

	Elemento	Objetivos nivel 1	Conocimiento	Objetivos de nivel 2	Comprensión	Objetivos de nivel 3	Aplicación
CREATIVIDAD	Capacidad de aportar sugerencias o ideas	Familiarizarse con técnicas de generación de ideas para poder, en un futuro, aportar sugerencias propias adecuadas ante una situación concreta.		Participar en clase aportando sugerencias/ideas propias de calidad. Pensar en posibles sugerencias/ideas para afrontar los problemas del día a día, teniendo en cuenta las restricciones del entorno. Detectar o generar oportunidades y soluciones a problemas conocidos. Participar en clase proponiendo las ideas propias.		Dado un problema, que implica procesos complejos que requieren soluciones sistémicas, ser capaz de aportar ideas y soluciones con tal de resolverlo.	
	Asimilación de la existencia de más de una forma de pensar	Plantearse la posibilidad de diversas alternativas y aceptar que puede haber más de una manera de pensar para resolver un problema o una situación. Y todas ellas pueden ser buenas.		Pensar en ejemplos cotidianos para familiarizarse con esta idea. A partir de la materia trabajada en clase, y dada una cierta situación o problema, aplicar diferentes puntos de vista con tal de buscar una solución. Abrir la mente ante nuevas ideas o perspectivas.		Actitud totalmente receptiva ante otras formas de pensar y opiniones de otros alumnos en debates que se puedan realizar en clase. Aplicación de las técnicas estudiadas para detectar diferentes vías de actuación ante un problema planteado.	
	Expresión de las ideas	Aprender i conocer diferentes medios a la hora de expresar las ideas y pensamientos de uno mismo.		Capacidad de transmitir las ideas propias a los otros. Dado un ejercicio, saber plasmar de manera formal las ideas generadas per el alumno.		Demostrar, tanto en las prácticas como oralmente, el aprendizaje de herramientas de transmisión de pensamientos, ideas y sugerencias.	
EMPRENDEDURÍA	Capacidad de iniciativa	Conocer técnicas que fomenten la iniciativa		Reflexionar sobre la iniciativa que se tiene ante situaciones del día a día.		Planteada una incógnita o problemática, aportar ideas i soluciones con tal de resolverla. Adquirir una intensa visión de futuro que permita desarrollar la iniciativa propia. Proponer actividades o animar a participar a otras personas en actividades adicionales de la asignatura o en iniciativas propias.	
	Toma de decisiones	Aprender técnicas para escoger las decisiones más óptimas ante una determinada situación. Aprender a valorar los riesgos y las oportunidades de las decisiones que se toman.		Pensar en las consecuencias que puede generar una acción o decisión determinada que se quiera llevar a cabo.		Cuando se trabaja en un proyecto, demostrar profesionalidad en cuanto a la toma de decisiones. Cuando se trabaja en grupo en un proyecto, demostrar el dominio de las disciplinas llamadas estratégicas y de soporte. En proyectos en grupo, implicar a otras personas a la hora de asumir riesgos propios o ajenos.	
	Gestión de proyectos	Estudiar el proceso de gestionar proyectos y aprender los procesos necesarios. Adquirir los conocimientos necesarios sobre las organizaciones y sobre las diversas técnicas de gestión.		Comprender los procesos y las técnicas más comunes para gestionar proyectos. Pensar i proponer proyectos nuevos y que sean enriquecedores para nuestro entorno.		Poner en práctica los conocimientos adquiridos mediante la gestión de proyectos. Demostrar que se ha adquirido la capacidad de crear una empresa y gestionarla utilizando conocimientos estratégicos y disciplinas de apoyo y d producción (saber hacer un business plan). Asumir el compromiso con proyectos de dimensión social.	
INNOVACIÓN	Capacidad de generar ideas innovadoras	Conocer la diferencia entre creatividad e innovación; entre ideas e ideas innovadoras. Familiarizarse con las técnicas de generación de ideas. Adquirir conocimientos y habilidades relacionadas con la innovación (saber como acceder a nuevas informaciones, tener la suficiente creatividad como para agrupar ideas que permitan generar una original y rupturista, etc.).		Dada una actividad, proponer ideas originales o poco convencionales. Aplicar la materia estudiada en el proceso de generar ideas con el fin que éstas sean de calidad, más específicas y efectivas.		Generar soluciones o ideas nuevas ante un problema. Capacidad de proponer ideas rupturistas con consecuencias que superen la persona o el ámbito de aplicación. Defender con fundamento las ideas propias.	
	Capacidad de detectar carencias y aspectos a mejorar	Conocer conceptos de mejora de un estudiante hacia una asignatura: ser constante, interés en recibir consejos y propuestas, aprender a reconocer las limitaciones y puntos débiles en los procesos y métodos de trabajo y ser consciente de las carencias de formación y de cuando se necesita ayuda.		Dada una actividad como ejemplo, ser capaz de analizar una situación concreta, autoevaluarse, evaluar el trabajo de los demás y identificar los aspectos necesarios de mejora.		Dada una actividad donde se participa, ser capaz de aportar mejoras en situaciones y contextos complejos.	
	Búsqueda de nuevos métodos y soluciones	Búsqueda de nuevos procedimientos y métodos a la hora de trabajar. Aprender nuevos métodos de trabajo, teniendo siempre presente a quien y de qué manera afecta la innovación.		Proponer soluciones y métodos innovadores. Reflexionar sobre nuevas formas de hacer las cosas. Reflexionar sobre las causas i finalidades de la innovación.		Encontrar nuevos métodos de hacer las cosas, más complejos e innovadores. Uso de métodos y soluciones adecuados a la innovación. Experimentar con procedimientos totalmente nuevos.	
	Análisis de resultados	Conocer como se evalúan los resultados de la innovación		Analizar los riesgos y los beneficios de la innovación.		Obtener resultados con la innovación.	