

PROGRAMA DE ASIGNATURA UV

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

Facultad:	Ingeniería	Carrera:	Ingeniería Civil Industrial		
Nombre:	Taller de Creatividad y Emprendimiento	Código:	EII 215		
Nivel:	III Semestre del 1° Ciclo	Duración:	Semestral		
Requisito(s):	EII 113 Introducción a la Ingeniería Industrial EII 125 Desarrollo Personal II				
Horas cronológicas semanales			N° de semanas	Total de horas semestrales	N° de créditos
Docencia Directa	Trabajo Autónomo	Total			
(A)	(B)	(C=A+B)	(D)	(E=C*D)	(F=E/27)
3,0	2,0	5,0	18	90	3

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Taller de Creatividad y Emprendimiento se encuentra adscrita al primer nivel de dominio del plan curricular, correspondiente al área de Ciencias Sociales y Humanidades, se imparte en el tercer semestre del Plan de Estudios de la Carrera de Ingeniería Civil Industrial. Su modalidad de enseñanza es presencial con clases prácticas; con un mínimo planteamiento conceptual en las temáticas para luego centrarse en análisis de casos, proyectos, combinados con resolución de casos, desafíos, y talleres de puesta en práctica de manera grupal de lo analizado en el curso. Se contará, igualmente, con ponentes invitados que puedan proporcionar distintos puntos de vista y casos prácticos.

Es una asignatura práctica que tiene como finalidad introducir a los estudiantes a los temas de creatividad, emprendimiento e innovación, además conocer herramientas que le permiten entregar soluciones creativas a problemáticas u oportunidades para diversas organizaciones además de despertar el interés por emprender del alumnado.

La asignatura Taller de Creatividad y Emprendimiento además le brindará al estudiante las bases necesarias para enfrentar con éxito la asignatura posterior de Gestión de la Innovación.

3. APOORTE AL PERFIL DE EGRESO:

- ✓ Esta asignatura aporta al perfil de Licenciatura a través de resultados de aprendizaje que tributan a las siguientes competencias, en su nivel inicial de dominio:

Competencia de Licenciatura:

CL2: Diseña y ejecuta actividades de validación de propuestas ingenieriles para la obtención de evidencias cuantitativas y cualitativas para su posterior análisis e interpretación de resultados.

- **CL2, N1:** Aplica modelos experimentales para la validación empírica de soluciones a problemas ingenieriles.

- ✓ Esta asignatura aporta al logro del perfil de egreso y licenciatura a través de desempeños que tributan a las siguientes competencias genéricas en su nivel inicial de desempeño:

Competencias Genéricas:

CG9.B Comunicación (Expresión Oral): Comunica ideas y resultados de trabajos profesionales, en forma escrita y oral en su lengua materna.

- **CG9.B, N1:** Expresa correctamente opiniones, experiencias e ideas en contextos Universitarios de enseñanza- aprendizaje, respondiendo adecuadamente a las preguntas planteadas.

G9.C Comunicación (Inglés): Comunica ideas y resultados de trabajos profesionales, en forma escrita y oral en una segunda lengua en un nivel ALTE 2.

- **CG9.C, N1:** Decodifica y describe mensajes orales y discursos escritos de diversa naturaleza y de mediana complejidad, en una segunda lengua.

CG11, Trabajo en equipo: Se Integra y desempeña de manera activa y efectiva en equipos de trabajo, en materias inherentes a la profesión en forma crítica y autocrítica en pos de la consecución de los objetivos propuestos.

- **CG11, N1:** Participa y colabora activamente en tareas del equipo fomentando la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta.

- ✓ Esta asignatura aporta al perfil de egreso profesional a través de resultados de aprendizaje que tributan a las siguientes competencias específicas en su nivel inicial de dominio:

Competencias Específicas:

CE2, Tecnología de la Información y Comunicaciones: Utilizar Tecnologías de información y comunicaciones, adecuándolos a la realidad de la organización y del problema.

- **CE2, N1:** Identifica y selecciona tecnologías vinculadas a recursos de carácter informático, audiovisual y/o de información para sus procesos de aprendizaje.

CE3, Proyectos: Utiliza herramientas, métodos de diseño, evaluación y control de proyectos, programas y políticas.

- **CE3, N1:** Identifica necesidades mediante metodologías de proyectos, programas y políticas para la propuesta de soluciones.

CE4, Diseño de sistemas integrados: Analizar, evaluar o controlar el rendimiento de un sistema, producto, proceso y organización, identificando e implementando cambios o correcciones necesarios.

- **CE4, N1:** Identifica y describe conceptos de sistemas, productos, proceso, y organización en el marco de la optimización.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN:

Nombre	Taller de Creatividad y Emprendimiento
Código	EII 215
Requisito(s)	EII 113 Introducción a la Ingeniería Industrial EII 125 Desarrollo Personal II

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DESEMPEÑOS:

- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes resultados de aprendizaje del nivel inicial de dominio de las Competencias de Licenciatura a las que apunta la asignatura tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes:
 - **CL2, RA1:** Identifica los pasos y características de un diseño de experimentos o actividades de validación empírica para resolver problemas de Ingeniería.
- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes Desempeños en su nivel inicial tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes de las Competencias Genéricas del Perfil de Egreso a las que apunta la asignatura:
 - **CG9.B, D1:** Expresa en forma oral de manera concisa y con fundamentos válidos.
 - **CG9.B, D2:** Usa un estilo/tono de lenguaje pertinente a un contexto Universitario de enseñanza-aprendizaje.
 - **CG9.C, D2:** Extrae e interpreta información pertinente y relevante de mensajes y/o textos en Inglés en su ámbito disciplinar
 - **CG11, D1:** Realiza las tareas que le son asignadas dentro del grupo en los plazos requeridos.
 - **CG11, D2:** Colabora activamente en la definición de metas, organización y distribución de las tareas de grupo, compartiendo información, conocimientos y experiencias.

- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes resultados de aprendizaje del nivel inicial de dominio de las Competencias Específicas del perfil de egreso a las que apunta la asignatura tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes:
- **CE2, RA1:** Identifica aplicaciones ofimáticas (procesador de textos, hojas de cálculos, gestor de base de datos, etc.), recursos telemáticos (internet, intranet, etc.) y software educativos para resolver problemas académicos.
 - **CE2, RA2:** Selecciona aplicaciones ofimáticas (procesador de textos, hojas de cálculos, gestor de base de datos, etc.), recursos telemáticos (internet, intranet, etc.) y software educativos para resolver problemas académicos.
 - **CE2, RA3:** Reconoce buenas prácticas en la integración de Tecnologías para desarrollar aplicaciones sencillas.
 - **CE3, RA1:** Diagnostica la situación actual, identificando área de estudio y área de influencia para proponer alternativas que permitan dar solución al problema definido.
 - **CE3, RA2:** Identifica diversas oportunidades de mercado a través de necesidades costos/efectivas para evaluar condiciones operacionales.
 - **CE4, RA3:** Distingue componentes y elementos presentes en los productos para su diseño y/o mejora.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS:

<i>Resultado de aprendizaje y/o Desempeños</i>	<i>Unidades de Aprendizaje y contenidos</i>
CG11,D2 CE2,RA1 CE3,RA1 CE3,RA2 CG9.C,D2	Unidad 1: “Conceptos de creatividad” Contenidos: 1.1 Definiciones de creatividad 1.2 Barreras que dificultan la creatividad 1.3 Tipos de creatividad
CL2,RA1 CG9.B,D1 CG11,D1 CE2,RA2 CE3,RA1	Unidad 2: “El proceso creativo” Contenidos: 2.1 Estilos o Técnicas de creatividad 2.2 Herramientas para estimular y desarrollar la creatividad 2.3 Dinámicas de creatividad 2.4 Improvisación (teatro, microcuentos) <ul style="list-style-type: none"> - Representación - Creaciones literarias
CE2,RA1 CE2,RA2	Unidad 3: “Entorno emprendedor” Contenidos: 3.1 Conceptos de emprendimiento 3.2 Características de un emprendedor 3.3 Tipos de emprendedores 3.4 Emprendedores exitosos 3.5 Fuentes de financiamiento

<p>CG11,D1 CG11,D2 CE3,RA1 CE3,RA2</p>	<p>Unidad 4: “Modelos de negocio” Contenidos: 4.1 Introducción a modelos de negocio 4.2 Proceso de desarrollo de modelos de negocios 4.3 Creación de idea de negocio</p>
<p>CL2,RA1 CG11,D1 CG11,D1 CG11,D2 CE2,RA3 CE3,RA2 CE4,RA3</p>	<p>Unidad 5: “Pensamiento de diseño” Contenidos: 5.1 Conceptos de pensamiento de diseño 5.2 Conocimiento de los clientes 5.3 Desarrollo de prototipos</p>
<p>CG9.B,D1 CG9.B,D2</p>	<p>Unidad 6: “Presentaciones efectivas” Contenidos: 6.1 Comunicación oral 6.2 Elaboración de Pitch</p>

4. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:

Listado de metodologías:

- Clases expositivas de expertos
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Visitas a terreno

5. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN:

Tipo de evaluación: (diagnóstica, formativa, sumativa, etc.)	Porcentaje (%) que corresponde:
Proyecto grupal	40%
Presentación de proyecto final	10%
Trabajos	25%
1 Evaluación Solemne / Certamen	25%

* Dependiendo de las condiciones del semestre, las evaluaciones podrían presentar modificaciones.

6. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:

6.1. BIBLIOGRAFÍA:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA OBLIGATORIA:						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1	Osterwalder, Alexander	Generación de Modelos de negocio	Deusto	2011	9788423427994	13 Stgo, 21 Ciencias Económicas y Administrativas
2	Alcaraz Rodríguez, Rafael Eduardo	El emprendedor de éxito	McGraw-Hill	2006	9789701059142	10 Arquitectura
3						

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1						
2						
3						
4						
5						

6.2 LINKOGRAFÍA:

Tipo de Documento	Autor	Título Artículo, Documento o Sitio Web	Año Edición o Actualización o Copyright	Título e-Revista o e-Libro	Vol(Nº)	Dirección Electrónica (URL)	Disponible en
e-book	Pervaiz Ahmed, Charles Shepherd, Leticia Garza y Claudia Garza	Administración de la innovación	2012	Administración de la innovación		http://bidi.la/libro/5702	www.uv.cl
Paper	Pérez Morfi, D., Font Graupera, E., Ortiz Torres	Emprendimiento y Gestión del Conocimiento	2016	UNIANDES EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación	Vol 3, N° 3	http://186.46.158.26/ojs/index.php/EPISTEME/articloe/view/377/225	
Paper	Muñoz, Pablo; Kimmitt, Jonathan; Tomás, Serey; Velázquez, Loreto	Estructura y dinámica del emprendimiento social en Chile: Reporte 2016	2016	Repositorio institucional UDD		http://hdl.handle.net/11447/746	
paper	René Valqui Vidal	La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones	2009	Revista Iberoamericana de educación	N° 49/2	rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf	www.rieoei.org

6.3. OTROS RECURSOS:

Charlas Ted.

1. Ken Robinson: Do schools kill creativity?
http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity
2. Logan LaPlante: Hackschooling makes me happy
<https://www.youtube.com/watch?v=h11u3vtcpaY>
3. David Kelley: ¿cómo construir tu confianza creativa?
https://www.ted.com/talks/david_kelley_how_to_build_your_creative_confidence?language=es
4. Steven Johnson: Where good ideas come from
http://www.ted.com/talks/steven_johnson_where_good_ideas_come_from
5. Achenyo Idachaba: Cómo convertir una planta nociva en un negocio próspero
https://www.ted.com/talks/achenyo_idachaba_how_i_turned_a_deadly_plant_into_a_thriving_business?language=es
6. Tim Harford: Trial, error and the God complex
http://www.ted.com/talks/tim_harford
7. Amy Cuddy: Your body language shapes who you are
http://www.ted.com/talks/amy_cuddy_your_body_language_shapes_who_you_are

7. DATOS ACTUALIZACIÓN:

Responsable(s) del programa:	Paula Quiroz - CCP
Docente(s) a cargo:	Paula Quiroz
Versión / Fecha de Actualización:	Marzo 2020