

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. La creatividad como origen de la innovación 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Ideas en torno al concepto de creatividad 1.3. Claves para predisponernos a un pensamiento creativo	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,25 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase presencial del tema 1
Semana 2	Tema 1. La creatividad como origen de la innovación (continuación) 1.4. Fases del proceso creativo 1.5. Herramientas o técnicas de creatividad	Actividad I: Creatividad (4.5 puntos) Test - Tema 01 (0.5 puntos)	Clase presencial del tema 1 (continuación) y presentación de la actividad I: Creatividad
Semana 3	Tema 2. Investigación, desarrollo e innovación 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. ¿Qué es la innovación? 2.3. Organismos de financiación españoles 2.4. Organismos de financiación europeos	Test - Tema 02 (0.5 puntos)	Clase presencial del tema 2
Semana 4	Tema 3. Diseño y gestión de proyectos de innovación 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. De la idea a la entrega del proyecto		Clase presencial del tema 2 (continuación)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 3. Diseño y gestación de proyectos de innovación (continuación) 3.3.La propuesta europea de innovación a nivel europeo 3.4.La negociación del contrato	Actividad grupal: Desarrollo de una propuesta de financiación (8.0 puntos) Test - Tema 03 (0.5 puntos)	Clase presencial del tema 3 y presentación de la actividad grupal: Desarrollo de una propuesta de financiación
Semana 6	Tema 4. Implementación de proyectos de innovación 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. El inicio del proyecto 4.3. Los roles del proyecto 4.4. El cronograma del proyecto (Diagrama de Gantt)		Clase presencial del tema 3 (continuación) Clase de resolución de la actividad I: Creatividad
Semana 7	Tema 4. Implementación de proyectos de innovación (continuación) 4.5. El diagrama PERT o de relación de los paquetes de trabajo 4.6. Las revisiones de proyecto 4.7. Una metodología estándar para la ejecución de los proyectos: Agile	Test - Tema 04 (0.5 puntos)	Clase presencial del tema 4
Semana 8	Semana de repaso		Sesión de explicación del modelo de examen y resolución de la actividad grupal: Desarrollo de una propuesta de financiación
Semana 9	Semana de exámenes		