



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
SECRETARÍA ACADÉMICA UNIVERSITARIA
 Coordinación General de Evaluación, Innovación y Calidad Educativa
UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE INFORMÁTICA CULIACÁN

PROGRAMA DE ESTUDIOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE	Seminario de Creatividad e Innovación		
Clave:	4626		
Horas y créditos:	Teóricas: 50	Prácticas: 30	Estudio Independiente: 30
	Total de horas: 80		Créditos: 7
Tipo de unidad de aprendizaje:	Teórico:	Teórico-práctico: X	Práctico:
Competencia (s) del perfil de egreso que desarrolla o a las que aporta.	Conoce y desarrolla su potencial creativo mediante el diseño de proyectos orientados a la identificación y solución de problemas de forma creativa, basada en las necesidades y problemáticas del entorno.		
Cursos consecuentes relacionados:	Desarrollo organizacional	Cursos subsecuentes relacionados:	Emprendedores
Responsables de elaborar y/o actualizar el programa:	Dr. Miguel Contreras Montoya, MC. Julio César Solís Velázquez		
Fecha de elaboración:	Junio 2011	Actualización: Noviembre 2018	
2. PROPÓSITO			
Identificará y aplicará los conceptos de creatividad e innovación a través del diseño de proyectos creativos que aporten soluciones a problemáticas de la sociedad, el individuo y las empresas u organizaciones.			
3. SABERES			
Teóricos:	Conoce los conceptos básicos de la creatividad e innovación, identifica los factores que promueven e inhiben la creatividad.		
Prácticos:	Aplicará una metodología de proyectos para el diseño del mismo.		
Actitudinales:	Mantiene una actitud de trabajo participativa, colaborativa, de honestidad y respeto		

4. CONTENIDOS	
BLOQUE I: La inteligencia y pensamiento	Aprendizajes Esperados
1.1. La inteligencia, 1.2. La memoria, 1.3. El pensamiento, 1.4. Desarrollo de habilidades del pensamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los conceptos básicos de inteligencia y pensamiento.
BLOQUE II: La creatividad	
2.1. Conceptos y teorías, 2.2. El proceso creativo 2.3. La persona creativa 2.4. Herramientas para estimular la creatividad 2.5. Anticreatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las herramientas para desarrollar la creatividad en su profesión • Desarrolla un proyecto creativo que implica generar una solución original a algún problema de la vida diaria.
BLOQUE III: Los problemas y toma creativa de decisiones	
3.1. Los problemas, 3.2. Algoritmia y heurística para resolver problemas 3.3. Toma creativa de decisiones prácticas para resolver problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza varios tipos de problemas de las empresas e identifica métodos de solución mediante la toma de decisiones creativa.
BLOQUE IV: La innovación	
4.1. La importancia de innovar, 4.2. Definiciones de innovación, 4.3. El proceso innovador, 4.4. Clases de innovaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza e identifica los fundamentos y retos del diseño de un proyecto de innovación.

BLOQUE V: La tecnología		
5.1. La tecnología como variable estratégica, 5.2. Plan estratégico de desarrollo tecnológico, 5.3. Tipos de estrategia tecnológica, 5.4. La vigilancia tecnológica, 5.5. Herramientas para la previsión tecnológica.	Desarrolla proyecto que implica el desarrollo de nuevas soluciones creativas apoyadas en la tecnología para resolver problemas reales del entorno, mediante una planificación estratégica utilizando herramientas para la previsión tecnológica.	
5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS		
Actividades del maestro.		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de inicio: técnica expositiva, conferencia, la pregunta. • Actividad de desarrollo: panel, simposio, investigación bibliográfica, estudio supervisado, diálogo, mesa redonda con moderador y/o relator, Actividad de evaluación: informe de investigación documental, ensayo, mapa conceptual, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, portafolio de evidencias, rúbrica. 		
Actividades del estudiante.		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de inicio: Diario, fichas de trabajo, memoria, lluvia de ideas. • Actividades de desarrollo: concordar y discordar, Actividades finales: Informe de investigación documental o de campo, elaboración, ensayo, mapa conceptual, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, portafolio de evidencias, rúbrica. 		
6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS		
6.1. Evidencias de aprendizaje	6.2. Criterios de desempeño	6.3. Calificación y acreditación
<ul style="list-style-type: none"> • Escala de rango • Rúbrica • La pregunta • Debate • Ensayo • Mapa conceptual • Texto paralelo 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtenga el 80% de asistencia. • Participa en clases. • Realiza proyectos • Aprueba exámenes parciales (calificación mínima de 6.0) 	<ul style="list-style-type: none"> • 10% de asistencia • 10% Participación en clase • 20% Calificación aprobatoria en exámenes parciales • 60% Revisión de productos requeridos: Proyectos, Estudio de casos, técnica expositiva
7. FUENTES DE INFORMACIÓN		

Bibliografía:

1. GARDNER, Howard.: "Inteligencias múltiples", Editorial Paidós. Barcelona. 1995.
2. DE BONO, Edward.: "Seis sombreros para pensar", Editorial Granica. Barcelona. 1997.
3. DE BONO, Edward. de: "El pensamiento creativo", Paidós Editorial. Barcelona. 1992.
4. BACUS, A. y ROMÁN, C.: " Creatividad, ¿Cómo desarrollarla?". Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona. 1992.
5. ROTH, George: "El lado humano del cambio: la innovación y el aprendizaje en la organización". Editorial Oxford University Press, 2001.

8. PERFIL DEL PROFESOR:

Profesionista en el área de la Informática o posgrado afín, que cuente con experiencia en desarrollo de proyectos creativos, investigación aplicada y/o innovación en la industria.