

IDENTIFICACION DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							
<b>Unidad académica:</b> Centro de Investigación en Ingeniería y Ciencias Aplicadas							
<b>Programa educativo:</b> Licenciatura en Tecnología con Áreas Terminales en Física y Electrónica.				<b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Creatividad y Pensamiento Innovador			
<b>Fecha de elaboración:</b> 26 de febrero de 2013				<b>Fecha de revisión y/o actualización</b>			<b>Semestre:</b> Cuarto
<b>Programa elaborado por:</b> MICA. José Gerardo Vera Dimas				<b>Ciclo de formación:</b> Innovación		<b>Área curricular:</b> Innovación	
Clave	HT	HP	TH	Créditos	Tipo de unidad de aprendizaje	Carácter de unidad de la aprendizaje	Modalidad
	3	0	3	6	Teórica	Obligatoria	Presencial
<b>Programas académicos en los que se imparte.</b> Ninguno							
<b>Prerrequisitos</b>			<b>UA antecedente recomendada</b>			<b>UA consecuente recomendada.</b>	
<p><b>Presentación de la unidad de aprendizaje.</b></p> <p>En un entorno cambiante como el actual en el que la capacidad de competir de las empresas responde cada vez más a intangibles como la innovación o el conocimiento, la creatividad se está erigiendo como un elemento de vital importancia para asegurar la competitividad de las regiones y las empresas. Ante la imposibilidad de competir en precios en algunas de las economías emergentes, las estrategias regionales han dado paso a una nueva ola de políticas de reforzamiento de las actividades basadas en el conocimiento y la I+D.</p> <p>La creatividad, por su parte, es una herramienta que activa el proceso innovador por medio de la generación y desarrollo de ideas en el entorno empresarial. Asimismo, la creatividad es una facultad inherente a las personas, que se puede desarrollar de manera colectiva, y cuya utilización constituye una oportunidad para la mejora de la competitividad empresarial. Sin embargo, no siempre los equipos de trabajo de las organizaciones ni las estructuras de éstas utilizan modelos de trabajo que propicien su desarrollo.</p>							
<p><b>Propósito de la unidad de aprendizaje.</b></p> <p>Potenciar el pensamiento creativo e innovador en las organizaciones como base para fomentar la innovación. Derribar los falsos mitos sobre la creatividad.</p> <p>Dar a conocer a las barreras que limitan a la creatividad. Mostrar el uso, utilidad y aplicación de las diferentes herramientas para potenciación de la creatividad.</p>							
<p><b>Competencias profesionales.</b></p> <p>Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.</p> <p>Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.</p> <p>Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.</p> <p>Cultura tecnológica</p>					<p><b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso.</b></p> <p>Es capaz de evaluar y adaptar tecnologías existentes o en fase de desarrollo.</p>		

		Puede participar con otros profesionales para resolver problemas complejos o multidisciplinares.
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>	
1. Introducción	1.1 Qué es la creatividad 1.2 Concepto de creatividad 1.3 Qué es innovación	
2. El pensamiento lógico, el pensamiento creativo	2.1 Pensamiento lógico / pensamiento creativo 2.2 Ideas creativas 2.3 Mitos y realidades sobre creatividad 2.4 El proceso creativo	
3. Métodos para generar ideas creativas	3.1 Generar ideas creativas recurriendo a nuestros valles mentales. 3.2 Generar ideas creativas por el método de asociación 3.3 Generar ideas creativas por el método de palabras al azar. 3.4 Ideas creativas a partir de una lluvia de ideas y selección de una al azar.	
4. Evaluando y desarrollando las ideas creativas. Aplicación de la creatividad a nuestro desempeño	4.1 ¿Cómo evaluar las ideas creativas? 4.2 Desarrollo y difusión de las ideas 4.3 Aplicando la creatividad al mejoramiento del desempeño 4.4 Evaluación del proyecto final	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Modalidad de evaluación sugerida</b>	<b>Marque el método empleado ( X )</b>	<b>Porcentaje de evaluación</b>
Exámenes parciales	( X )	40
Examen final	( X )	20
Participación en clase	( X )	10
Círculos de estudio	( )	
Búsqueda de información	( )	
Realización de practica	( X )	10
Reseña de lecturas selectas	( )	
Asistencia	( X )	5
Otra (especifique): Tareas	( X )	15
<b>Total</b>		<b>100</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>		
<b>Bibliografía básica</b>	<b>Bibliografía complementaria</b>	

<ol style="list-style-type: none"><li>1. Arana, L. et al. (2008): "Guía de creatividad en la empresa". IAT, Sevilla.</li><li>2. Fernández. E. (2005): "Estrategia de la innovación". Thomson Editores Spain, Madrid.</li><li>3. Macleod, H. (2009): "Ignore Everybody. And 39 other keys to creativity". Penguin Group. USA.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De Bono. E. 1986. El Pensamiento Lateral. Manual de creatividad. Paidós. Buenos Aires, Argentina.</li><li>2. Rodríguez, Mauro, 2000. Mil ejercicios de Creatividad Clasificados. McGraw Hill, México.</li></ol>
--	--

V