

PROGRAMA ANALÍTICO

DATOS GENERALES

Asignatura:	INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD
Código:	EG1013
Créditos:	3
Horas teóricas:	64
Horas prácticas:	0
Horas clase	64
Semestre:	Segundo
Pre-requisitos:	

OBJETIVOS

- Comprender la naturaleza de las competencias creativas e innovadoras
- Aplicar procesos cognitivos para la creatividad e innovación
- Conocer el perfil genérico de las personas creativas y experimentar aproximaciones personales a ese perfil
- Reconocer el desarrollo personal de la creatividad e innovación y planear el desarrollo personal futuro
- Aprender a reconocer entornos que favorecen la creatividad

COMPETENCIAS GENÉRICAS

- Desarrollar pensamiento crítico y razonamiento científico.
- Alcanzar desarrollo personal.
- Desarrollar espíritu emprendedor.
- Desarrollar liderazgo.
- Comprender y adaptarse a diferentes entornos culturales y sociales.
- Adquirir experticia en el uso de tecnologías de información y comunicación.
- Lograr una comunicación efectiva en los idiomas español e inglés.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Al concluir el curso, el estudiante debería ser capaz de:

- Ejecutar procesos cognitivos creativos e innovadores
- Reconocer su perfil creativo e innovador y evaluar el grado de desarrollo
- Integrar sus competencias conceptuales y técnicas al pensamiento creativo y la actitud motivacional
- Resolver problemas empleando la creatividad e innovación

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Los tres componentes de la creatividad: Experticia, pensamiento creativo y motivación. Modelación de la creatividad y construcción de la auto eficacia. Cuestionar las verdades asumidas. Definición, redefinición y solución de problemas. Generación de ideas. Manejo del riesgo, la ambigüedad, el error y los obstáculos. Auto responsabilidad, auto regulación y gratificación. El perfil de los creadores e innovadores, análisis y desarrollo personal. Exploración del entorno para la creatividad e innovación.

CRITERIOS DE VERIFICACIÓN

PROGRAMA ANALÍTICO

Según la metodología utilizada por el docente, se utilizan las siguientes herramientas de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para verificar el nivel del desempeño alcanzado en las competencias propuestas por el docente.

TIPO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
ESCRITA	Pruebas de selección múltiple	
	Estudio de casos	
	Aprendizaje basado en problemas	
	Ensayos	
	Pruebas objetivas	
	Cuadros comparativos	
	Mapas conceptuales	
	Proyectos	
	Reportes o informes	
	Trabajo en equipo	
	Control de lecturas	
Portafolio		
ORAL	Debates	
	Exposiciones orales (grupales o individuales)	
	Simulación de juicios	
TIC'S	Simuladores	
	Software especializados	

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- De Bono, Edward (2008) *Creatividad*. Paidós Iberica Ediciones SA; Tercera edición

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Berkun, Scott (2010) *Los mitos de la innovación*. O'Reilly Editores.
- Larmer, Jhon; Mergendoller, Jhon; Boss, Suzie (2015) *Setting the Standard for Project Based Learning*. Kindle Edition.
- Nussbaum, Bruce (2013) *Creative Intelligence. Harnessing the power to Create, Connect and Inspire*. Harper Collins Publishers Inc. New York
- Shalley, Christina E. Hitt, Michael A. & Zhou (2015) *The Oxford Handbook of Creativity, Innovation and Entrepreneurship*. Oxford Library of Psychology. Oxford University Press. New York