



III CURSO VIRTUAL SOBRE CREATIVIDAD E INNOVACION

Informe de resultados

Joaquín Moreno Marchal.

Contenido

Autoevaluación global	3
Autoevaluación de capacidades para la innovación.....	3
Evaluación del curso	4
Lo más interesante del curso	5
Ideas de mejora.....	5

Autoevaluación global

Se trata de una auto-estimación por parte de los participantes sobre sus capacidades de creatividad e innovación. Se realiza al inicio y al final del curso.

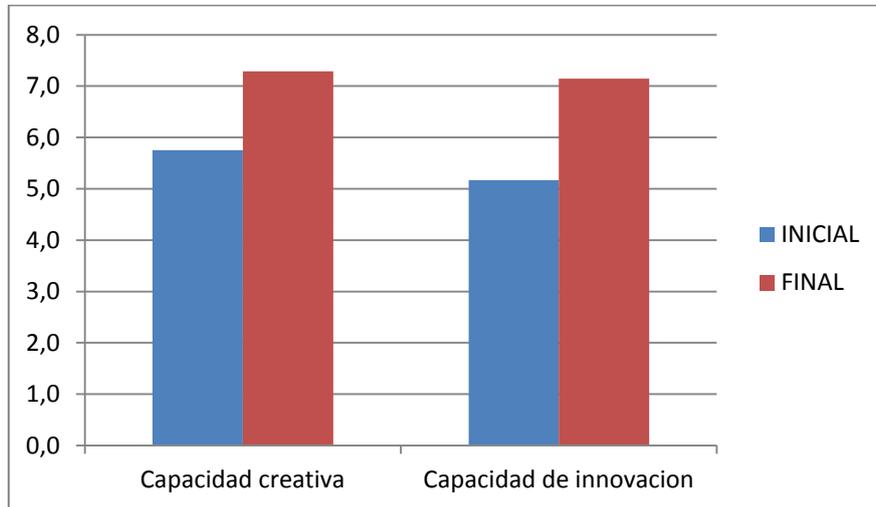


Ilustración 1 AUTOEVALUACION GLOBAL DE CAPACIDADES (valores medios, escala 1-10)

Autoevaluación de capacidades para la innovación

Se trata igualmente de una auto-estimación personal, realizada al inicio y al final del curso, ahora con más detalle, centrándose en una serie de capacidades que intervienen en los procesos de generación de innovación.

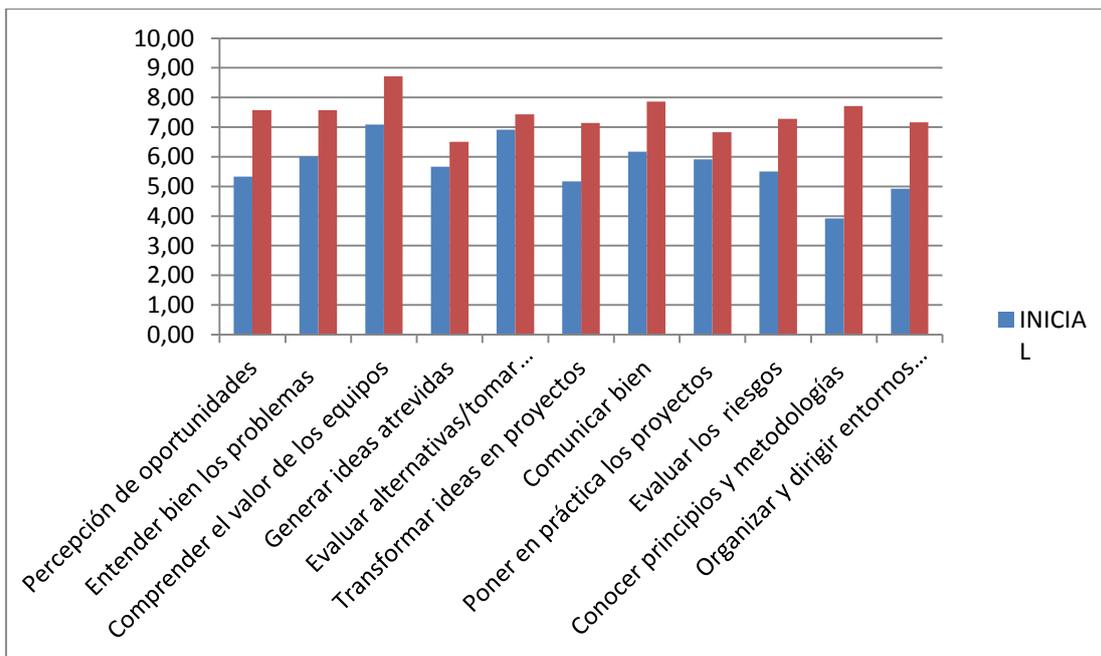


Ilustración 2 AUTOEVALUACION CAPACIDADES DE INNOVACION (Valores medios, escala 1-10)

Evaluación del curso

Se ha evaluado el conjunto del curso según:

1. Objetivos
2. Resultados.
3. Metodología

Se incluyen además apreciaciones sobre los aspectos más interesantes y propuestas de mejora del curso (trasladadas literalmente desde las encuestas).

Tabla 1. Evaluación del curso, encuesta propia (valores medios)

Escala de valoración	
1-	Muy en desacuerdo
2-	Desacuerdo
3-	Acuerdo Parcial
4-	Acuerdo
5-	Muy de acuerdo
OBJETIVOS	
Se ha estudiado la importancia a nivel social y personal de aprender a innovar	4,1
He aprendido metodologías para desarrollar innovación	3,9
He practicado la innovación	4,1
RESULTADOS	
He generado ideas	3,9
He iniciado la concepción de un proyecto	4,1
He avanzado en la formación de un equipo de personas para desarrollar mi idea/proyecto	3,3
He encontrado personas, recursos, ayudas para desarrollar innovación	3,7
METODOLOGÍA	
El curso ha sido un espacio creativo	4,3
El curso ha sido una experiencia significativa para mí	4,4
El curso ha sido un espacio de colaboración	3,9

Lo más interesante del curso

Desde el punto de vista de los participantes estas han sido sus apreciaciones:

1. He aprendido a ver que la cantidad puede llevar a la calidad, que todas las ideas pueden tener algo de bueno y algo de malo (sobre todo de bueno), a no tener tanto miedo al fracaso y he aprendido a dar el primer paso que es a veces lo más difícil, el empezar.
2. A mí este curso me ha parecido muy interesante porque me he dado cuenta que tengo una capacidad muy buena para sacar ideas, he aprendido de mí misma y creo que me puede servir para mi futuro tanto laboral como personal y me ha hecho desarrollar mi capacidad creativa e imaginativa.
3. Ver las ideas que los demás compañeros han expuesto
4. Saber que una idea puede multiplicarse según trabajemos en ella.
5. "Lo que más me ha ayudado o más me ha llamado la atención es:

Módulo 1: práctica manera de reflexionar acerca de la innovación.

Módulo 2: páginas Web útiles que dan buenas ideas.

Módulo 3: programa para hacer esquemas y diagramas.

Módulo 4: SCAMPER como forma de reflexión acerca del proyecto.

Módulo 5: es importante saber que no todas las ideas son factibles. Este módulo me ha ayudado a reflexionar acerca de este tema.

Módulo 6: es importante saber que a veces los inconvenientes se pueden solventar. Siempre hay que buscar soluciones.

Módulo 7: plasmar el diseño de un proyecto ayuda a seguir viendo de qué pata cojea el mismo.

Módulo 8: el hecho de cómo comunicar puede marcar la diferencia."

6. Los pequeños juegos a realizar para poner a prueba nuestra creatividad

Ideas de mejora

1. No tanto tiempo de curso, si no las personas no lo hacen al mismo tiempo y es difícil con los foros
2. Haría este mismo curso basado en lo mismo pero proyectado de una forma más avanzada ya que aquí partimos de la base 0 una vez conseguido ese primer nivel que hubiera un segundo por ejemplo indagando más en la publicidad y marketing.
3. Incentivar la colaboración por parte de los participantes. Había momentos en los que me parecía que tardaba tanto en hacer las tareas

porque solo yo estaba haciendo más o menos lo que se pedía
(ejemplo: esquema con Xmind)

4. Para el diseño de proyectos se podría hablar de OpenProj.
5. Tener en las tareas para realizar un plazo límite de entrega, para que el alumno deba organizarlas
6. Hacer un ejercicio en el que tengan que colaborar los demás participantes