



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

## Facultad de Informática Culiacán

Programa de estudio de la Asignatura

### ***SEMINARIO DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN***

**RESPONSABLE:**

***ACADEMIA DE DESARROLLO DE APLICACIONES***

***Área: Principios de Diseño***

**Elaborado por:**

*Dr. Miguel Contreras Montoya, Lic. Rigoberto Velázquez Elenes, MC. Roberto Bernal Guadiana, Lic. Evangelina Velázquez Angulo, LI. Thelma Berenice Cervantes Verdugo, MC. Felipe Ruíz Madero, Lic. Luis Audelo Robles, LI. Rogelio Prieto Alvarado, Lic. Elva Cristina Moreno Candil*

### Objetivo General de la Asignatura

Al concluir el curso, el alumno reconocerá su capacidad intelectual para aprovechará el gran potencial de su mente, usará correctamente y de manera consciente sus capacidades cognoscitivas, desarrollará la actitudes creativas y aplicará conocimiento y habilidades del pensamiento lógico y/o creativo en la solución de problemas, reconocerá la importancia de la innovación tecnológica en las empresas, tomando como punta de partida la investigación y desarrollo.

### Datos de identificación

<b>Carrera:</b>	Licenciatura en Informática
<b>Asignatura:</b>	Seminario de creatividad e innovación
<b>Clave de Servicios Escolares:</b>	4227
<b>Semestre:</b>	Quinto
<b>Prerrequisitos para tomar el curso:</b>	Estar inscrito al segundo grado de la Facultad de Informática Culiacán y tener el 80 % de las materias de los semestres anteriores aprobadas
<b>Nivel:</b>	Licenciatura
<b>Créditos: 5</b>	<b>Obligatoria:</b> X <b>Optativa:</b>
<b>Horas por semana:</b>	5
<b>Horas por semestre:</b>	80
<b>Horas teoría:</b>	50
<b>Horas práctica:</b>	30
<b>Horas de utilización de infraestructura de cómputo:</b>	40

### Unidades que comprende el curso

<b>I. INTELIGENCIA Y PENSAMIENTO</b>	<b>20 Horas</b>
<b>II. CREATIVIDAD</b>	<b>15 Horas</b>
<b>III. PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES</b>	<b>15 Horas</b>
<b>IV. INNOVACIÓN</b>	<b>15 Horas</b>
<b>V. TECNOLOGÍA</b>	<b>15 horas</b>

## UNIDADES, OBJETIVOS Y ACTIVIDADES DEL CURSO

Horas	Temas y Subtemas	Objetivo particular:	Actividades Académicas y Evaluación
20	<p>Unidad I: INTELIGENCIA Y PENSAMIENTO.</p> <p>1.1 La inteligencia.                      1.2 La memoria. I.3. El pensamiento.                      1.4 Desarrollo de habilidades del pensamiento.</p>	<p>El estudiante tomara conciencia de su realidad intelectual para aprovechar el gran potencial de su mente y lograr aprendizaje significativo y útil; desarrollará el uso correcto y consciente de sus capacidades cognoscitivas mediante el uso o creación de estrategias del pensamiento.</p>	<p>ACTIVIDADES:                      Exposición del maestro.                      Lecturas previas.                      Sesión de preguntas y respuestas.                      Tareas.</p> <p>EVALUACIÓN:                      Asistencias, tareas y participación 20%.                      Examen escrito 80%</p>
20	<p>Unidad II: LA CREATIVIDAD.</p> <p>II.1 Conceptos y teorías.                      II.2 El proceso creativo.                      II.3 La persona creativa.                      II.4 Herramientas para estimular la creatividad.                      II.5 Anticreatividad.</p>	<p>El alumno desarrollará su actitud creativa mediante la comprensión de las teorías más actuales, a través de la práctica, utilizando técnicas y estrategias.</p>	<p>ACTIVIDADES:                      Exposición del maestro.                      Sesión de preguntas y respuestas.                      Ejercicios en clases                      Tareas.</p> <p>EVALUACIÓN:                      Asistencias, tareas y participación 20%.                      Examen escrito 80%</p>
20	<p>UNIDAD III PROBLEMAS Y TOMA CREATIVA DE DECISIONES.</p> <p>III.1 Los problemas.                      III.2 Algoritmia y heurística para resolver problemas. III.3 Toma creativa de</p>	<p>El alumno aplicará conocimientos y habilidades del pensamiento lógico y/o creativo en la solución de los problemas que enfrenta; a manera de entrenamiento o reales, de la carrera de la profesión o de la vida.</p>	<p>ACTIVIDADES :                      Exposición de los alumnos.                      Exposición del maestro.                      Trabajos de investigación.                      Sesión de preguntas y respuestas.                      Tareas.</p> <p>EVALUACIÓN:                      Asistencias, tareas y participación 10%.                      Exposición por equipos 20%.</p>

	decisiones. III.4 Práctica para resolver problemas.		Trabajos de investigación por equipos 20%. Examen escrito 50%
20	UNIDAD IV. LA INNOVACIÓN.  IV.1 La importancia de innovar. IV.2 Definiciones de innovación. IV.3 El proceso innovador. IV.4 Clases de innovaciones.	El estudiante será capaz de razonar la importancia de innovar, conocerá algunas definiciones de innovación y distintos modelos relacionados con el proceso innovador.	ACTIVIDADES: Exposición de los alumnos. Exposición del maestro. Trabajos de investigación. Sesión de preguntas y respuestas. Tareas.  EVALUACIÓN: Asistencias, tareas y participación 10%. Exposición por equipos 20%. Trabajos de investigación por equipos 20%. Examen escrito 50%
20	UNIDAD V. LA TECNOLOGÍA.  V.1 La tecnología como variable estratégica. V.2 Plan estratégico de desarrollo tecnológico V.3 Tipos de estrategia tecnológica V.4 La vigilancia tecnológica V.5 Herramientas para la previsión tecnológica.	El alumno reconocerá la tecnología como variable estratégica y la necesidad de contar con un plan de desarrollo tecnológico, utilizando algunos tipos de estrategia, vigilancia y herramientas para su previsión.	ACTIVIDADES: Exposición de los alumnos. Exposición del maestro. Trabajos de investigación. Sesión de preguntas y respuestas. Tareas.  EVALUACIÓN: Asistencias, tareas y participación 10%. Exposición por equipos 20%. Trabajos de investigación por equipos 20%. Examen escrito 50%

## **BIBLIOGRAFIA BASICA**

Longoria Ramírez Ramón, Cantú Hinojosa Irma Laura, Ruiz Sepúlveda José Daniel. *“Pensamiento Creativo”*. Compañía Editorial Continental. Quinta Reimpresión. 2003. México.

Escorsa Castells Pere, Valls Pasola Jaune. *“Tecnología e Innovación en la Empresa”*. Editorial Alfaomega. Segunda Edición. Año 2005. Impreso en México.

## **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA**

Adair, Jhon. *“El arte del pensamiento creativo”*. Ed. Legis. Bogotá. 1992.

DeBono, Eduard *“Seis sombreros para pensar”*. Ed Granica. Buenos Aires. 1989.

Rodríguez Morales, José Luis. *“Técnicas de estímulo a la creatividad”*. Ed. Universidad Interamericana, México 1997.

Machado, Fernando. *“Competitividad e innovación tecnológica en el actual contexto económico global”*. Ed. CENIDET. México. 2000.

## OBSERVACIONES GENERALES

### Recursos necesarios

Pintarrón, marcadores, vídeo proyector y equipo de cómputo.

### Evaluación

- La calificación mínima aprobatoria es 6 (seis).
- Los estudiantes con un promedio mayor de 8.5 en las evaluaciones parciales, quedan exentos del examen final ordinario.
- Los estudiantes con un promedio de 8.5 o menor en las evaluaciones parciales deberán presentar el examen final ordinario.
- La calificación final de los estudiantes que presenten el examen final ordinario, será la media del promedio de las evaluaciones parciales y la calificación del examen final ordinario.
- Los estudiantes que no alcancen 6 (seis) en el promedio señalado en el punto anterior, deberán presentar examen extraordinario, en caso de no aprobarlo, recurrarán la materia.
- Los estudiantes que no alcancen un promedio igual o mayor a 6 (seis) en las evaluaciones parciales, deberán presentar examen extraordinario.

### Otros

- El alumno deberá obtener una copia de este programa de estudios.
- El alumno contará con copias de la bibliografía básica, y consultará la bibliografía complementaria.
- Se considerará la asistencia (de acuerdo al reglamento escolar: <http://infpub.uasnet.mx/reglamentos/rse/index.html>).
- Las evaluaciones se aplicarán al término de cada una de las unidades.
- Se podrá solicitar cambio en fecha de evaluación, con una semana de anticipación como mínimo (es posible sólo una vez).
- No se tendrá consideración especial para alumnos con cruces de materias (asistencia, exámenes, etc.) o que trabajen.
- Las calificaciones parciales se darán a conocer un máximo de dos semanas después de su evaluación.
- Los exámenes ordinario y extraordinario cubren todas las unidades, inclusive los temas expuestos y prácticas realizadas.

Notas:Evaluación  
Semestra