

## 1. Dades del mòdul

<b>Nom del mòdul</b>	<b>CREATIVITAT I GESTIÓ DE LA INNOVACIÓ EN SALUT</b>
<b>Codi</b>	43091
<b>Crèdits ECTS</b>	15 ECTS
<b>Curs i període en el que s'imparteix</b>	Curs Acadèmic 2013-2014 – 1er. semestre
<b>Llengua vehicular majoritària</b>	Català
<b>Professor/a de contacte</b>	
<b>Nom professor/a</b>	Montserrat Antonin
<b>e-mail</b>	montserrat.antonin@eug.es

## 2. Prerequisits

No hi ha prerequisits.

## 3.- Objectius

### INTRODUCCIÓ

Infermeria és una professió que està definint nous espais professionals, noves pràctiques i diversificació de serveis. Les infermeres disposen d'un ampli coneixement de les necessitats de salut de les persones i tenen el potencial per explorar nous camps i potenciar la innovació.

Aquest mòdul ha de permetre a l'estudiant obrir-se a una nova forma de pensar fomentant alhora la creativitat i la motivació per a ser capaç d'identificar oportunitats per a poder desenvolupar projectes emprenedors a més d'aquelles estratègies i eines que el capacitin per a poder generar valor econòmic i social tant necessari per a la societat actual.

Es tracta d'una aposta decidida cap a la gestió del coneixement, la innovació i emprenedoria acompanyant-se de les TIC i recursos 2.0 com a facilitadors

### OBJECTIU GENERAL

- Formar talent en l'entorn de la salut generant pensament disruptiu que fomenti la creativitat i motivació per a adquirir una actitud emprenedora

### OBJECTIUS ESPECÍFICS

- Fomentar la creativitat adquirint estratègies per l'adquisició d'habilitats personals.
- Potenciar la innovació i les actituds emprenedores en l'entorn de la salut
- Dissenyar i desenvolupar una idea de negoci o producte en relació al nostre entorn professional
- Conèixer com validar i executar una idea de negoci
- Aportar valor afegit a la nostre professió i en l'àmbit de la salut

## 4.- Competències i resultats d'aprenentatge

### Competència

CB6. Adquirir i comprendre els coneixements que aporten una base o oportunitat per tal de ser creatius i originals en el desenvolupament i/o aplicació d'idees, en un context d'innovació i recerca

### Competència

CE3. Analitzar la pràctica professional i elaborar propostes de millora des de la perspectiva de gestió creativa, la gestió del coneixement, la innovació i la investigació

#### Resultats d'aprenentatge

CE3.01. Aportar idees i abordatges diversos per a donar resposta a les preguntes de recerca i resoldre problemes de salut de forma creativa

CE3.02. Identificar el valor estratègic de la comunicació interna per a detectar punts dèbils en les organitzacions sanitàries i proposar millores

CE3.03. Conèixer els conceptes de gestió del coneixement i "business intelligence"

CE3.04. Identificar models d'innovació que puguin aplicar-se a les cures d'infermeria

### Competència

CE4. Analitzar i interpretar dades derivades d'estudis de recerca vinculats a la innovació amb aplicabilitat en les cures d'infermeria

#### Resultats d'aprenentatge

CE4.01 Utilitzar les dades de la investigació per aplicar-les a les cures d'infermeria

### Competència

GT1. Buscar, seleccionar i gestionar informació i coneixement de forma autònoma, tant de fonts estructurades com d'informació 2.0

## 5.- Continguts

### Unitat Temàtica 1. LA INFERMERA CREATIVA

1. Aproximació al concepte de creativitat
  - a. Crear és pensar.
  - b. Què és la creativitat? I el pensament creatiu?
  - c. Diferència entre creativitat i innovació.
  - d. Puc no ser creatiu? Mites sobre la creativitat.
2. Practicar la creativitat
  - a. Habilitats de la persona creativa.
  - b. Fases del procés creatiu.
  - c. Tècniques de generació de idees.
  - d. Les emocions en la pràctica creativa.
3. Aplicacions de la creativitat
  - a. La creativitat per a la vida.
  - b. La infermera creativa.
  - c. Creativitat per a l'educació, la recerca i la pràctica professional

### Unitat Temàtica 2. EMPRENEDURIA I GESTIÓ DE LA INNOVACIÓ EN L'ÀMBIT DE LA SALUT

1. L'emprenedoria:
  - a. L'emprenedor i el seu perfil
  - b. El valor social de l'emprenedor
  - c. Aprenent a emprendre
2. La idea:
  - a. Des de la generació de les idees als factors que intervenen en elles.
  - b. L'anàlisi de les idees
  - c. La idea com a solució del hipotètic problema
3. De la idea al projecte:
  - a. La importància del model de negoci
  - b. El model de negoci i el Business Model Canvas
  - c. l'estructura de costos i beneficis

### Unitat Temàtica 3. PROCESSOS D'INNOVACIÓ EN LA GESTIÓ DE LES CURES

1. Gestió de les cures i realitats en l'entorn sanitari actual
  - a. Realitats en la societat actual i l'impacte en l'entorn sanitari : Europa i altres països
  - b. Components dels sistemes de salut i certeses
  - c. La naturalesa del procés de cuidar i les seves claus
  - d. Com crear valor en la triada: cura-cost-qualitat
  
2. Per què innovar en la gestió de cures?
  - a. Concepte de valor
  - b. Orientació
  - c. Mesura
  
3. Redisseny de la gestió de cures
  - a. La gestió de les cures
  - b. Àmbits d'actuació
  - c. L'orientació de les actuacions basades en l'evidència
  - d. Nous rols, noves responsabilitats i el marc de relacions
  - e. Redisseny de les cures

### Unitat Temàtica 4. INNOVACIÓ DOCENT

1. La creativitat i la innovació aplicada a l'entorn docent
  
2. Innovació en la formació infermera i la implicació en la seguretat del malalt. Centre de Simulació Avançada Sala Darwin.

### 6.- Metodologia docent i activitats formatives

Per l'assoliment de les competències s'han escollit un seguit d'estratègies didàctiques que faciliten el desenvolupament del treball individual, grupal i de les habilitats comunicatives

- **Classes expositives i participatives**
- **Capsules d'Innovació** : seminaris d'experts amb l'objectiu de conèixer l'aplicabilitat pràctica dels conceptes teòrics treballats durant el desenvolupament del mòdul
- **Fòrums i debats** pel foment de la participació activa
- **Aprenentatge basat en problemes (ABP)**
- **Gestió de Coneixement Virtual**: al llarg del mòdul l'estudiant haurà de gestionar informació audiovisual a través de la plataforma "freedom" d'EsadeCreapolis per tal de facilitar la comprensió dels continguts treballats presencialment alhora que complementen i afegeixen coneixements de les diferents unitats temàtiques.
- **Tutories**

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
<b>Dirigides</b>			
	Classes presencials	60	CE3.01, CE3.02, CE3.03, CE3.04, CE4.01
	Capsules d'Innovació	13	CE3.03
<b>Supervisades</b>			
	Aprenentatge Basat en Problemes	25	CE3.01, CE3.02, CE3.03, CE3.04, CE4.01
	Fòrums i debats	25	CE3.01

## Autònomes

Carpeta d'Aprenentatge	25	CE3.01, CE3.02, CE3.03, CE3.04, CE4.01
Gestió del Coneixement Virtual	35 + 192	CE3.01, CE3.02, CE3.03, CE3.04, CE4.01

## 7.- Avaluació

- Carpeta d'Aprenentatge
- Assistència i Participació Activa a classe
- Autoavaluació

### ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

%

### RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	%	RESULTATS D'APRENTATGE
- Carpeta d'Aprenentatge	80%	CE3.01, CE3.02, CE3.03, CE3.04, CE4.01
- Assistència i Participació Activa a classe	10%	CE3.01,
- Autoavaluació	10%	CE3.01, CE3.02, CE3.04, CE4.01

## 8.- Bibliografia i enllaços web

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). Creatividad. El fluir 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 Princep 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

MARTINEZ, 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 a <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. Whats is value in health care? N Eng J Med 2010 pags 2477-2481 R.Bohmer. Designing care. Harvard business press. Boston 2009

DAVID.M.CUTLER. Where are the health care entrepreneurs? Harvard University 2010