

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali; Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Ensenada; Facultad de Ciencias de la Ingeniería, Administrativas y Sociales, Tecate; Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana; Facultad de Ingeniería y Negocios, Guadalupe Victoria; y Facultad de Ingeniería y Negocios, San Quintín.
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Administración de Empresas
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo del Potencial Creativo
- 5. Clave:** 40340
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Seidi Iliana Pérez Chavira

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Adelaida Figueroa Villanueva

Ana Cecilia Bustamante Valenzuela

Angélica Reyes Mendoza

Esperanza Manrique Rojas

Gilberto Manuel Galindo Aldana

Jesús Antonio Padilla Sánchez

Fecha: 05 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Desarrollo Potencial Creativo tiene como finalidad que el estudiante desarrolle su creatividad a través de métodos, técnicas y estrategias para poder desarrollar modelos de negocio innovadores. A partir de la ejercitación de los procesos cognitivos y casos prácticos el estudiante desarrollará su creatividad. La unidad de aprendizaje es de carácter optativa, del programa educativo de Licenciatura en Administración de Empresas pertenece a la etapa básica y al área de conocimiento de Formación Complementaria.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar el potencial creativo para generar ideas de negocios, a través del proceso creativo y de innovación, para la solución de problemas en el ámbito laboral en las organizaciones, con una actitud colaborativa, proactiva y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias que contenga: esquemas, ejercicios en clase, reportes de prácticas de taller, estudios de caso, en el que se demuestre el ejercicio de la creatividad y la generación de nuevas ideas con una actitud colaborativa, proactiva y responsable.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Generalidades de la creatividad

Competencia:

Analizar el proceso creativo, a partir de la revisión de los conceptos, las fases del proceso creativo y los factores que influyen en la innovación, para que genere ideas de negocio novedosas, con una actitud proactiva.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Concepto de creatividad
- 1.2. Elementos de la creatividad
- 1.3. El proceso creativo
- 1.4. El proceso para generar ideas de negocios
- 1.5. Factores que impactan la creatividad
- 1.6. Modelos de innovación

UNIDAD II. Técnicas para la generación de ideas

Competencia:

Utilizar las diferentes técnicas para la generación de ideas, a través de su ejercicio, con el propósito de elegir la más adecuada dependiendo de la situación que se presente dentro de las organizaciones y mejorar la toma de decisiones, con responsabilidad y actitud colaborativa.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. El pensamiento lateral
- 2.2. Método Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar, Reutilizar (SCAMPER)
- 2.3. El cuestionamiento
- 2.4. Provocación
- 2.5. Movimientos
- 2.6. La lluvia de ideas
- 2.7. El guion gráfico
- 2.8. Seis sombreros para pensar
- 2.9. Analogías
- 2.10. Escritura mental
- 2.11. La técnica de Da Vinci
- 2.12. La técnica de Moliere

UNIDAD III. La creatividad en las organizaciones

Competencia:

Analizar la importancia que tiene la creatividad en las organizaciones, por medio de la comprensión del proceso creativo para generar nuevos modelos de negocio, mejorar la toma de decisiones, cultura organizacional, comunicación, solución de problemas, nuevos emprendimientos y estrategia competitiva, con actitud colaborativa, proactividad y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. Objetivos de la creatividad en la empresa
- 3.2. La empresa en el entorno creativo
- 3.3. Creación de un entorno creativo en las empresas
 - 3.3.1. Factores de éxito
 - 3.3.2. Factores que obstaculizan la creatividad empresarial
- 3.4. La tecnología y la creatividad en las empresas
- 3.5. La innovación en las empresas
- 3.6. El emprendimiento en las organizaciones
- 3.7. La creatividad como estrategia competitiva para las empresas
- 3.8. El proceso creativo en las organizaciones
- 3.9. Desarrollo de ideas de negocios
- 3.10. La solución de problemas
- 3.11. La creatividad y la mercadotecnia en las organizaciones
- 3.12. Ventajas de la creatividad aplicada a las empresas

UNIDAD IV. La evaluación de las ideas

Competencia:

Utilizar las diferentes técnicas para evaluar ideas por medio de un diagnóstico, con la finalidad de analizar aquellas más factibles y que puedan ser implementadas en la organización, con una actitud colaborativa, proactividad y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1. Diagnóstico y evaluación de la creatividad
- 4.2. Técnicas para evaluar ideas
 - 4.2.1. Label it
 - 4.2.2. Sumar los positivos y los negativos
 - 4.2.3. The checkerboard
 - 4.2.4. Método Walt Disney
 - 4.2.5. Map it
 - 4.2.6. Ocho factores
 - 4.2.7. Mis puntuaciones
 - 4.2.8. Mis preferidas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El proceso creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta la información necesaria para llevar a cabo la práctica. 2. Los estudiantes se integran en equipos. 3. El docente da indicaciones para la realización de la actividad. 4. Por medio de un esquema el equipo identifica los elementos que integran el proceso creativo. 5. Presentan en plenaria los esquemas y los explican. 6. Reciben retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rotafolios. • Plumones. • Computadora. • Procesador de textos. • Internet. 	6 horas
UNIDAD II				
2	Aplicación de técnicas para la generación de ideas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta la información necesaria para llevar a cabo la práctica. 2. Por equipos se analizan estudios de caso elegidos por el docente y se establece la técnica más adecuada para su aplicación. 3. Presentan y argumentan por equipo sus resultados en plenaria. 4. Entregan reporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de caso sobre técnicas para la generación de ideas. • Computadora • Internet • Procesador de textos 	12 horas
UNIDAD				

III				
3	Tendencias de procesos creativos en las organizaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta la información necesaria para llevar a cabo la práctica. 2. El docente entrega temáticas a los equipos para su investigación. 3. Se investiga acerca de las tendencias en la generación de procesos creativos dentro de las organizaciones en bases de datos confiables. 4. El equipo entrega reporte al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bases de datos de libros, revistas especializadas e indizadas. • Computadora • Internet • Procesador de textos 	4 horas
4	Visita a organización para conocer su proceso de generación de ideas	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta la información necesaria para llevar a cabo la práctica. 2. En plenaria se acuerda la organización a realizar la visita. 3. Durante la visita, el equipo identifica el proceso que se lleva a cabo para generación de nuevos proyectos. 4. El equipo entrega reporte al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en la que se llevará a cabo la visita. • Computadora. • Internet. • Procesador de textos. 	4 horas
UNIDAD IV				
5	Evaluación de Ideas	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta la información necesaria para llevar a cabo la práctica. 2. Por equipos se analiza un estudio de caso en que se presenta una idea. 3. Se aplica la metodología 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de caso para evaluar ideas. • Computadora. • Internet. • Procesador de textos. • Software para elaborar presentaciones. 	6 horas

elegida para evaluar la idea.

4. Se argumenta la elección de la técnica a partir del diagnóstico y las conclusiones de los resultados.
5. El equipo entrega reporte al docente y lo presenta en plenaria.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

De acuerdo con el propósito y naturaleza de esta asignatura, alcance de las competencias y evidencias de aprendizaje, se debe proponer estrategias de enseñanza para la facilitación del aprendizaje de los contenidos de las unidades temáticas y del desarrollo de las prácticas de taller, por ejemplo: técnica expositiva, estudios de caso, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, ejercicios prácticos, entre otros.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

De acuerdo con el propósito y naturaleza de la asignatura, alcance de las competencias y evidencias de aprendizaje, se deben proponer estrategias de aprendizaje que permitan al alumno el análisis, comprensión y aplicación de los contenidos declarados en las unidades temáticas, por ejemplo: investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, visitas a campo, organizadores gráficos, cuadros comparativos, y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	20%
- Prácticas de taller.....	20%
- Portafolio de evidencias.....	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Garzozí, P. R., Jaramillo, P.M., Garzozí, P.Y. (2018). *Hablemos de emprendimiento*. (1a ed.). Editorial Utmach. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14346/1/Cap.1-Generaci%C3%B3n%20y%20evaluaci%C3%B3n%20de%20ideas%20de%20negocios.pdf>
- Ferman, L. (2018). *Business Creativity and Innovation: Perspectives and Best Practices*. Editorial Cognella Academic Publishing.
- Llorenc, G. (2020). *Anatomía de la creatividad*. (2a ed.). Editorial Marge Books.
- Murcia, H. (2015). *Creatividad e innovación para el desarrollo empresarial*. (2a ed.). Editorial Ediciones de la U. [clásica].
- Weisberg, R. (2020). *Rethinking Creativity: Inside-the-Box Thinking as the Basis for Innovation*. (1a ed.). Editorial Cambridge University.

Complementarias

- Gámez. J. A. (2015). *Emprendimiento, creatividad e innovación*. Primera edición. Editorial Universidad de La Salle. [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

Licenciatura en Administración de Empresas o área afín, preferentemente con estudios de posgrado, debe ser competente en las áreas económico administrativas, debe contar con al menos dos años de experiencia docente; además deberá contar con experiencia profesional mínima de dos años en el diseño de proyectos de negocios innovadores, ser responsable, comprometido y empático con los alumnos y la sociedad.