



<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	<b>Tecnología en Gestión Contable</b>		
<b>ASIGNATURA:</b>	<b>Creatividad y Pensamiento Innovador</b>		
<b>UNIDAD ACADÉMICA O FACULTAD:</b>	<b>Administración y contaduría</b>		
<b>SEMESTRE:</b>	<b>Primero</b>		
<b>PRERREQUISITO:</b>	<b>Ninguno</b>		
<b>INTENSIDAD HORARIA:</b>	<b>Presencial 64</b>	<b>Autónomo 32</b>	<b>Total 96</b>
<b>No. CRÉDITOS: 2</b>	<b>Dos (2)</b>		

#### **OBJETIVO DE LA ASIGNATURA**

Contribuir en la formación de profesionales competentes para guiar a las empresas hacia una adecuada respuesta a los retos y oportunidades de la sociedad del conocimiento a lo largo de todo el ciclo de vida, mediante el aprovechamiento efectivo de su potencial creativo, de tal manera que logren y mantengan un destacado desempeño innovador en sus organizaciones.

#### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Desarrollar actividades en favor del mejoramiento del nivel y calidad de vida personal, familiar y de la sociedad en general.
- Planear e implementar proyectos de innovación en los diferentes procesos de las organizaciones existentes.
- Hacer propuestas de nuevas empresas con conceptos y modelos innovadores.
- Desarrollar o adaptar de manera eficiente nuevas tecnologías en favor del desarrollo y competitividad de las empresas.

#### **CONTENIDO PROGRAMÁTICO**

##### **UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD, EL CAMBIO Y LA GLOBALIZACIÓN.**

Generalidades de la creatividad:

- Conceptos básicos de la creatividad: definición y utilidad.
- Creatividad y vida cotidiana, creatividad y desarrollo social.
- Las personas creativas.
- Inteligencia y creatividad.
- Creatividad y educación.

La creatividad como proceso.

Barreras al desarrollo de la creatividad.

Las competencias de la persona creativa.

Manifestaciones y estudio de la creatividad:

- La creatividad en la historia de la humanidad.
- Enfoques teóricos acerca de la creatividad.

Acercamiento a la fisiología de la creatividad:

- Generalidades acerca de la estructura y el funcionamiento del cerebro.
- Gimnasia cerebral.

El pensamiento:

- Definiciones, tipos de pensamiento, utilidades, la lógica, la imaginación, pensamiento gráfico, sistémico, convergente y divergente.

El cambio y la globalización:

- Teoría general del cambio
- El cambiante entorno de las empresas.
- La globalización y sus implicaciones para las empresas.

## **UNIDAD 2: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EMPRESARIAL:**

Teoría de creatividad e innovación empresarial.

- Diferencias entre creatividad, invención e innovación.
- Utilidad de la creatividad en la actividad empresarial.
- La innovación: definición, clasificación según su rango de novedad y según en lo que se presente.
- Fuentes de innovación.

Gestión de la creatividad e innovación empresarial:

- Barreras a la creatividad e innovación empresarial.

-El proceso de gestión de la creatividad: Los grupos de trabajo y la creatividad, ambientes laborales para la creatividad.

-creatividad en las diferentes áreas funcionales de la empresa:

Creatividad e innovación en el área comercial de la empresa.

Creatividad e innovación en actividades no comerciales de la empresa.

Los conceptos de valor y propuesta de valor:

-Generalidades.

-El modelo KANO.

-Herramienta: Análisis Morfológico y Análisis Matricial.

-Herramienta: Relaciones forzadas.

-Herramienta: SCAMPER.

-IDEART.

Las ideas de negocio vs las ideas de empresa:

-Fuentes para encontrar ideas empresariales.

-generación de propuestas empresariales desde uno mismo.

-El concepto de empresa.

-Definición elementos.

El entorno como generador de oportunidades empresariales:

-Tendencias, programas y situaciones mundiales, nacionales, regionales y locales.

El modelo empresarial

- Definiciones y ejemplos.

- Planteamiento del modelo empresarial para la propuesta seleccionada de trabajo final.

-Seis sombreros para pensar.

Incubadoras de empresas: Definición, elementos y características.

Parques industriales

Parques tecnológicos

### **UNIDAD 3: LA NORMATIVIDAD DE LA INNOVACION EN COLOMBIA:**

-Marco legal de la innovación en Colombia.

-La propiedad intelectual e industrial:

-Los derechos de autor y la propiedad industrial.

-Signos distintivos: Marcas, Lemas, Nombres comerciales, Enseñas comerciales y Denominaciones de origen.

-Nuevas Creaciones: Patentes de invención, Patentes de modelo de utilidad y Diseños industriales.

### ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y DIDÁCTICA

La Asignatura se desarrolla bajo la modalidad presencial a través de:

**Método expositivo, Clase magistral:** Las sesiones académicas teóricas consistirán en clases magistrales, donde el profesor expondrá los contenidos básicos de la asignatura. Con carácter previo a la exposición de los contenidos, el profesor propondrá la lectura de los textos docentes básicos recomendados, con ello se pretende fomentar en el alumno la capacidad de aprendizaje autónomo.

**Talleres Teórico-Prácticos (Resolución de ejercicios y problemas):** Las sesiones prácticas consistirán en la resolución de casos prácticos –ejercicios- en el aula, que estarán encaminados a que el alumno se familiarice con la aplicación de los conceptos, los instrumentos y la metodología aprendidos en las sesiones teóricas y en el trabajo autónomo de estudio.

**Aprendizaje cooperativo a través del estudio y la participación en la elaboración de trabajos en grupo.** El profesor podrá proponer a los alumnos, de forma individual o colectiva, la elaboración de trabajos en los que se desarrollarán contenidos del programa. La búsqueda de documentación, la lectura de textos, el debate, la reflexión, entre otros, serán pasos previos a la redacción del trabajo.

### EVALUACIÓN

- **Estrategias de evaluación**

La evaluación, como proceso permanente, se sujeta al desarrollo del programa, busca auscultar los logros que se han alcanzado a través de su estudio y verificar las diversas competencias adquiridas por el estudiante. En el proceso evaluativo, se deberá ponderar la capacidad de comprensión y análisis del estudiante, su interés y participación activa durante el desarrollo del trabajo académico presencial, el conocimiento adquirido a través de investigaciones realizadas y su cumplimiento con el trabajo autónomo planeado y orientado por el docente.

- **Porcentajes de evaluación**

1er. (30 %) 2er. (35 %) Final (35 %)

E: escrita; O: oral; X: exposición; T: trabajo, investigación o taller; Q: quiz;  
P: parcial

- Nota 1: Examen parcial 25%  
Talleres, asistencia y participación 5%
- Nota 2: Examen parcial 20%  
Informe trabajo escrito 10%  
Talleres, asistencia y participación 5%
- Nota 3: Trabajo escrito 20%  
Sustentación trabajo escrito 15%

### **BIBLIOGRAFÍA**

- OHMAE, K. El próximo escenario global. Editorial Norma. 2.005.
- PONTI, F. Pasión por innovar. Editorial Norma. 2007.
- PRADA, R. Creatividad e innovación empresarial. Tecnopress Ediciones 2.003.
- Parra, Diego. Creativamente. Editorial Norma. 2.003.
- VALDES, Luigi. Innovación – El arte de inventar el Futuro. Editorial Norma. 2.004.
- [www.neuronilla.com](http://www.neuronilla.com)