innovación son capacidades ampliamente demandadas a nivel social y empresarial.

¿Tienen **el arte y las humanidades** algo que aportar en este contexto? **El arte y sus métodos** están permanentemente abiertos a la exploración, a la creación de significados, a la interpretación de la realidad. Y esta actitud, esta forma de trabajar, es fundamental para innovar. La innovación se basa en **entender a las personas**: sus necesidades, sus deseos, la forma en que usamos la tecnología, la forma en que interpretamos la realidad. Este entendimiento de *lo específicamente humano* es un campo, al menos, en el que los conocimientos humanísticos son muy valiosos para innovar.

La creatividad, entendida como capacidad de creación de algo valioso, y la capacidad de innovación son decisivas para el **desarrollo personal y social**. Se constituyen así en **recursos estratégicos** para las **personas**, para las **organizaciones** y para **el conjunto social** que, innovando, desarrolla su nivel de empleo, educación, sanidad, cultura. **No son capacidades innatas**, se pueden **aprender**. Este aprendizaje es el objetivo fundamental del curso, aplicado a los campos de la cultura y de las humanidades. A la vez, y como consecuencia de lo anterior, se presentan nuevas visiones y posibilidades para

estos dos campos. Se trata de explorar estos **cruces de caminos** y estudiar **las relaciones entre arte-humanidades-innovación**, junto a una metodología específica para diseñar proyectos innovadores.

La creación necesita **energía**. Esta energía proviene de los temas que nos apasionan. El curso tiene **una orientación práctica**, en el sentido de aplicar las experiencias, las metodologías y los conocimientos a concebir proyectos; por eso es una muy buena oportunidad para pensar, y sentir, sobre aquellos **temas significativos para cada uno de los participantes**. Y, como colofón, diseñar los **proyectos (planes de acción)** que ayuden a desarrollar todas sus potencialidades y hacer realidad esos sueños.

## Objetivos del curso

1. **Desarrollar la capacidad de innovación** en el campo de las Humanidades.
2. Presentar y **poner en práctica una metodología específica** para la concepción y el diseño de proyectos de innovación.
3. Explorar el **Arte y las Humanidades como instrumentos para la innovación**.

## Destinatarios

- ✓ **Personas y organizaciones** que quieran desarrollar su creatividad y su capacidad de innovación
- ✓ **Titulados universitarios** de cualquier disciplina.
- ✓ **Estudiantes** en general, pero especialmente de los grados relacionados con las Humanidades y las Ciencias Sociales.

## Beneficios

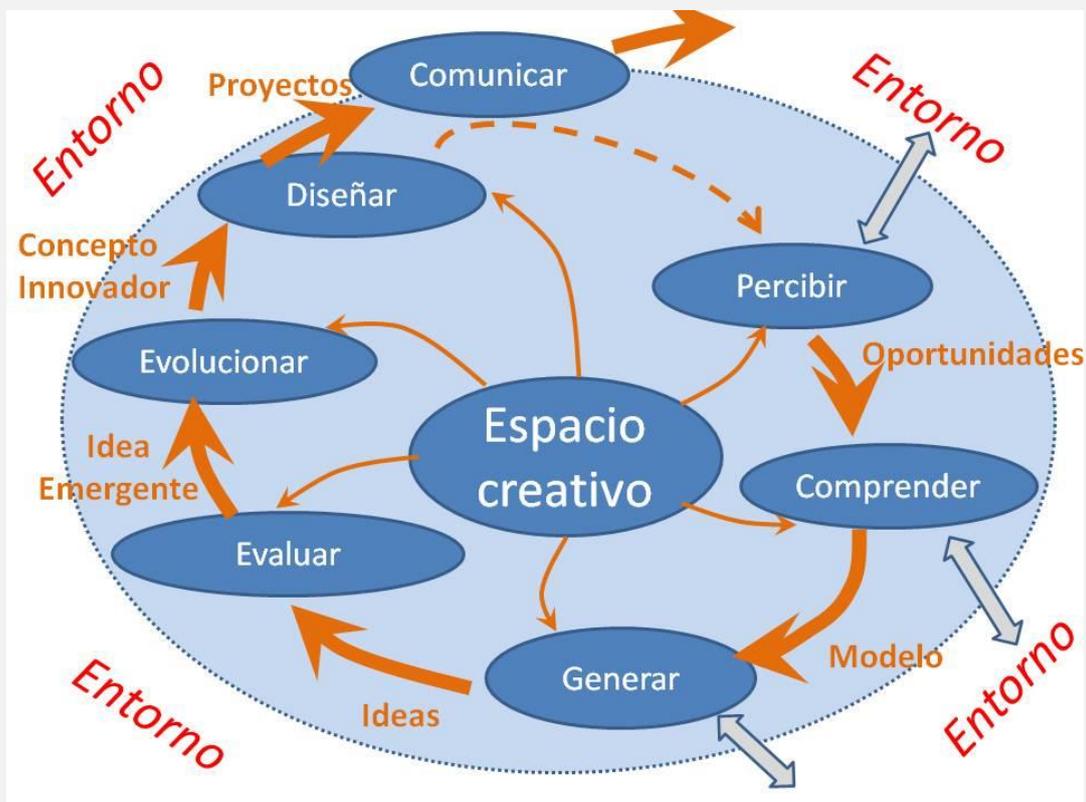
- ✓ **Ampliar la visión y las posibilidades** del Arte y de las Humanidades.
- ✓ **Desarrollar la creatividad y la capacidad de innovación.**
  - Percibir oportunidades
  - Comprender los problemas y representarlos
  - Generar ideas
  - Evaluar, seleccionar y evolucionar ideas
  - Diseñar proyectos y comunicarlos
  - Construir y dirigir entornos creativos
- ✓ **Conocer y experimentar metodologías y herramientas** para desarrollar el pensamiento innovador.
- ✓ **Concebir y diseñar proyectos de innovación** de interés para los participantes.

## Metodología

Crear comienza *sabiendo ver*. El curso parte de considerar el Arte y las Humanidades como formas de **explorar la realidad**, de percibir sus

posibilidades y de imaginar otras nuevas. A partir de esa experiencia se plantea la actividad innovadora. Es **un viaje de ida y vuelta**. Ida al mundo de la imaginación, vuelta al mundo del diseño. ¿Diseño de qué? De proyectos de innovación. Es una metodología propia del **pensamiento creativo**. Explorar, generar ideas, generar imágenes, crear posibilidades... para luego darles forma como planes de acción (en cualquier campo o área de conocimiento). A partir de esta idea el curso se basa en las siguientes orientaciones metodológicas (contrastadas en otras acciones de formación, ver <http://tep150.uca.es/>):

- ✓ **Entorno creativo** (acción, reflexión, interactividad).
- ✓ **Aprendizaje basado en proyectos**: concepción y diseño de proyectos seleccionados por los participantes dentro de sus áreas de interés.
- ✓ Uso de **un modelo específico del proceso de innovación** adaptado al curso (ver figura).
- ✓ **Transdisciplinariedad**. La innovación, como apertura mental a la diversidad, se nutre de aportaciones y visiones de diferentes campos.
- ✓ **Aproximación al arte y a la creación artística** como ejemplo y fuente metodológica para innovar.
- ✓ Conexión con **los centros de interés** de los participantes.
- ✓ **Estudio de casos** y experiencias



Modelo CREALAB® del proceso de innovación propuesto

## Contenidos

1. Una visita al Planeta ECCO: arte, cultura e innovación social
2. Creatividad y espacios creativos
3. ¿Somos innovadores? Una geografía europea de la innovación
4. El sector cultural y creativo
5. Exploraciones en arte y tecnología
6. CREALAB: un modelo para el proceso de innovación
7. Design Thinking: una metodología de diseño centrada en las personas
8. Design-driven Innovation: innovación a partir de la creación de significados
9. Los métodos del arte
10. ¿Qué tiene que ver la poesía con los negocios?
11. Comunicar: el valor de contar historias
12. Diseño de proyectos: planes para crear realidades

## Sistema de evaluación

1. Participación activa en el curso.
2. Desarrollo y presentación oral (el tiempo dependerá del número de asistentes) de un proyecto sobre innovación, prioritariamente (aunque este criterio no es exclusivo) en los ámbitos del arte, la cultura y las humanidades. Se valorará el nivel de innovación, el nivel de desarrollo del proyecto, la aplicación de la metodología propuesta en el curso y la eficacia en la comunicación.

## Lugar y duración.

**Facultad de Filosofía y Letras (Aula 1.3)**

**Del 8 de Noviembre al 13 de Diciembre, todos los martes de 16h a 20h.**

## Matrícula e inscripciones

### Precio de la matrícula:

- General: 90 €
- Comunidad UCA: 45 €

### Inscripciones:

[http://formacion.fueca.es/?curso=scu16759\\_arte-humanidades-e-innovacion-ii-edicion&frm=inscripcion](http://formacion.fueca.es/?curso=scu16759_arte-humanidades-e-innovacion-ii-edicion&frm=inscripcion)

**+Info:** [joaquin.moreno@uca.es](mailto:joaquin.moreno@uca.es)

## Reconocimiento de créditos

**Duración:** 30 horas (20 presenciales)

**Nº créditos (LRU):** 3

**Nº créditos ECTS:** 1 (pendiente de la Comisión de Garantía de Calidad de cada Grado)

## **Profesorado**

Joaquín Moreno Marchal (Ingeniero Industrial, Profesor Titular de Universidad, Universidad de Cádiz)

Ha participado en diversos proyectos europeos relacionados con la educación y la formación continua, y coordinó el proyecto europeo CREA-Aprender y Crear de Forma Compartida y a Distancia. Ha dirigido la OTRI-Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación de la UCA (2003-2007) en donde coordinó los proyectos HUMAN y T-CULTURA (Plan Nacional de I+D+i) sobre transferencia del conocimiento y creación de empresas en el ámbito de la Cultura y de las Humanidades.

En la actualidad es Coordinador del Grado en Ingeniería Radioelectrónica en la UCA, y trabaja sobre innovación educativa, espacios creativos y aprendizaje de la innovación (<http://tep150.uca.es>). Desarrolla actividades y proyectos de creación plástica ([www.joaquinmoreno.es](http://www.joaquinmoreno.es)) y colabora en la revista Speculum del Club de Letras de la Universidad de Cádiz (<http://www.cervantesvirtual.com/obra/speculum-revista-del-club-de-letras--0/>).

## **Entidades colaboradoras**

### **Catas con Arte**

<http://www.catasconarte.net/>

<https://www.facebook.com/catas.conarte/>



### **Planeta ECCO**

