PLAN DE TRABAJO

I. Datos de la institución

Plantel	**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO** **FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN** DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA Modalidad: A Distancia		**Grado o Licenciatura**	Licenciatura en Contaduría

II. Datos del asesor

Nombre	BUENDIA MATA AIDE ROXANA	**Correo**	abuendia@fca.unam.mx

III. Datos de la asignatura

Nombre	DESARROLLO DEL POTENCIAL CREATIVO	**Clave**	0066	**Grupo**	8502
Modalidad	Optativa	**Plan**	2012	**Fecha de inicio del semestre**	08 de febrero de 2022
Horas de asesoria semanal	4	**Horario**	Martes: 09:00 - 11:00 hrs Jueves: 09:00 - 11:00 hrs	**Fecha de término del semestre**	16 de junio de 2022

IV. Contenido temático

TEMA	**HORAS**		
	Total	**Teoría**	**Práctica**
I. Generalidades de la creatividad	6	6	0
II. Lateralidad hemisférica, enfoques y elementos de la creatividad	6	6	0

III. El proceso creativo	6	6	0
IV. Operaciones del pensamiento	8	8	0
V. Técnicas para generar ideas	12	12	0
VI. Equipos de trabajo creativos	12	12	0
VII. Generación de proyectos creativos en las organizaciones	14	14	0

V. Presentación general del programa

Bienvenido a tu curso

En esta materia desarrollarás la habilidad de generar ideas creativas e innovadoras para la solución de problemas organizacionales. Comprenderás la importancia de la creatividad en la solución de los problemas organizacionales. Comprenderás las funciones hemisféricas del cerebro, los enfoques y los elementos de la creatividad para tener una idea general de los aspectos importantes de la teoría creativa. Analizaras el proceso de generación de ideas que permiten la solución de problemas organizacionales. Reconocerá las siete operaciones del pensamiento que permiten iniciar la generación de ideas para la solución de problemas organizacionales y desarrollarás ejercicios utilizando estas operaciones.

VI. Forma en que el alumno deberá preparar la asignatura

El alumno deberá subir las actividades en tiempo y forma.

En dado caso de no subir la actividad en la fecha limite, se tomará como cero.

El alumno contará con dos intentos.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

Fecha	No. Unidad	No. Actividad	Descripción de la de actividad de acuerdo a la plataforma	Ponderacio n
22 de febrero de 2022	UNIDAD 1: Generalidades de la creatividad	Act. de aprendizaje 1	Después de haber analizado el material de esta unidad elabora una infografía donde muestres el concepto de creatividad y los términos similares al mismo. Envía tu actividad al foro para ser comentada por tus compañeros.	10 %

03 de marzo de 2022	UNIDAD 1: Generalidades de la creatividad	Act. de aprendizaje 2	Actividad 2. Investiga en internet, 5 conceptos de creatividad, analiza cada uno. Posteriormente elabora un cuadro de dos columnas, en la primera columna anotarás las ideas semejantes y en la segunda las ideas diferentes de los términos anteriormente analizados. Envía tu actividad en un archivo Word.	5 %
10 de marzo de 2022	UNIDAD 2: Lateralidad hemisférica, enfoques y elementos de la creatividad	Act. de aprendizaje 1	Actividad 1. Elabora un cartel donde se muestre la importancia del cerebro y de los hemisferios cerebrales. Para elaborar esta actividad puedes usar infografías, las cuales son representaciones visuales de los propios textos; en las que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica. Recuerda que debido a que es una representación visual no se debe abusar de texto.	10 %
17 de marzo de 2022	UNIDAD 2: Lateralidad hemisférica, enfoques y elementos de la creatividad	Act. de aprendizaje 2	Actividad 2. Ingresa al siguiente enlace y observa el video: Jill Bolte Taylor. El derrame de iluminación. TED 2008 https://www.youtube.com/watch?v=wsvlhmdFulU&t=704s (Consultado en mayo de 2018). Después de observar el video, relaciona la problemática que vivió la expositora con las funciones de los hemisferios cerebrales.	10 %
24 de marzo de 2022	UNIDAD 3: El proceso creativo	Act. de aprendizaje 1	Actividad 1. Investiga dos inventos importantes que ha habido en la historia e identifica en esa información el proceso creativo. Plasma tus hallazgos en un cuadro o esquema.	10 %
31 de marzo de 2022	UNIDAD 3: El proceso creativo	Act. de aprendizaje 3	Actividad 3. Inventa un lápiz del futuro. Dibújalo y descríbelo. Posteriormente, explica tu proceso creativo de acuerdo a lo que analizamos en esta unidad.	5 %
07 de abril de 2022	UNIDAD 5: Técnicas para generar ideas	Act. de aprendizaje 2	Actividad 2. La empresa “Sprint”, quién es el tercer operador de celulares del país, busca recuperarse de varios trimestres consecutivos de pérdidas. Tú, como elemento creativo de dicha empresa, debes atender la problemática, generando un nuevo celular que haga que las ventas suban de nuevo. Mediante el uso de las herramientas SCAMPER y relaciones forzadas, genera una propuesta para formular un nuevo celular.	10 %
21 de abril de 2022	UNIDAD 5: Técnicas para generar ideas	Act. lo que aprendÃ 1	Actividad 1. Una empresa de congelados y conservas de pescado, cuenta con la infraestructura necesaria para proveer a los países más cercanos geográficamente como destinatarios de sus exportaciones. Ahora desea incursionar en los mercados asiáticos y, de esa manera, cumplir con la declaratoria de su misión: “Dar a las personas de todo el mundo la oportunidad de gratificarse con productos pesqueros de calidad a un precio justo creando valor para nuestros accionistas, colaboradores, clientes, comunidad, proveedores y medio ambiente a través de una gestión basada en procesos sostenibles”. Dada esta información genera 3 ideas mediante el uso de la herramienta lluvia de ideas inversa, biomimesis y SCAMPER que le permitan resolver su problemática. Explica cada idea y menciona qué herramienta utilizaste para llegar a dicha solución.	5 %
28 de abril de 2022	UNIDAD 6: Equipos de trabajo creativos	Act. de aprendizaje 3	Actividad 3. Un restaurante especializado en hamburguesas de comida rápida quiere tener un nuevo formato para otorgar su servicio a domicilio. Integra un equipo de trabajo creativo con cinco de tus compañeros, genera la idea que les permita solucionar el problema del restaurant. Menciona qué características deberá tener cada miembro del equipo. Posteriormente, elabora una bitácora donde redactes todo el proceso, desde la integración, la preparación, la incubación hasta la iluminación.	10 %

24 de mayo de 2022	UNIDAD 7: Generación de proyectos creativos en las organizaciones	Act. de aprendizaje 1	Actividad 1. Una organización requiere generar una idea para proponer “la cocina del futuro” elabora un proyecto creativo que permita encontrar la solución. Mediante la estructura analizada en esta unidad para realizar un proyecto creativo, envía tu propuesta en un archivo en Word.	10 %
26 de mayo de 2022	UNIDAD 7: Generación de proyectos creativos en las organizaciones	Act. lo que aprendÃ 1	Actividad 1. Con base en lo expuesto en esta unidad elabora la siguiente matriz, indicando los conceptos que se estudiaron, qué se entiende por cada uno y el ejemplo correspondiente. Factor que es necesario hacerse en un proyecto / Fase a la que corresponda / Ejemplo Inicio Planeación Ejecución Cierre Evaluación	5 %

VII. Sistema de evaluación

FACTORES	DESCRIPCIÓN	
Requisitos	Wi-Fi Computadora Compromiso Imaginación	
Porcentajes	Act. de aprendizaje Examen Final Act. lo que aprendí TOTAL	80 % 10 % 10 % 100 %

La calificación final de la asignatura está en función de la ponderación del asesor, no de la que se visualiza en la plataforma. Es necesario solicitar por correo electónico la calificación final al asesor.

VIII. Recursos y estratégias didácticas

Elaboración de Actividades de Aprendizaje	(X)

Foro Electrónico	(X)
Chat	(X)
Correo Electrónico	(X)