



CREATIVIDAD

Asignatura:

Clave

9°

Semestre

06

Créditos

Ingeniería Mecánica e Industrial

División

Ingeniería Industrial

Departamento

Ingeniería en Computación

Carrera en que se imparte

Asignatura:

Obligatoria

Optativa

Horas:

Teóricas

Prácticas

Total (horas):

Semana

16 Semanas

Modalidad: Curso

Seriación obligatoria antecedente: ninguna

Seriación obligatoria consecuente: ninguna

Objetivos:

El alumno conocerá y explicará el concepto de creatividad en sus diferentes expresiones; identificará los principales obstáculos que impiden ser creativos; aplicará técnicas que pueden mejorarla desarrollando un proyecto.

Temario

NÚM.	NOMBRE	HORAS
1.	Los ocho principios fundamentales de la creatividad	3.0
2.	Obstáculos a la creatividad	3.0
3.	Las habilidades básicas	12.0
4.	Técnicas para resolver creativamente los problemas	12.0
5.	Biografías de personajes creativos	6.0
6.	Síntesis de libros sobre creatividad	6.0
7.	Exposición de los proyectos creativos desarrollados por los alumnos	6.0
	Total	48.0

CREATIVIDAD

(2 / 4)



1 Los ocho principios fundamentales de la creatividad

Objetivo: Analizar los diferentes aspectos que pueden influir en el desarrollo de la creatividad humana

Contenido:

- 1.1 Todos somos creativos
- 1.2 La creatividad reduce los riesgos
- 1.3 La creatividad tiene cuatro caras
- 1.4 La información no basta
- 1.5 Una imagen es mejor que mil palabras
- 1.6 Los sueños o problemas imposibles no existen
- 1.7 El subconsciente es un socio extraordinario
- 1.8 El pensamiento creativo genera situaciones de triunfo generalizado

2 Obstáculos a la creatividad

Objetivo: Identificar aquellos factores que evitan que las personas sean creativas y establecer algunas acciones para contrarrestarlos

Contenido:

- 2.1 La necesidad de ser creativos y los bloqueos que impiden serlo
- 2.2 Los enfoques para identificar y evitar los bloqueos a la creatividad

3 Las habilidades básicas

Objetivo: Comprender cuales son las habilidades básicas-necesarias para que una persona pueda favorecer sus actos creativos

Contenido:

- 3.1 Pensamiento divergente
- 3.2 Asociaciones involuntarias
- 3.3 Abogado del ángel
- 3.4 Disección de ideas

4 Técnicas para resolver creativamente los problemas

Objetivo: Determinar algunas metodologías que pueden favorecer la solución creativa de los problemas por enfrentar

Contenido:

- 4.1 Caleidoscopio
- 4.2 La caja paradójica
- 4.3 Examen de las grandes ideas
- 4.4 La venta de las ideas
- 4.5 Técnicas grupales



5 Biografías de personajes creativos

5.1 Los alumnos escogen a los personajes

6 Síntesis de libros sobre creatividad

6.1 Los alumnos seleccionan los libros

7 Exposición de los proyectos creativos desarrollados por los alumnos

Bibliografía básica :

JAMMING, Kao John
El Arte y la Disciplina de la Creatividad en los Negocios
México
Norma, 2003

JONES, Gareth R.
Dirección Contemporánea
Texas
A&M University, 2003

JONES, Garteh
Directivos y Dirección
México
Norma, 2004

Bibliografía complementaria:

BARKER, Joel Arthur
Paradigmas
México
McGraw-Hill, 2004

COVEY, Stephen
Los 7 Hábitos de la Gente Altamente Efectiva
Ed. Franklin Covey, U.S.A. 2004



BUZAN, Tony
Los Mapas Mentales. Como utilizar al Máximo las Capacidades de la Mente
España
Urano, 2002

Páginas WEB de referencia:

<http://www.daedalus.es/AreasISeEnfoque-E.php>
<http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/ger/enfosistecoorocci.htm>
<http://usuarios.lycos.es/aaloz/downloads/EL%20ENFOQUE%20DE%20SISTEMAS.doc>
http://www.icesi.edu.co/es/publicaciones/publicaciones/contenidos/sistemas_telematica/1/jbahamon_const-ind-gestion.pdf

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	<input checked="" type="checkbox"/>	Lecturas obligatorias	<input checked="" type="checkbox"/>
Exposición audiovisual	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos de investigación	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios dentro de clase	<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller o laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios fuera del aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de campo	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminarios	<input type="checkbox"/>	Otras	<input checked="" type="checkbox"/>

Forma de evaluar:

Exámenes parciales	<input checked="" type="checkbox"/>	Participación en clase	<input checked="" type="checkbox"/>
Exámenes finales	<input checked="" type="checkbox"/>	Asistencias a prácticas	<input checked="" type="checkbox"/>
Trabajos y tareas fuera del aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto final	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura

Los profesores del área de Ciencias de la Ingeniería deben tener experiencia profesional o sólo experiencia académica. En el caso de los Profesores de Carrera para dar este tipo de asignaturas deben estar implicados en un proyecto de investigación o un proyecto de consultaría; además de contar con permanente capacitación didáctica y pedagógica.