



ASIGNATURA: CREATIVIDAD E IDEA DE NEGOCIO

1. IDENTIFICACIÓN

Nombre del Curso: Creatividad E Idea De Negocio

Código: 300ANM004

Tipo de Curso: Opción Complementaria, Énfasis para Administración de Empresas

Créditos Académicos: 4

Número de horas: Hrs. de trabajo presencial: 64 + 128 hrs. de trabajo independiente = 192

Descripción del Curso:

En este curso se motiva al estudiante a desarrollar Su potencial creativo, a través de una serie de actividades y juegos que le permitan fortalecer el pensamiento lateral y ejercitar su hemisferio cerebral derecho. Aprenderá sobre como se constituye un portafolio de ideas de negocio y seleccionando una de ellas, llegará al diseño del prototipo de su idea de negocio.

Requisito: Espíritu Emprendedor.

Denominación de las unidades:

1. La Creatividad En Mi Vida Profesional,
2. La Creatividad Y Límites Personales,
3. Explorando La Creatividad,
4. Generando Mi Portafolio De Ideas,
5. El Prototipo De Mi Idea De Negocio

Palabras clave:

Creatividad, ideas, innovación, prototipo.

Departamento: Gestión de Organizaciones

Campo de Conocimiento: Emprendimiento

Formato de Circulación: Digital

2. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del curso gira en torno a la creatividad, el pensamiento lateral y la solución creativa de problemas, articulados de manera sistémica al concepto de innovación y generación de ideas de negocio que respondan a una problemática específica de nuestra región. Como resultado del mismo, el estudiante tendrá un portafolio de ideas de negocio, del que escogerá la mejor opción ponderada y a la cual le desarrollará el prototipo de producto o servicio correspondiente; lo que le permitirá continuar con la opción complementaria de creación de empresa con una idea definida a la que se le continuará haciendo los análisis y practicas correspondientes.

3. JUSTIFICACIÓN

Este curso es necesario en el proceso de consolidar la decisión del estudiante de ser empresario como opción de desarrollo profesional, durante el cual, fortalecerá su capacidad creativa, de ver las cosas de manera

Elaborado:	Revisado:	Aprobado:	Aprobado:
Equipo Docentes Área de Emprendimiento Fecha: diciembre de 2007	Comité de Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Director Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Directora de Carrera de Administración de Empresas Fecha: abril 9 de 2008



diferente, oportunidades donde otros ven problemas y posibilidad de ver “el vaso medio lleno en vez de medio vacío”. Consolidar su portafolio de ideas de negocio le ofrece mas posibilidades de desarrollo como empresario, y ejercitarse en la selección de una idea y desarrollar el prototipo de la misma, le ayudará a concretar lo que desde el pensamiento divergente¹ construyó.

4. OBJETIVO

Lograr que el estudiante descubra su potencial creativo y su capacidad de ver las cosas de manera diferente para la solución creativa de problemas

- Reconocer la creatividad como fenómeno social involucrado en la producción de bienes o servicios innovadores.
- Desarrollar el placer por crear.
- Vivenciar la creatividad como fenómeno del potencial personal y humano.
- Comprender el desarrollo de aptitudes creativas como recurso clave para aportar a la sociedad.
- Aprender a manejar efectivamente técnicas de pensamiento factual, (lectura de imágenes y de pensamiento lateral que permitan generar un portafolio de ideas de negocio innovadoras).
- Aprender a desarrollar el prototipo correspondiente a la idea de negocio seleccionada.

5. COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Al terminar el curso los estudiantes estarán en capacidad de:

Competencias cognitivas:

▪ Interpretativas:

- ↪ Reconocer la creatividad como fenómeno social involucrado en la producción de bienes o servicios innovadores para generar valor.
- ↪ Evaluar ideas de negocio propias del fenómeno emprendedor.
- ↪ Comprender el desarrollo de aptitudes creativas como recurso clave para aportar a la sociedad.

▪ Argumentativas:

- ↪ Explicar el proceso creativo e innovador.

▪ Propositivas:

- ↪ Formular un portafolio personal de ideas de negocios.
- ↪ Fortalecer su capacidad de solucionar problemas de manera creativa.
- ↪ Diseñar el prototipo de la idea de negocio seleccionada.
- ↪ Vivenciar la creatividad como fenómeno del potencial personal y humano.
- ↪ Aprender a manejar efectivamente técnicas de pensamiento factual.
- ↪ Fortalecer su capacidad de ver oportunidades donde otros ven problemas.

¹ Lateral Thinking o pensamiento divergente, es un término acuñado por el psicólogo, fisiólogo y escritor maltés Edward de Bono para el pensamiento creativo. Su primera aparición fue en su libro *The Use of Lateral Thinking*, publicado en 1967.

Elaborado: Equipo Docentes Área de Emprendimiento Fecha: diciembre de 2007	Revisado: Comité de Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Director Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Directora de Carrera de Administración de Empresas Fecha: abril 9 de 2008
--	---	---	---



Competencias emprendedoras:

- ↳ Comunicar de manera efectiva, tomar decisiones bajo incertidumbre y solucionar problemas.
- ↳ Conformar redes, mayor orientación al logro y a las oportunidades; asumir riesgos moderados y de negociación.
- ↳ Fortalecer la resiliencia, el locus de control interno, creatividad e innovación, autonomía, perseverancia e iniciativa.

Competencias Axiológicas:

Los contenidos de la asignatura, las estrategias didácticas y la orientación del docente, contribuirán, además, a desarrollar en el estudiante, las siguientes capacidades de comportamiento, necesarias en el entorno en que llevará a cabo su futuro desempeño laboral:

- ↳ Desarrollar las acciones propias de su desempeño y compromiso organizacional en el marco de los valores y principios sociales fundamentales.
- ↳ Proceder con equidad en todas sus actuaciones dentro y fuera de una organización.
- ↳ Mostrar integridad en situaciones difíciles.

Competencias Generales:

Además de las competencias anteriores, esta asignatura contribuirá al desarrollo de las siguientes competencias generales:

Solución de problemas concretos, capacidad de trabajar en equipo, habilidades para manejar bases de datos, comunicación oral y escrita en la propia lengua, comprensión de textos en inglés, liderazgo, capacidad de integración de conocimientos, responsabilidad social y ética, contextualización, toma de decisiones responsable, capacidad de participación y diálogo.

6. CONTENIDOS

6.1 LA CREATIVIDAD EN MI VIDA PROFESIONAL

La creatividad: fases, tipos, funciones.

Identificando y explorando mi lóbulo cerebral derecho.

Realizando conexiones entre mi quehacer y mi lóbulo derecho e izquierdo (para generar valor).

6.2 LA CREATIVIDAD Y MIS LIMITES PERSONALES

Comunicándome y trabajando creativamente con otros.

Evitando las barreras a la creatividad.

Gerenciando mi creatividad.

6.3 EXPLORANDO LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE ARTE

Creatividad a través de la música.

Creatividad a través del cuerpo.

Creatividad a través de las artes plásticas.

Elaborado: Equipo Docentes Área de Emprendimiento Fecha: diciembre de 2007	Revisado: Comité de Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Director Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Directora de Carrera de Administración de Empresas Fecha: abril 9 de 2008
--	--	---	---



6. 4 GENERANDO MI PORTAFOLIO DE IDEAS

- Solucionando problemas creativamente (problema regional, de ciudad).
- Identificando fuentes de ideas de negocios.
- Generando ideas de negocios.
- Caracterizando ideas de negocios.
- Teniendo en cuenta las tendencias y cambios del entorno para la generación de ideas de negocios
- Haciendo la lista de comprobación, mis 27 ideas de negocio.

6. 5 EL PROTOTIPO DE MI IDEA DE NEGOCIO

- Seleccionando las cinco mejores ideas de mi portafolio.
- Escogiendo la idea mas innovadora de las cinco preseleccionadas.
- Análisis de partes, materiales, procesos de mi idea, sea un bien o servicio.
- Desarrollo del prototipo de la idea seleccionada.

7. METODOLOGÍA:

La metodología a utilizar para el desarrollo del curso, se fundamenta en el aprendizaje significativo, que busca activar la autonomía y corresponsabilidad en el estudiante, al hacerle responsable, no solo por lo que aprende sino por lo que aprenden sus compañeros de equipo. El curso se fundamenta en el aprendizaje experiencial, (Kolb) eminentemente práctico, donde el estudiante aprende haciendo, las actividades de enseñanza y aprendizaje presencial podrán ser realizadas en espacios diferentes al aula de clase, incluyendo actividades extra muros.

Se realizará un concurso de ideas a partir de problemas de la región para generar valor e innovación. Inicialmente cada estudiante hará su ejercicio individual, para tener un portafolio de 27 ideas innovadoras, filtrarlas, seleccionar las cinco más atractivas y desarrollar el prototipo de la seleccionada, que deberá presentar en una rueda de creatividad e idea de negocio a la comunidad académica al finalizar el semestre.

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Tipo de Evaluación	Frecuencia	Valor unitario	Valor total
Cuestionarios de lecturas (individual)	(7)	4,3%	30%
Taller de Inventos (grupo)		10%	10%
Portafolio personal de ideas de negocio (Individual)	(1)	20%	20%
Flujograma de procesos o pre-diseño de idea de negocios (individual)		10%	10%
Prototipo idea de negocio (individual)	(1)	30%	30%
		Total	100%

9. BIBLIOGRAFÍA:

Elaborado:	Revisado:	Aprobado:	Aprobado:
Equipo Docentes Área de Emprendimiento Fecha: diciembre de 2007	Comité de Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Director Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Directora de Carrera de Administración de Empresas Fecha: abril 9 de 2008



DE BONO, Edward (1988). \Seis Sombreros Para Pensar. \España: Ediciones Granica. ISBN 9506410615 Shelf Mark: 153.35D287s e1

DE BONO Edward El Pensamiento Creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós 1994. Signatura 153.35D287pe e2

DE BONO Edward. El Pensamiento Lateral: Manual De Creatividad. Ed Paidós 1991. Signatura: 153.35D287p e6.

DE SANCHEZ, Margarita A. Desarrollo de Habilidades de Pensamiento. Editorial Trillas, 2004. México.

GUTIERREZ A. Juan José, Modelo INNCREA. *Ciclo Vivencial De Aprendizaje Creativo*. Latin America Roundtable Entrepreneurship Education, REE LA. Guayaquil Ecuador 2006

_____ *Creatividad Y Emprendimiento: Juego Y Humor Aplicado A Los Negocios*. En Aportes y desafíos en la práctica psicológica. Compilación de L. Rehbein. Santiago de Chile, RIL Edit. 2003. pp. 469-481

HARRINGTON James, HOFFHER Glen, REID Robert. .Herramientas Para La Creatividad : Cómo Estimular La Creatividad En Las Personas Y En Las Empresas. Mc Graw Hill 2000. Signatura 658.314H311h e1 + CD

KIRST Werner, DIEKMEYER Ulrich. Desarrolle Su Creatividad: Técnica De La Actividad Creativa Y De Las Estrategias Mentales. España. Ed Mensajero. 1974 Signatura 153K36d e1.

NEWASTROM Jhon, SCANNELL Edgard. 100 Ejercicios Para Dinámica De Grupos. Una Estrategia De Aprendizaje y Enseñanza. Méjico. Mc Graw Hill 1989.

SCHNARCH KIRBERG Alejandro. Desarrollo De Nuevos Productos: Cómo Crear Y Lanzar Con Éxito Nuevos Productos Y Servicios Al Mercado. - 4ed. Ed Mc Graw Hill 2005 Signatura: 658.835357d e 3.

THORPE, Scott (c2001). \Cómo Pensar Como Einstein: Maneras Sencillas De Resolver Problemas Imposibles. \Colombia : Grupo Editorial Norma. ISBN 9580461422 Shelf Mark: 153.43T521c e1

Elaborado: Equipo Docentes Área de Emprendimiento Fecha: diciembre de 2007	Revisado: Comité de Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Director Departamento Gestión de Organizaciones Fecha: febrero 4 de 2008	Aprobado: Directora de Carrera de Administración de Empresas Fecha: abril 9 de 2008
--	--	---	---