

ASIGNATURA:	CREATIVIDAD
DEPARTAMENTO:	ING. EN SIST. DE INFORMACION
AREA:	ELECTIVA
BLOQUE	COMPLEMENTARIAS

MODALIDAD:	Cuatrimestral
HORAS SEM.:	4 horas
HORAS/AÑO:	64 horas
HORAS RELOJ	48
NIVEL:	3°
AÑO DE DICTADO:	Plan 95

Objetivos

- Ampliar los conocimientos y las habilidades para generar mayor cantidad de ideas variadas e innovadoras.
- Detectar mayor cantidad de oportunidades en un mundo cambiante.
- Desarrollar la capacidad para analizar y resolver problemas desde enfoques no convencionales.
- Establecer estrategias para ampliar la capacidad de buscar y encontrar ideas novedosas e innovadoras.
- Adquirir los conocimientos y habilidades como facilitadores del proceso de transformación

Contenidos Mínimos (Programa Sintético).

1. Estructura y Funcionamiento de la Mente.
2. El Pensamiento en la Persona.
3. Paradigmas de la Creatividad
4. La Creatividad Personal y en las Organizaciones.
5. La Resolución de Problemas.
6. La Creatividad aplicada en diversos contextos.
7. El Coordinador y Promotor de la Creatividad.
8. La Creación de Emprendimientos

Contenidos Pedagógicos:

Unidad 1: El Funcionamiento Mental

La estructura del pensamiento. Como funciona nuestro cerebro. Mente y cerebro. Modelos mentales.

Distintos tipos de pensamientos

Unidad 2: Caracterización de la Creatividad

La Creatividad. Ubicación en la problemática de la Creatividad. Fases. Principios Fundamentales.

Características del Proceso Creador.

El funcionamiento mental y la Creatividad. Las características de la actividad de los hemisferios cerebrales. Los ejercicios para la estimulación del hemisferio derecho.

La solución de problemas. La importancia de las preguntas. Técnicas para la redefinición de los problemas. La Resolución Creativa de Problemas.

La Creatividad personal. Cómo reconocerla. Los obstáculos. Como estimularla y desarrollarla. La sensibilización de la percepción.

La generación de ideas. Técnicas Individuales y Grupales. Criterios de selección

Técnicas específicas para depurar y refinar las ideas

Distintas estrategias. La Creatividad y la Programación Neuro Lingüística.

El camino desde la idea hasta la solución. Técnicas para evaluar y seleccionar ideas.

Como hacer un plan de desarrollo de las ideas.

La venta de las ideas. Comprender las estrategias del interlocutor. Las mejores condiciones para presentar una idea.

Programas de Computación para estimular la Creatividad. Presentación y trabajo con MindLink Problem Solver e Idea Fischer.

Unidad 3: La Realización de la Creatividad

El proceso. La Creatividad en la empresa. Dinámica de la solución de problemas en la organización.

Factores organizacionales que afectan la creatividad. La cultura y el clima empresario que favorecen la Creatividad.

Estructuras y Creatividad. Cómo organizar equipos de trabajo. Las relaciones institucionales.

Los pasos desde la creación del concepto hasta su realización.

Como formular y conducir un plan de Aprovechamiento de la Creatividad en el ámbito de las Organizaciones.

Estrategias para superar la Resistencia al Cambio.

Liderar el cambio evolutivo y de Big Bang.

Unidad 4: Aplicaciones de la Creatividad

Creatividad aplicada.

A la Negociación. A la Resolución de Conflictos. Al Desarrollo de Nuevos Productos y Servicios. Al Análisis y Desarrollo de Sistemas. A la Reingeniería de Procesos. A los Sistemas de Calidad. A la Investigación.

Unidad 5: Conducción de Reuniones para Generar Ideas

Formación de Equipos. Conducción de Reuniones

Facilitar el proceso en los equipos, identificación y coordinación de distintos estilos de comunicación y resolución de problemas.

La conducción de reuniones de generación de ideas. Las habilidades del coordinador.

Metodologías y herramientas para la organización y puesta en funcionamiento de las Células de Creatividad.

Administrar un 'Sistema de Ideas'. Los RRHH hacen la diferencia. La escasez de talentos.

El desarrollo de las 'Habilidades Blandas'. La persona desde una visión holística, otro tipo de necesidades.

Unidad 6: La Creatividad en los Emprendimientos

Nuevos emprendimientos. Planes para la creación de un proyecto personal.

Bibliografía.

- Thompson Charles (1994), La Gran Idea, Gránica
- Tushman y O'Reilly (1999), Innovación, Prentice Hall
- Rosman JC(2001), Creatividad e Innovación en la Empresa, Ed. Corregidor
- De Bono E (1994), El Pensamiento Creativo, Paidós
- Majaro Simón (1992), Como Generar Ideas Para Generar Beneficios, Gránica
- Buzan, Dottino, Israel (1999), La Inteligencia del Líder, Deusto
- Corrales José (1991), La Gestión Creativa, Editorial Paraninfo
- Harvard Business Review (2000), Creatividad e Innovación, Deusto
- Stephen Nachmanovitch (2004), Free Play, Paidós
- Medina Agustín (2005), Ideas para tener Ideas, Pearson – Prentice Hall
- Masgrau Maríoa, cfo Susana, Forasté Alex (2009), ¡Buena Idea!, Integral Esade Alumni
- Brabandere Luc de (2006), La mitad Olvidada del Cambio, Compañía Editorial Continental
- Cruz Javier (2005), Creatividad + Pensamiento Práctico, Ediciones Pluma y Papel
- Galindo Javy (2009), The Power of Thinking Differently, My Hyena Inc.
- Foster Jack (2006), How to Get Ideas, Berret-Koehler Publishers Inc
- Harrison Sam (2005), Zing!, MacHillock Publishing

Como bibliografía adicional, se encuentra habilitado un Grupo Yahoo de acceso irrestricto para todos los alumnos, con abundante material sobre la materia.

Correlativas

Para cursar:

Cursadas:

- Análisis de Sistemas
- 3 (tres) materias del 2º nivel (además de la anterior)

Para rendir:

Aprobadas:

- Análisis de Sistemas
- 3 (tres) materias del 2º nivel (además de la anterior)