

.Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Taller de Innovación y creatividad
Clave de la asignatura:	ICD-1707
STCA 1	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial
Especialidad	Innovación Creatividad y Calidad

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Vivimos en una era signada por el cambio continuo y acelerado, tanto en los aspectos sociales y tecnológicos, así como en los educativos.

Para hacer frente a esta situación, hoy es esencial conocer y aplicar los fundamentos teóricos, metodológicos y expresivos en la creatividad y la innovación.

Todos poseemos el mismo potencial creador, pero en la gran mayoría de los casos no hemos podido desplegar esta fortaleza.

Para desarrollar la creatividad y la innovación, el profesor debe diseñar modelos integrales que faciliten ésta aptitud y actitud del estudiante, analizando oportunidades y problemas reales de nuestro entorno, con base en la creación de una situación educativa y práctica, apropiada para la enseñanza de esta materia.

La creatividad y la innovación hoy es clave para generar nuevos modelos vinculares, diseños, productos, procesos y servicios y debe por lo tanto conocerse, administrarse y utilizarse en las actividades del área de las humanidades, tecnológicas y profesionales.

Intención didáctica

El curso/taller está orientado a estimular la creatividad y la generación de soluciones en el estudiante, mediante evaluaciones continuas de creciente y variable complejidad, se favorece la observación del entorno para la identificación de problemas y oportunidades que requieran soluciones creativas.

Metodología de enseñanza: las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje están diseñadas para el logro de los objetivos, creación, innovación y expresión. Se trabajará con un conjunto de técnicas: creativas, lúdicas, participativas y expresivas. Las clases serán teórico-prácticas y deberá emplearse la dinámica de grupos. Se articularán los contenidos teóricos y metodológicos con el trabajo e investigación de campo, de modo vivencial, con reflexión y evaluación.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración	Participantes	Observaciones
------------------------------	---------------	---------------

o revisión		
Chetumal, Quintana Roo, noviembre 2016	Lic. Efraín Montero Zamudio. Lic. J. Jesús Reyes Ramírez M.A. Anastasio Hernández Carrillo Dr. Salvador Ramos Tezcum	

4. Competencias a desarrollar

Competencias Específicas de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> • Proponer soluciones innovadoras y creativas, que generen ventajas competitivas para aprovechar oportunidades y resolver problemas detectados, utilizando procedimientos, técnicas y herramientas de Ingeniería Administrativa y Empresarial. • Desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes favorables para la reflexión, la generación de ideas innovadoras, creativas y emprendedoras, así como el planteamiento de oportunidades y la solución de problemas, bajo un enfoque de pensamiento creador y sistemático.

5.- Competencias Previas

<ul style="list-style-type: none"> • Posee una actitud de disciplina para la adquisición de nuevos conocimientos. • Busca, procesa y analiza información procedente de fuentes diversas. • Opera eficientemente paquetería de procesamiento electrónico de datos. • Aplica la capacidad para analizar variables que le permitan generar modelos matemáticos en Excel. • Aplica el proceso administrativo, ejerciendo un compromiso ético.
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.	Creatividad, su marco conceptual y la personalidad creadora	1.1. La era del cambio. 1.1.1. ¿Qué es la creatividad?. 1.1.2. El desarrollo de la creatividad. 1.1.3. La definición de la creatividad. 1.1.4. El gráfico espiralado. 1.1.5. Los cuatro parámetros: personas, proceso creador, producto y ambiente. 1.2. Marco Conceptual 1.2.1. Espacio. 1.2.2. Tiempo 1.2.3. Relación sujeto-objeto.

		<ul style="list-style-type: none"> 1.2.4. Modo de funcionamiento mental 1.2.5. Neurología de la creatividad. 1.2.6. Psicología de la creatividad: diversas corrientes 1.2.7. El pentágono múltiple. 1.2.8. La creatividad aplicada. 1.3. La personalidad creadora. 1.3.1. El potencial creador. 1.3.2. El rombo de la persona creadora: actitud. 1.3.3. Características de la personalidad. 1.3.4. Aptitudes: fluidez, flexibilidad y originalidad. 1.3.5. Motivación
2.	Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas.	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Bases fisiológicas para el desarrollo de la creatividad. 2.1.1. Introducción 2.1.2. Funcionamiento fisiológico del ser humano. 2.1.3. El cerebro. 2.1.4. Funcionamiento de la mente. 2.1.5. La creatividad 2.2. Hemisferios cerebrales. 2.2.1. Teoría de Ned Herman. 2.2.2. Teoría de las inteligencias múltiples. 2.3. Pensamiento sistémico: capacidad de generar nuevas ideas. 2.4. Proceso creativo. 2.4.1. La acción creadora. 2.4.2. Etapas del proceso creativo. 2.5. Técnicas para generar ideas. 2.5.1. Análisis del campo de fuerza. 2.5.2. Técnica de asociación forzada o combinatoria. 2.5.3. Técnicas de asociación libre. 2.5.4. Técnicas de pensamiento colateral
3	Actitud y aptitud creadora.	<ul style="list-style-type: none"> 3.1. El proceso creador 3.1.1. Problemas abiertos. 3.1.2. Pensamiento convergente y divergente. 3.1.3. Pensamiento lateral. 3.1.4. Heurística. 3.1.5. Fases del proceso creador. 3.1.6. Modelos: Wallas, Buffalo y Churba 3.2. La innovación 3.2.1. Definición de varios autores. 3.2.2. La administración de la innovación. 3.2.3. La innovación como variable estratégica.

		<p>3.2.4. Los ocho principios fundamentales.</p> <p>3.2.5. Las tres condiciones básicas.</p> <p>3.2.6. Las fuentes para la innovación.</p> <p>3.2.7. El proceso de búsqueda de ideas.</p> <p>3.2.8. La creatividad e innovación en los diversos campos profesionales.</p>
4	El ambiente, la metodología y los bloqueos a la innovación y creatividad.	<p>4.1. Los diferentes ambientes.</p> <p>4.1.1. El físico: Arquitectónico, Equipamiento. Ambientación. Disposición.</p> <p>4.1.2. El clima: Seguridad psicológica. Libertad psicológica.</p> <p>4.1.3. El socio-cultural: el grupo y la organización.</p> <p>4.2. Clasificación de los métodos de creatividad.</p> <p>4.2.1. Métodos aleatorios, analógicos y antitéticos.</p> <p>4.2.2. Principios: de distanciamiento, valoración diferida y experimentación lúdica o estímulo casual.</p> <p>4.2.3. Técnicas de creatividad: Brainstorming, escritura libre, visualización creativa, análisis morfológico, palabras inductoras, prospectiva y analogía.</p> <p>4.3. Conceptualización de las técnicas de creatividad.</p> <p>4.3.1. Su clasificación: cognoscitivas, emocionales, organizacionales y socioculturales.</p> <p>4.3.2. Métodos de desbloqueo: conocimiento, identificación, aceptación y desbloqueo.</p>

7. Actividades de aprendizaje

UNIDAD 1: Creatividad, su marco conceptual y la personalidad creadora

Actividades de aprendizaje

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el conocimiento de los aportes científicos de la creatividad y la innovación, sensibilizando la percepción y comprensión de su aplicación en las actividades creadoras. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Adaptación y flexibilidad ante los cambios 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la importancia y la conveniencia de la innovación o creación de productos, realizando un ensayo. Conocer y aplicar en una práctica definida, la innovación o creación de algún producto, exposición frente a grupo. Analizar en varias fuentes las características mercadológicas de los

<ul style="list-style-type: none"> • Interés por aprender • Autonomía y toma de decisiones • Interés por buscar información (ser curioso) • Capacidad de análisis y síntesis • Confianza y seguridad en sí mismo • Iniciativa • Orientación hacia el reto • Resistencia al trabajo bajo presión 	<p>productos creativos y/o innovadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar e identificar, con base en casos prácticos, las estrategias del ciclo de vida del producto.
---	---

UNIDAD 2: Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce las características y aptitudes de la personalidad creadora. • Conoce el proceso innovador y sus etapas desde el problema u oportunidad, para resolver hasta la aplicación de la solución. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de relacionar y aplicar la teoría con la práctica. • Capacidad de aprender y enseñar. • Capacidad de adaptarse a situaciones creativas e innovadoras. • Capacidad de crear ideas creativas e innovadoras. • Iniciativa, espíritu emprendedor y buscar siempre el logro de sus ideas 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un mapa mental sobre los elementos fisiológicos del cerebro y su papel en el desarrollo de la creatividad. • Elaborar un cartel con el objetivo de destacar la importancia del proceso creativo. • Elaborar un reporte de diferentes actividades realizadas bajo el enfoque de las teorías cerebrales de Herman y las inteligencias múltiples. • Presentar la experiencia de un análisis sistémico (natural, administrativo, ecológico, etc), previamente identificado y observado. • Elaborar un ensayo sobre el proceso creativo.

UNIDAD 3: Actitud y aptitud creadora.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende la influencia del ambiente físico, psicológico y sociocultural en la creatividad y la innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizará mediante el trabajo en equipo los diversos conceptos y etapas del proceso de creación o innovación en el desarrollo de nuevos productos, así

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para detectar oportunidades y resolver problemas de manera efectiva. • Habilidades para comunicarse eficientemente de manera oral y escrita. • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad para organizarse, planificar, crear o innovar. • Adaptación y flexibilidad ante los cambios • Interés por aprender • Autonomía y toma de decisiones • Interés por buscar información (ser curioso) • Capacidad de análisis y síntesis 	<p>como su ciclo de vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollará el concepto de innovación o creación de un producto nuevo, su importancia y aplicación práctica y discutirla en el grupo. • Investigará en diversas fuentes las estrategias para crear e innovar productos, generando un cuadro comparativo.
---	--

UNIDAD 4: El ambiente, la metodología y los bloqueos a la innovación y creatividad.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce las técnicas y los métodos de la creatividad e innovación para aplicarlos en el ejercicio profesional. • Identifica los bloqueos personales y organizacionales hacia el cambio, la creatividad y la innovación. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación y flexibilidad ante los cambios • Interés por aprender • Autonomía y toma de decisiones • Interés por buscar información (ser curioso) • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades interpersonales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizará actividades fuera del aula, enfrentando al estudiante a su medio ambiente, a fin de que descubra problemas y oportunidades para crear o innovar un producto. • Formulará la metodología necesaria para la innovación o creación de un producto, con restricciones de tiempo, con el fin de generar situaciones de stress creativo. • Durante las sesiones que sean necesarias, el estudiante se enfrentará a rediseñar o crear un proyecto, aprovechando una oportunidad o resolver una problemática, pasando por las diferentes fases de investigación, diseño y prototipado inicial. • El estudiante presentará su creación o innovación, ante un jurado compuesto por diferentes perfiles e incluyendo a

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para comunicarse con profesionales de otras áreas. • Apreciación de diversidad de oportunidades y problemas. • Compromiso ético. 	<p>personas de la localidad, de preferencia empresarios, la presentación será pública, sin utilizar las herramientas de presentación convencionales, han de utilizar técnicas propias artesanales y manuales.</p>
--	---

1. Prácticas

<ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la experiencia de algunas técnicas creativas e innovadoras sobre todo aquellas para superar bloqueos a la innovación y creatividad. • Propiciar la experiencia de reflexión personal sobre las fortalezas y debilidades del estudiante frente a sus expectativas para crear o innovar. • Con base en la experiencia de los ejercicios evaluados, buscar en el entorno oportunidades de desarrollar la creatividad y la innovación. • Propiciar una presentación de los proyectos o prototipos, que puedan ser observados o adquiridos, en un espacio adecuado para el público en general. • Propiciar el desarrollo de la creatividad y la innovación, en diferentes campos. • Propiciar la creación y exposición de videos alusivos al tema.
--

9. Proyecto de la asignatura

<p>Integrar la materia con otras del mismo semestre para realizar un proyecto integrador.</p>

10. Evaluación por competencias (específicas y genéricas)

<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de investigaciones realizadas • Portafolio de ideas creativas e innovadoras • Reporte de prácticas realizadas. • Materiales utilizados en exposiciones de creatividad e innovación. • Documentación o prototipo del proyecto. • El registro de observación de la participación en debates, en una exposición o concurso, en el trabajo en equipo, entre otros. • Informes y/o participación en congresos, seminarios y simposios. • Registros de la participación activa en la creación o innovación de productos, tangibles o intangibles. • Presentación de la información mediante prototipos o mapas mentales conceptuales. • Ensayos. • Carteles. • Participar en evento nacional de innovación.
--

11. Fuentes de información

- Antunes C. (2002) Las inteligencias múltiples, cómo estimularlas y desarrollarlas. México, Alfaomega
- Cervantes, V. (2001). El ABC de los mapas mentales para emprendedores. México. Asociación de Educadores Iberoamericanos.
- Covey, S. Los siete hábitos de la Gente Altamente Efectiva. México.
- Covey, S. Los siete Hábitos de los Adolescentes Altamente Efectivos. México.
- Tamayo, M. El proceso de la Investigación Científica, Fundamentos de Investigación. México.
- Waisburd, Gilda. (1996). Creatividad y Transformación: Teoría y Práctica. México. Ed. Trillas
- CHURBA, CARLOS A. (2007). La creatividad. Buenos aires. Edit. Dunken 7ª Edic.
- CHURBA, CARLOS A. (2005). Creatividad poética. Olivos. Ediciones del camino del bajo.
- Dadamia, Oscar M. (2007). Educación y Creatividad. Buenos Aires. Edit. Magisterio.
- Demory, Bernard. (1991). Técnicas de Creatividad. Buenos Aires. Edit. Granica.
- Drucker, Peter F. (1986). La innovación y el empresario innovador. Buenos Aires. Edit. Sudamericana.
- Goleman, Daniel. (2000). El espíritu Creativo. Buenos Aires. Edit. Vergara
- HARVARD BUSINESS. Creatividad e Innovación. Bilbao. Review (2000) Deusto
- May, Rollo. (1977). La Valentía de Crear. Buenos Aires. Edit. Emece
- Novaes, M. E. (1973). Psicología de la Aptitud Creadora. Buenos Aires. Edit. Kapelusz.
- Sikora, Joachim. (1979) Manual de Métodos Creativos. Buenos Aires. Edit. Kapelusz.