



SILABO DEL CURSO CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Código:	711150
1.2	Ciclo:	VII
1.3	N° de créditos:	04
1.4	Área curricular:	Estudios
1.5	Condición:	Obligatorio
1.6	Semestre Académico:	2022-A
1.7	Duración:	17 semanas
1.8	N° de horas de clase:	05 teoría 03, Práctica 02
1.9	Pre – requisito:	61143
1.10	Escuela Profesional:	Administración
1.11	Texto básico:	Emprendimiento e Innovación. (2014). México DF. Engage Learning Editores

II. SUMILLA

La presente asignatura es de naturaleza teórico práctica, funciona como un taller de aplicación de creatividad e innovación, tiene el propósito de permitirle al futuro Administrador conocer primero sus habilidades y capacidades creativas puestas al servicio de su propia gestión profesional. Los contenidos y la estrategia metodológica aplicando métodos y técnicas permiten la consolidación de la creatividad y la innovación. De igual modo la información referida a la publicidad, desde el interés del Administrador, le debe permitir emplearla adecuadamente y de manera rentable.

- Unidad N°1 : DEFINICIONES Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.
- Unidad N°2 : HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.
- Unidad N°3 : HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.
- Unidad N°4 : APLICACIÓN CREATIVA Y EMPRESA.

III. COMPETENCIAS

3.1. Competencia General:

Aplica los conceptos de planificación, organización, dirección y control en las organizaciones, generando su desarrollo y rentabilidad. Participa en equipos de diversas funciones, inter y multidisciplinarios, para el logro de metas, bajo trabajo a presión, respetando la diversidad de opiniones con actitud ética y colaborativa.

3.2. Competencia General de la asignatura:

Identifica, construye y aplica técnicas y herramientas metodológicas de innovación y creatividad empresarial, generando ideas de negocios viables y sostenibles.

IV. CAPACIDADES

- Capacidad para el trabajo en equipo.
- Gran capacidad de comunicación.



- c. Capacidad de coordinación y gestión de equipos de trabajo y de plazos temporales.
- d. Facilidad de adaptación a nuevos lugares y entornos multiculturales.
- e. Desarrollar capacidades para formular y gestionar proyectos.

V. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDO

UNIDAD I: DEFINICIONES Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.				
CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none">• Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas				
SEM	ACTITUDES: <ul style="list-style-type: none">• Asimila los conceptos de creatividad y de publicidad.• Valora las experiencias creativas en la organización.• Valora la implementación de indicadores para identificar la creatividad.• Valora la implementación de indicadores para identificar la creatividad.		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES		
1	Formulación y análisis de definiciones y conceptos de creatividad y de publicidad, aplicados a la Administración.	Revisión, análisis y contrastación de conceptos sobre la creatividad.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos Debate	05
2	Presentación de experiencias creativas y su análisis.	Contrastación y análisis de experiencias creativas.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos.	05
3	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicador Originalidad.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos Debate	05
4	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicador Iniciativa.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos.	05



UNIDAD II: HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su creatividad e innovación profesional 				
SEM	ACTITUDES:		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES		
5	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicador Fluidez.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Clase participativa.	05
6	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicador Divergencia.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Clase aplicativa con uso de herramientas informáticas.	05
7	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicador Flexibilidad y Sensibilidad.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Clase aplicativa con uso de herramientas informáticas.	05
8	EXAMEN PARCIAL			

UNIDAD III: HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para jugar un rol protagónico 				
SEM	ACTITUDES:		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES		
9	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional:	Evalúa información de mercado.	Clase guía y participativa.	05
10	Desarrollo de Indicadores para identificar y despertar la creatividad profesional: Indicadores Pensar Técnico – Innovación – Invención - Racionalización.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional aplicando un ejercicio.	Clase guía y participativa.	05
11	Realización de Bocetos Publicitarios para Afiches.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional	Clase guía y participativa.	05



12	Exposición de Bocetos Publicitarios comentados por sus propios autores.	Uso del Sistema de Indicadores que despiertan la creatividad profesional.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos Debate	05
----	---	---	---	----

UNIDAD IV: APLICACIÓN CREATIVA Y EMPRESA.

CAPACIDADES:

- **Capacidad para emprendimientos empresariales.**

SEM	ACTITUDES:		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES		
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las variables del inventario de emprendimiento. • Identificar las variables que deben tomar en cuenta para detectar problemas. • Identificar las variables de la experiencia con empaques. 			
13	Realización del Inventario de Emprendimientos Empresariales.	Revisión de características y de acciones de emprendimiento empresarial.	Exposición profesor, casos prácticos,	05
14	Realización del Compendio de Normas Legales de la Publicidad y el Código de Ética Publicitaria.	Elaboración del Compendio.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos Debate	05
15	Análisis de experiencias con empaques, envases, contenedores, embalajes.	Presentación de experiencias en PPT.	Exposición profesor, casos prácticos, Exposición alumnos	05
16	EXAMEN FINAL			

VI. METODOLOGIA

6.1. Estrategias Didácticas:

- Exposición
- Aprendizaje colaborativo
- Debate y discusión.
- Aprendizaje basado en problemas.

6.2 Estrategias de transferencia:

- Análisis o comparación de teorías.
- Trabajo individual y grupal.
- Resolución individual de ejercicios y problemas.

6.3 Estrategia participativa de grupo.

- Inicio: Aclarar objetivos, usar analogías y lluvia de ideas.



- b. Desarrollo: Usar evidencia empírica que integre el aprendizaje total, estimular la reflexión crítica.
- c. Cierre: Motivar a hacer y responder preguntas, ofrecer soluciones múltiples, o hacer resumen.

VII. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Los materiales y recursos didácticos que se utilizan en el desarrollo de la asignatura son:

MEDIOS INFORMÁTICOS	MATERIALES EDUCATIVOS IMPRESOS	MATERIALES DIGITALES
a. Computadora	a. Libros de texto.	a. Blogs.
b. Aula Virtual	b. Separatas	b. Videos
c. Internet	c. Artículos científicos	c. Tutoriales
d. Correo electrónico	d. Documentos de trabajo.	d. Página web
	e. Compendios estadísticos.	e. Diapositivas

VIII. EVALUACIÓN

Se evalúa antes del proceso, durante y al finalizar este. Para efectos de calcular el resultado final de la evaluación asignatura, se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{EXP (0.1) + EXF (0.1) + EPC (0.30) + ET (0.3) + EA (0.1) + EPRS (0.15) = T (1.0)}$$

EXP	=	Examen Parcial
EXF	=	Examen Final
EPC	=	Evaluación de prácticas calificadas
ET	=	Evaluación de trabajos
EA	=	Evaluación actitudinal
EPRS	=	Evaluación y responsabilidad social universitaria
EA	=	Evaluación total

IX. BIBLIOGRAFÍA

1. HILARIÓN MADARIAGA JULIA ESTHER. Emprendimiento e Innovación. (2014). México DF. Engage Learning Editores

X. RÉGIMEN DE ESTUDIOS

El régimen de estudios del programa de Administración es de modalidad virtual

Callao, abril del 2022