

# INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

## HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Nombre de la asignatura</b>	Creatividad Empresarial
<b>2. Competencias</b>	Diseñar planes comerciales acordes a las capacidades de la organización, para mejorar su competitividad en el mercado
<b>3. Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>4. Horas Prácticas</b>	36
<b>5. Horas Teóricas</b>	24
<b>6. Horas Totales</b>	60
<b>7. Horas Totales por Semana Cuatrimestre</b>	4
<b>8. Objetivo de la Asignatura</b>	El alumno desarrollará productos innovadores mediante técnicas de creatividad para generar estrategias de competitividad en la organización.

Unidades Temáticas	Horas		
	Prácticas	Teóricas	Totales
<b>I. Proceso del pensamiento creativo</b>	9	6	15
<b>II. Desarrollo de nuevos productos</b>	27	18	45
<b>Totales</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>60</b>

ELABORÓ: COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

F-CAD-SPE-23-PE-5A-04

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	Proceso del pensamiento creativo
<b>2. Horas Prácticas</b>	9
<b>3. Horas Teóricas</b>	6
<b>4. Horas Totales</b>	15
<b>5. Objetivo</b>	El alumno generará soluciones mediante el proceso de pensamiento creativo para contribuir a la innovación en la organización.

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
La inteligencia	Describir la teoría de las inteligencias múltiples.  Identificar las características de los seis sombreros del pensamiento.		Con Iniciativa Emprendedor
Pensamiento vertical y lateral	Definir pensamiento, pensamiento vertical y pensamiento lateral.	Generar soluciones utilizando el pensamiento vertical y lateral contrastando los resultados.	Comprometido Con Iniciativa Con sentido de Servicio Emprendedor Proactivo
Proceso de Pensamiento Creativo	Describir el proceso de pensamiento creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación.	Solucionar un problema siguiendo las etapas del proceso de pensamiento creativo.	Comprometido Con Iniciativa Con sentido de Servicio Emprendedor Proactivo

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
A partir de un problema, integrará un reporte que incluya: a. Sombrero del pensamiento utilizado b. Desarrollo del proceso de pensamiento creativo c. Solución creativa	1. Comprender las inteligencias múltiples 2. Diferenciar el pensamiento vertical y lateral 3. Analizar las etapas del proceso de pensamiento creativo 4. Generar soluciones creativas	Ejecución de tareas Lista de cotejo

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Lectura Asistida Discusión en grupo Ejercicios prácticos	Proyector Computadora Impresos Internet Audiovisuales.

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	Desarrollo de nuevos productos
<b>2. Horas Prácticas</b>	27
<b>3. Horas Teóricas</b>	18
<b>4. Horas Totales</b>	45
<b>5. Objetivo</b>	El alumno propondrá un producto o servicio innovador mediante el proceso de desarrollo de nuevos productos para su introducción en el mercado.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Generación de ideas	Identificar el proceso de desarrollo de nuevos productos.  Emplear las técnicas de creatividad para desarrollar ideas de nuevos productos: -Analogía -Lluvia de Ideas -Lista de preguntas osborn -Método de palabras aleatorias -Cuadros morfológicos.	Generar ideas de productos innovadores.	Comprometido Con Iniciativa Emprendedor
Depuración de ideas	Identificar la importancia de la depuración de ideas.	Seleccionar la idea de producto o servicio innovador a desarrollar.	Con Iniciativa Emprendedor Proactivo
Desarrollo del concepto de producto o servicio	Explicar el desarrollo de concepto para producto o servicio: -Prototipo o Descripción del Servicio -Mercado a quien se dirige -Necesidad que Satisface.	Diseñar el concepto de un producto o servicio.	Con Iniciativa Con sentido de Servicio Emprendedor Proactivo

ELABORÓ: COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

F-CAD-SPE-23-PE-5A-04

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
Prueba de conceptos	Explicar la prueba de concepto y su importancia.	Realizar la prueba de un concepto de un producto.	Con Iniciativa Con sentido de Servicio Emprendedor Organizado Proactivo
Estrategia de branding	Explicar los elementos que integran la estrategia de branding: -Marca -Imagen corporativa -Logotipo -Slogan.	Desarrollar la estrategia de branding.	Con Iniciativa Con sentido de Servicio Emprendedor Proactivo

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

## CREATIVIDAD EMPRESARIAL

<b>Proceso de evaluación</b>		
<b>Resultado de aprendizaje</b>	<b>Secuencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumentos y tipos de reactivos</b>
<p>Elaborará un portafolio de evidencias del concepto de un producto integrando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Las ideas generadas considerando las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas</li> <li>-Las ideas con mayor probabilidad de ser exitosas en el mercado y el método de depuración con el cual se llegó a esa conclusión</li> <li>-La secuencia: idea de producto, concepto de producto</li> <li>-Prototipo o Descripción del servicio</li> <li>-Los resultados de la prueba de concepto aplicada al mercado meta</li> <li>-Estrategia de branding</li> <li>-Conclusiones</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el proceso de desarrollo de nuevos productos</li> <li>2. Distinguir las técnicas de creatividad para la generación y depuración de ideas</li> <li>3. Comprender las actividades a desarrollar en la prueba de conceptos</li> <li>4. Analizar la prueba de conceptos</li> <li>5. Identificar los elementos que integran la estrategia de branding</li> </ol>	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje Basado en proyectos Equipos colaborativos	Proyector Computadora Impresos Internet Audiovisuales.

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**



# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

## CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Gestionar el cambio en la cultura empresarial hacia mercados globales mediante la puesta en marcha de una nueva filosofía empresarial para que dé la pertinencia a la empresa en el mercado	Elabora un programa que contenga como mínimo: <ul style="list-style-type: none"><li>- objetivos</li><li>- alcance</li><li>- propuesta de cambio de la filosofía empresarial</li><li>- impacto y seguimiento de la propuesta</li></ul>
Proponer oportunidades de negocio mediante herramientas mercadológicas que garanticen su éxito	Elabora un plan de negocios que contenga como mínimo resultados de: <ul style="list-style-type: none"><li>- análisis de mercado</li><li>- estudio técnico</li><li>- estudio de factibilidad</li><li>- análisis costo – beneficio</li></ul>

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**

# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Título del Documento</b>	<b>Ciudad</b>	<b>País</b>	<b>Editorial</b>
Jorge Alcaide Marzal, José A. Diego Más, Miguel A. Artacho Ramírez	2004	Diseño de productos, Métodos y técnicas ISBN 970-15-0991-9	Distrito Federal	México	Alfaomega
Blanca Silvia López Frías	2000	Pensamientos crítico y creativo	Distrito Federal	México	Trillas
Philip Kotler	2007	Marketing: versión para Latinoamérica	Distrito Federal	México	Pearson Educación de México
Philip Kotler	2008	Branding B2B: Gestión de marcas para productos industriales	Distrito Federal	México	Grupo editorial Patria

---

**ELABORÓ:** COMISIÓN DE DIRECTORES DE CARRERA DE INGENIERÍA EN DESARROLLO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

---

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA CONTINUIDAD DE ESTUDIOS

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2009

**F-CAD-SPE-23-PE-5A-04**