

# Debat: la creativitat empresarial s'aprén o s'hi naix?

*Debat sobre si la capacitat d'innovar és un talent innat o una competència entrenable, amb implicacions per a la gestió de la innovació a l'empresa.*

## DURADA

50 min · 1 sessió

## AGRUPAMENT

dos equips grans + jurat

## UNITAT 5

Disseny creatiu de models de negoci

## MATERIALS

- Fitxa amb exemples de persones innovadores i d'empreses amb cultura innovadora (3M, IDEO)
- Cronòmetre visible
- Plantilla d'arguments per equip

**ENCAIX CURRICULAR** · Sabers C.2, C.3, C.4 · Comp. específiques CE3 · Comp. clau CCL, CC, CPSAA

## Plantejament

Steve Jobs va nèixer creatiu o ho va aprendre? Una empresa pot *fabricar* innovació amb mètodes, o depèn de tindre genis en plantilla? La resposta a esta pregunta canvia per complet com una empresa invertix en innovació: si la creativitat s'entrena, convé formar i crear processos; si és innata, convé fitxar talent i poca cosa més.

Hui debatem:

**La creativitat i innovació empresarial és sobretot un talent innat, o és una competència que es pot ensenyar i sistematitzar en una organització?**

## Objectius didàctics

- Connectar la creativitat individual amb la innovació com a procés organitzatiu.
- Argumentar sobre les implicacions de gestió de cada postura.
- Manejar evidència (tècniques com SCAMPER, design thinking, cultura de l'error) enfront de tòpics sobre el geni.

## Passos

- 1. Assignació d'equips (5 min).** Dos equips a l'atzar: **Pro-innata** i **Pro-entrenable**.
- 2. Preparació (15 min).** Cada equip busca tres arguments, dos exemples i prepara la refutació de l'argument més fort del rival.
- 3. Debat (25 min).** Obertura (3 min) → rèpliques (2 min) → preguntes creuades (8 min) → conclusió (2 min).
- 4. Vot i tancament (5 min).** El jurat vota la millor argumentació; cada alumne escriu quina implicació tindria la seua postura per a una empresa que vol innovar més.

## Dades de partida (per a la preparació)

- Existixen tècniques estructurades de creativitat (SCAMPER, design thinking, brainstorming, els sis barrets) que milloren els resultats d'equips no especialment *creatius*.
- Empreses com 3M reserven temps laboral per a projectes lliures; IDEO sistematitza el design thinking com a mètode replicable.
- A favor d'allò innat: certs trets (obertura a l'experiència, tolerància a l'ambigüitat) tenen component personal estable.
- Matís útil: la innovació empresarial és un procés col·lectiu, no sols l'espurna d'una persona.

## Regles del debat

1. Cada argument es recolza en un exemple o en una tècnica concreta.
2. Les rèpliques vénen en el seu torn.
3. La conclusió sintetitza el que s'ha exposat.

## Rúbrica d'avaluació (per al jurat)

| CRITERI                        | EQUIP A | EQUIP B |
|--------------------------------|---------|---------|
| Solidesa dels arguments (1-5)  |         |         |
| Qualitat dels exemples (1-5)   |         |         |
| Qualitat de la refutació (1-5) |         |         |
| Claredat expositiva (1-5)      |         |         |

## Variants i extensions

- **Variant de síntesi:** després del debat, la classe construeix en comú una postura intermèdia (*la creativitat té base personal però la innovació es gestiona*).
- **Connexió amb la Unitat 8:** discutir com dissenyar un sistema d'incentius que fomenti la innovació sense penalitzar l'error.