

## CREATIVIDAD

**Créditos: 2-2-4**

### **Aportación al perfil**

- Ser un profesional ético con la capacidad de gestionar, crear, desarrollar e innovar organizaciones diferentes, competitivas con una visión de sustentabilidad y responsabilidad social.
- Desarrollar la capacidad creativa, innovadora y de liderazgo para el desarrollo de proyectos empresariales.
- Empezar la creación de empresas y nuevos modelos empresariales.
- Identificar problemas y propuestas para solucionarlos.
- Proponer soluciones creativas que generen ventajas competitivas.

### **Objetivo de aprendizaje**

Aplicar los conocimientos de la creatividad para innovar y **desarrollar nuevas tecnologías.**

### **Competencias previas**

- Capacidad de lectura y expresión oral y escrita
- Tener conocimientos de metodología de la investigación
- Tener habilidades en el uso de las tic's
- Manifiestar una conducta ética en el desarrollo de sus actividades

### **Temario**

<b>1</b>	GENERALIDADES SOBRE LA CREATIVIDAD	1.1 NATURALEZA DE LA CREATIVIDAD 1.1.1 EL CEREBRO Y SUS HEMISFERIOS 1.1.2 ORIGEN DEL ENFOQUE CREATIVO 1.1.3 DEFINICIONES DE CREATIVIDAD 1.1.4 LOS CAMPOS DE LA CREATIVIDAD 1.2 DINAMICA DE LA CREATIVIDAD 1.3 CREATIVIDAD Y EL CAMBIO DE CULTURA.
----------	------------------------------------	---

II	FACULTAD CREATIVA	2.1 LIDERAZGO EMPRESARIAL 2.2 LOS VALORES Y LA CREATIVIDAD 2.3 GERENCIA ADMVA. VS CREATIVA 2.4 FOMENTO A LA INVENTIVA INDIVIDUAL 2.5 IMPACTO EN LA EMPRESA DE LA CREATIVIDAD
III	EL PROCESO CREATIVO	3.1 EL PROCESO CREATIVO 3.2 CUESTIONAMIENTO 3.3 ACOPIO DE DATOS 3.4 INCUBACION 3.5 ILUMINACION 3.6 VERIFICACION Y APLICACIÓN
IV	CREATIVIDAD EN EQUIPOS	4.1 NATURALEZA DE LA CREATIVIDAD EN LOS EQUIPOS 4.2 EL EQUIPO CREATIVO 4.3 FOMENTO A LA INVENTIVA DE EQUIPOS
V	TECNICAS PARA GENERAR IDEAS	5.1 LLUVIA DE IDEAS 5.2 CAMBIOS ARBITRARIOS 5.3 ASOCIACIONES FORZADAS 5.4 GENERACION DE ABSURDOS 5.5 CADENAS DE PREGUNTAS 5.6 POSITIVO, NEGATIVO, INTERESANTE

### Definición de competencias específicas

- Comprender como funcionan los hemisferios del cerebro

- Identificar las cualidades creativas de las personas
- Reflexionar sobre los compromisos éticos que tiene la creatividad
- Conocer y aplicar el proceso creativo
- Fomentar la creatividad en los equipos
- Utilizar las técnicas para generar ideas en los equipos de trabajo

### **Sugerencias didácticas transversales para el desarrollo de competencias profesionales**

- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.
- Propiciar la planeación y organización del capital humano
- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Propiciar, en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
- Llevar a cabo actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: observación, identificación manejo y control de de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, de trabajo en equipo.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Propiciar el uso adecuado de conceptos, y de terminología científico-tecnológica
- Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.

- Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente; así como con las prácticas de una ingeniería con enfoque sustentable.
- Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

### **Practicar**

- **Realizar ejercicios de gimnasia cerebral para que se pueda distinguir como trabajan los hemisferios del cerebro**
- **Realizar un debate sobre el agua de mar como combustible para los carros y el impacto en los valores**
- **Realizar una dramatización sobre cómo trabaja una empresa creativa y una tradicional**
- **Por grupos hacer un ejercicio sobre el proceso creativo a partir de un problema**
- **Realizar ejercicios con cada una de las técnicas para generar ideas**
- **Realizar un proyecto durante el semestre para participar en el concurso de creatividad en su fase local**

### **Criterios de evaluación**

La evaluación será a través de los 4 ámbitos de evidencia: producto, conocimiento, actitud y desempeño.