



Plan de Estudios de la Carrera de Licenciatura en Turismo

Nombre de la Asignatura: INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD EMPRESARIAL 0

a) Generalidades:

		Código:	ICE 0	Duración del Ciclo en Semanas:	16
Prerrequisito (s):	Bachillerato	Ciclo Académico:	I	Duración /Hora Clase:	50
		Área curricular:	Básica	Número /Hora Clase por Ciclo:	64
		U.V.:	3	Horas Teóricas/ Semanales:	2
				Horas Prácticas/ Semanales:	2

b) Descripción de la Asignatura:

Es un curso introductorio a los temas de creatividad e innovación, al conocimiento de las herramientas y técnicas para desarrollar habilidades de pensamiento y el uso de las nuevas ideas en situaciones organizacionales.

c) Objetivos Generales de la Asignatura:

Cognitivo:

Definir las bases conceptuales de creatividad, innovación y reconocer los usos del pensamiento creativo.

Procedimental:

Aplicar las técnicas y herramientas de la creatividad en la resolución de problemas que presentan las diferentes áreas del conocimiento en las ciencias económicas.

Actitudinal:

Generar interés para desarrollar la habilidad de la creatividad y para valorar el uso de la innovación.

d) Contenidos:



Plan de Estudios de la Carrera de Licenciatura en Turismo

UNIDAD I: PRINCIPIOS DE CREATIVIDAD.

Contenido:

- 1.1. Estructura de las aseveraciones positivas para entender el concepto de persona creativa
- 1.2. Argumentos lógicos y convincentes sobre las personas creativas
- 1.3. Definiciones de creatividad
- 1.4. El problema de la creatividad
- 1.5. Temor a correr riesgos
- 1.6. ¿Cómo sabe si usted es creativo?
- 1.7. Mitos sobre la creatividad
- 1.8. Verdades acerca de la creatividad
- 1.9. Frases que desestimulan la creatividad
- 1.10. Pasos para la creatividad
- 1.11. Estilos de creatividad
- 1.12. Ejercitar la mente: ampliar su capacidad
- 1.13. Establecer el derrotero: comprender el contexto
- 1.14. Suspender las reglas: logro de nuevas percepciones
- 1.15. Pensar de modo diferente: cambio de paradigmas
- 1.16. Utilizar métodos visibles: asumir diversos puntos de vista
- 1.17. Utilizar las experiencias: fomentar su capacidad
- 1.18. Construir modelos: pensar en varias dimensiones
- 1.19. Participar en juegos: enfrentar la incertidumbre
- 1.20. Herramientas y técnicas para el mejoramiento de la creatividad
- 1.21. Ensambladores de la mente
- 1.22. Herramientas para la creatividad

UNIDAD II: PERSONAS CREATIVAS EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON PROCESOS LÓGICOS.

Contenido:

- 2.1. Problemas en la organización de información
- 2.2. Problemas para organizar y ordenar información
- 2.3. Problemas para inferir información
- 2.4. Procesos para la exploración, evaluación y definición de problemas
 - 2.4.1. Variables
 - 2.4.2. Opiniones
 - 2.4.3. Ideas de explicación positivas y negativas
 - 2.4.4. Ideas de solución y de prioridad
- 2.5. Solución de problemas con procesos creativos
 - 2.5.1. Tipos de pensamiento



Plan de Estudios de la Carrera de Licenciatura en Turismo

- 2.5.2. Pensamiento lateral
- 2.5.3. Pensamiento inventivo

UNIDAD III: LA NECESIDAD Y APLICACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Contenido:

- 3.1. Los beneficios y la necesidad teórica de creatividad en el pensamiento creativo
- 3.2. La necesidad práctica de creatividad
- 3.3. Información y creatividad
- 3.4. Creatividad cotidiana y específica
- 3.5. Las fuentes de la creatividad
- 3.6. Diseño y análisis del pensamiento creativo
- 3.7. Los usos del pensamiento creativo
- 3.8. La lista creativa de éxitos.

UNIDAD IV: INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS EN EL PENSAMIENTO LATERAL.

Contenido:

- 4.5. Los seis sombreros para pensar
- 4.6. La pausa creativa
- 4.7. El foco simple
- 4.8. El cuestionamiento
- 4.9. Alternativas que muestra el pensamiento lateral
- 4.10. El abanico de conceptos
- 4.11. Técnicas de sensibilización

UNIDAD V: INNOVACIÓN

Contenido:

- 5.1. Innovación
- 5.2. Ideas
- 5.3. Ideas de negocio
- 5.4. Características de las ideas de negocio
- 5.5. Camino de generación de ideas de negocio
- 5.6. Fuentes generales de ideas de negocios
- 5.7. Desarrollo de las ideas de negocio
- 5.8. Evaluación de las ideas de negocio



Plan de Estudios de la Carrera de Licenciatura en Turismo

e) Estrategia Metodológica:

El programa ha sido estructurado para que el estudiante construya su propio aprendizaje a partir de los elementos otorgados por el docente.

Se asigna el 50% del total de horas para que el docente:

Guíe el aprendizaje a través de clases magistrales/dialogadas, donde se transmitan los conocimientos conceptuales sobre el tema que se desarrolla y se realicen los ejercicios que apoyen esos conocimientos.

El otro 50% del total de horas, el profesor deberá dedicar tiempo para actividades de aprendizaje, tales como:

Mapas conceptuales: en los cuales el alumno representará en forma de diagrama el significado de su conocimiento.

Solución de problemas: El docente presentará casos para análisis de situaciones reales y relacionadas con los temas explicados en clase en los cuales los alumnos deberán identificar el problema y plantear alternativas de solución.

Proyecto: El alumno desarrolle trabajos de investigación hemerográfica, donde se puedan identificar los temas tratados en clase a través de artículos que presenten situaciones reales publicados en revistas especializadas o periódicos. Cualquier actividad que pueda aplicarse de acuerdo a mejorar el aprendizaje del alumno y la integración en los grupos.

Investigación en empresas, aplicabilidad de las herramientas aprendidas

Estas actividades quedan a consideración del catedrático, pudiendo utilizar otros métodos y técnicas alternativos que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el modelo educativo definido por la Universidad.

f) Bibliografía:

Nombre de la Obra	Autor	Casa editora	País	Año de edición	No. de ejemplares en biblioteca
Herramientas para la creatividad. Como estimularla creatividad en los	H. James Harrington Glen D. Hoffherr Robert P.	Mc Graw Hill	Colombia	2001	3



Plan de Estudios de la Carrera de Licenciatura en Turismo

individuos y en las organizaciones.	Reid, Jr.				
El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas.	Edward De Bono	PAIDOS	España	2000	3
Innovación Empresarial. Arte y Ciencia en la Creación de Empresas	Rodrigo Varela	Pearson Educación	Colombia	2008	3
Desarrollar la Gestión de la Creatividad y de la Innovación	Harvard Business Essentials	Deusto	Bilbao, España	2007	*

*En proceso de adquisición