

**Formulario de aprobación de curso de posgrado/educación permanente**

**Asignatura: LABORATORIO CREATIVO (LABC)**

(Si el nombre contiene siglas deberán ser aclaradas)

**Modalidad:**

**Posgrado**

(posgrado, educación permanente o ambas)

**Educación permanente**

**1**

**Profesor de la asignatura** : Diseñador Industrial, Marcelo Carretto, Docente Grado 3,

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UdelaR.

(título, nombre, grado o cargo, instituto o institución)

**1**

**Profesor Responsable Local** : Magíster en Ingeniería Eléctrica, Federico Davoine, Docente

Grado 2, Instituto de Ingeniería Eléctrica.

(título, nombre, grado, instituto)

**Otros docentes de la Facultad:**

(título, nombre, grado, instituto)

**Docentes fuera de Facultad:** Licenciada en Diseño de Comunicación Visual, Jessica Stebniki

Lescano, Asistente, Docente Grado 2, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UdelaR

(título, nombre, cargo, institución, país)

**1**

Agregar CV si el curso se dicta por primera vez.

(Si el profesor de la asignatura no es docente de la Facultad se deberá designar un responsable local)

[Si es curso de posgrado]

**Programa(s) de posgrado: Posgrado en Gestión de Tecnologías**

**Instituto o unidad:**

**Departamento o área:**

**Horas Presenciales: 24**

(se deberán discriminar las horas en el ítem Metodología de enseñanza)

**Nº de Créditos: 4**

[Exclusivamente para curso de posgrado]

(de acuerdo a la definición de la UdelaR, un crédito equivale a 15 horas de dedicación del estudiante según se detalla en el ítem Metodología de enseñanza)

**Público objetivo:** Cursantes y egresados del PGT.

**Cupos: Mínimo 8, Máximo 35**

(si corresponde, se indicará el número de plazas, mínimo y máximo y los criterios de selección. Asimismo, se adjuntará en nota aparte los fundamentos de los cupos propuestos. Si no existe indicación particular para el cupo máximo, el criterio general será el orden de inscripción, hasta completar el cupo asignado)

**Objetivos:** Conocer y aplicar herramientas para la solución creativa de problemas enfocadas en la identificación y definición de problemas complejos para que los participantes logren soluciones innovadoras.

**Conocimientos previos exigidos:** Formación Terciaria

**Conocimientos previos recomendados:** N/C

**Metodología de enseñanza:**

(comprende una descripción de la metodología de enseñanza y de las horas dedicadas por el estudiante a la asignatura, distribuidas en horas presenciales -de clase práctica, teórico, laboratorio, consulta, etc.- y no presenciales de trabajo personal del estudiante)

Descripción de la metodología:

El curso tendrá una orientación eminentemente práctica con énfasis en el trabajo de taller, basado en la metodología de aprender haciendo, dado que es la forma en que se puede vivir la experiencia creativa, combinado con actividades de campo y clases teóricas. Se trabajará en equipos heterogéneos. Cada uno de los cuáles tendrá asignado, al menos, un docente como tutor.

Detalle de horas:

- Horas de clase (teórico): 4
- Horas de clase (práctico): 16
- Horas de clase (laboratorio): 0
- Horas de consulta: 0
- Horas de evaluación: 4
  - o Subtotal de horas presenciales:
- Horas de estudio: 12
- Horas de resolución de ejercicios/prácticos: 12
- Horas proyecto final/monografía: 12
  - o Total de horas de dedicación del estudiante: 60

---

Forma de evaluación:

1.

[Indique la forma de evaluación para estudiantes de posgrado, si corresponde]

[Indique la forma de evaluación para estudiantes de educación permanente, si corresponde]

---

**Temario:**

**INTRODUCCIÓN**

Fundamentos del pensamiento creativo y la solución creativa de problemas. Trabajo en equipos.

**ENTENDER**

Metodología para explorar y recoger información. Identificación de problemas. Selección y definición de desafíos.

**IDEAR**

Generación, selección y definición de ideas creativas. Evaluación de propuestas. Diversidad de herramientas adecuadas en función del tipo de desafío y de soluciones buscadas.

**DESARROLLAR**

Transformar ideas iniciales en soluciones.

**VALIDAR SOLUCIÓN**

Metodología de validación y prototipos. Realización de experimentos.

**COMUNICAR**

Definir los aspectos relevantes a comunicar.  
Desarrollar una presentación conceptual, oral y gráfica adecuada.

---

**Bibliografía:**

(título del libro-nombre del autor-editorial-ISBN-fecha de edición)

El pensamiento lateral - Edward de Bono - Paidós - ISBN 8449334098 - 1974

Applied imagination. Principles and procedures of creative problem-solving. - OSBORN, A.F. - Charles Scribner's Sons - ISBN 0684162563 - 3rd Revised edición - 1979

Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genius – Michael Michalko - Ten Speed Press - ISBN 1580083110 - 2001

Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques (2nd Edition) by Michael Michalko - Ten Speed Press - ISBN-13 : 978-1580087735 - 2006

Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts -  
Robert W. Weisberg - Wiley - ISBN-10 : 0471739995 - 2006

Innovative Intelligence - David Weiss y Claude Legrand - Wiley - ISBN 9780470677674 – 2011

Serious Creativity: How to be creative under pressure and turn ideas into action by Edward de  
Bono - Ebury Digital - ASIN : B00RKX0QBS - 2015

### **Datos del curso**

---

**Fecha de inicio y finalización:** Setiembre noviembre 2022

**Horario y Salón:** 18:00 a 21:00 hs

**Virtual /ANTEL Torre de las Telecomunicaciones, Edificio clientes**

**Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad posgrado:** UI 3.887 Contempla otorgar becas

**Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad educación permanente:** UI 3.887 Contempla otorgar becas

---