

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 1 de 8

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Proceso Creativo y Facilitador de Negocios
Clave de la asignatura:	IDD-2401
SATCA¹:	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad para desarrollar ideas de negocio innovadoras, factibles y sustentables, que impacten en el entorno social, económico y ambiental. Para ello, se examina la naturaleza del pensamiento creativo y se propone la aplicación de herramientas intelectuales diseñadas para provocar la generación de proyectos innovadores, tanto de manera individual como colectiva. Esta materia se inserta en la segunda mitad de la trayectoria escolar, como soporte para las materias de Formulación y Evaluación de Proyectos, y Plan de Negocios, que integradas habilitan al estudiante para crear y gestionar negocios

Intención didáctica

El temario se encuentra organizado en cinco unidades en una secuencia que va de lo general a lo particular. La primera unidad integra contenidos de tipo filosófico, sociológico y psicológico cuya finalidad es generar en el estudiante una actitud reflexiva respecto al ser humano como una persona multidimensional, la naturaleza y rol del emprendedor. La creación de materiales didácticos digitales, estos ser una forma efectiva de fomentar la creatividad.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico del Valle de Guadiana Mayo 2024	Lilia Antonieta Salazar Cadengo	Reunión de Academia para el diseño y elaboración del módulo de especialidad

4. Competencia(s) a desarrollar

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

	Nombre del documento: Formato de	Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 2 de 8

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Desarrolla la capacidad creativa y el espíritu empresarial, la elaboración de un portafolio de ideas emprendedoras, respetando la ética en el ámbito personal y profesional, para llevar a cabo un óptimo desempeño en la realización de las habilidades emprendedoras en la generación de ideas de inversión con el fin tomar decisiones para la realización de un modelo de simulación de negocios.

5. Competencias previas

Conocer y aplicar los diferentes estilos de liderazgo • Trabajar en equipo • Conocer aspectos básicos de mercadotecnia • Usar las Tecnologías de Información y Comunicación • Aplicar el proceso administrativo • Ejercer un compromiso ético

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	¿Qué es la creatividad?	1.1 La creatividad y la innovación. 1.2 Proceso creativo. 1.3 Técnicas para generar ideas 1.4 La Actitud creativa 1.5 La tecnología a la creatividad, un nuevo modelo de competitividad.
2	Técnicas y herramientas para el desarrollo de la creatividad y generación de ideas	2.2. Técnicas de creatividad individuales versus técnicas grupales. 2.1.1 Grupal - Brainstorming (lluvias de ideas) 2.1.2 Individual - Mapas mentales 2.1.3 Grupal – Brainwritting 2.3 Técnicas para la generación de ideas versus técnicas para su selección 2.3.1 Generación – SCAMPER 2.3.2 Evaluación – PNI 2.3.3 Otras técnicas creativas 2.3.4 Seis Sombreros
3	La empresa y su entorno creativo: ¿cómo crear un clima de creatividad?	3.1 Particularidades de la empresa creativa 3.2 La empresa en el entorno creativo 3.3 Objetivos de la creatividad en la empresa 3.4 Beneficios de la creatividad aplicada a la empresa 3.5 Características de la organización creativa 3.6 Creación de un entorno creativo en la empresa

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 3 de 8

		3.6.1 Factores de éxito 3.6.2 Barreras y bloqueos mentales
4	Generación de equipos creativos	4.1 Características de la persona creativa 4.2 Gestión científica versus gestión artística 4.2 Técnicas de integración de equipos. 4.3 Las actitudes creativas al servicio del emprendizaje 4.4 Integración de capital humano y asignación de tareas por áreas 4.5 Desarrollar e Integrar las estrategias de las áreas funcionales

	Nombre del documento: Formato de	Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 4 de 8

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Unidad 1. ¿Qué es la creatividad?	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la capacidad humana mediante la identificación de sus dimensiones integrales para llevar a cabo un proceso creativo. Aplicar los valores en la generación de nuevas ideas Genéricas: • Capacidad creativa • Habilidades interpersonales • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación • Compromiso ético la comunicación	El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Gestión empresarial • Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación. • El intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración de y entre los estudiantes. • Propiciar un ambiente confiable en la generación de idea.
Unidad 2. Técnicas y herramientas para el desarrollo de la creatividad y generación de ideas	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la capacidad humana mediante la identificación de sus dimensiones integrales para llevar a cabo un proceso creativo. Aplicar los valores en la generación de nuevas ideas Genéricas: • Solución de problemas • Toma de decisiones • Utilizar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico, que permita al alumno reflexionar y dimensionar el alcance de la	El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Gestión empresarial • Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación. • El intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración de y entre los estudiantes. • Propiciar un ambiente confiable en la generación de idea.

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 5 de 8

materia	
Unidad 3. La empresa y su entorno creativo: ¿cómo crear un clima de creatividad?	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la capacidad humana mediante la identificación de sus dimensiones integrales para llevar a cabo un proceso creativo. Aplicar los valores en la generación de nuevas ideas Genéricas: • Solución de problemas • Toma de decisiones • Utilizar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico, que permita al alumno reflexionar y dimensionar el alcance de la materia	El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Gestión empresarial • Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación. • El intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración de y entre los estudiantes. • Propiciar un ambiente confiable en la generación de idea.
Unidad 4. Generación de equipos creativos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la capacidad humana mediante la identificación de sus dimensiones integrales para llevar a cabo un proceso creativo. Aplicar los valores en la generación de nuevas ideas Genéricas: • Solución de problemas	El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Gestión empresarial • Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación. • El intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 6 de 8

• Toma de decisiones • Utilizar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico, que permita al alumno reflexionar y dimensionar el alcance de la materia.	de y entre los estudiantes. • Propiciar un ambiente confiable en la generación de idea.
--	--

8. Práctica(s)

• Aplicar una encuesta en el entorno para detectar las oportunidades reales de negocio en la región. • Generar por equipo un portafolio de ideas de negocios y evaluarlas atendiendo a criterios de factibilidad, creatividad y adecuación a las necesidades de los consumidores. • Participar en un evento de simulación de negocios

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 7 de 8

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

	Nombre del documento: Formato de		Código: TecNM-AC-PO-007-02
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		Revisión: 0
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1	Página 8 de 8

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Evaluación diagnóstica
- Evaluación formativa, acompañada de la evaluación sumativa
- Elaboración y análisis del FODA personal

11. Fuentes de información

- Fernandez, E. (2005): "Estrategia de la innovación". Thomson Editores Spain. Madrid.
- Genescá,E. et alt. (2003): "Creación de empresas. Entrepreneurship." Universidad Autónoma de Barcelona; Servei de Publicacions. Barcelona.
- Manual de la creatividad empresarial.