

## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Unidad académica:** Facultad de Contaduría, Administración e Informática, Escuela de Estudios Superiores de Jojutla y Escuela de Estudios Superiores de Atlatlahucan.

**Plan de estudios:** Licenciatura en Administración

**Unidad de aprendizaje:**  
Creatividad e Innovación en las MIPYMES  
(Optativa de Profundización).

**Ciclo de formación:** Especializado.  
**Eje general de la formación:** Teórico -  
técnica.  
**Área de profundización:** Gestión de la  
MIPYME.  
**Semestre:** Octavo

**Elaborada por:**  
Mtra. Lili Arianna Muñoz Bañuelos  
C.P y L.D. Fernando Muñoz Pinzón

**Fecha de elaboración:** octubre 2021.

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
OP48CE030208	3	2	5	8	Optativa	Teórico - Practica	Presencial

**Plan (es) de estudio en los que se imparte:** Licenciatura en Administración de la Facultad de Contaduría, Administración e Informática, la Escuela de Estudios Superiores de Jojutla y la Escuela de Estudios Superiores de Atlatlahucan.

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Presentación:** esta unidad de aprendizaje aporta los conocimientos para que el estudiantado conozca la propuesta de valor de un negocio y las fases del proceso creativo y de innovación y como desarrollarlas en las MIPYMES, además considera temas sobre el pensamiento convergente, divergente e intuición.

**Propósito:** Desarrolle conocimientos mediante el análisis de las necesidades del entorno e identificación de oportunidades para la generación de propuestas innovadoras y mejora de MIPYMES, con un sentido creativo.

**Competencias que contribuyen al perfil de egreso.**

<b>Competencias genéricas:</b>
<p>CG8. Capacidad creativa            CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos            CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas            CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes            CG24. Capacidad de trabajo en equipo</p>
<b>Competencias específicas:</b>
<p>CE6. Gestiona los procesos de innovación a través de acciones y actividades creativas que favorezcan generar soluciones novedosas para los desafíos actuales.            CE8. Identifica y evalúa la viabilidad de oportunidades de negocios, productos y/o prestación de servicios mediante modelos de análisis para su aprovechamiento.            CE12. Orienta a la organización hacia la creación de valor económico a partir de modelos de valoración y riesgo para una eficiente toma de decisiones y rentabilidad empresarial.</p>

## CONTENIDOS

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
Bloque 1. ¿Por dónde empezar?	<p>1.1 La propuesta de Valor.            1.2 La Creatividad e Innovación como valor real.            1.3 Clasificación y diferencias de las MIPYME.            1.4 No existe la Innovación, Existen los Innovadores.            1.5 El factor Psicológico.            1.6 El mayor enemigo de la Creatividad e Innovación es el miedo.            1.7 Topalantismo.</p>
Bloque 2. La Creatividad	<p>2.1 Concepto de Creatividad.            2.2 El desarrollo empresarial del concepto de creatividad.            2.3 Indicadores para desarrollar la creatividad en uno mismo y en su organización.            2.4 Pensamiento convergente y divergente.            2.5 Intuición frente a razón.            2.6 Fases clásicas del proceso creativo.            2.7 Top 7 de las técnicas de creatividad.</p>

Bloque 3. La Innovación.	<p>3.1 Innovar desde la MIPYME. 3.2 Innovar frente a inventar. 3.3 Innovación tecnológica. 3.4 Innovación no tecnológica. 3.5 I+D+I. 3.6 Open innovation. 3.7 La protección de las innovaciones.</p>
Bloque 4. Gestión de la creatividad e innovación en las MIPYME	<p>4.1 Promover la creatividad como un estilo de la MIPYME. 4.2 Formarse en creatividad e innovación. 4.3 Sesiones de creatividad. 4.4 Departamento de creatividad e innovación. 4.5 Aceleradoras. 4.6 Espíritu startup. 4.7 Estrategia de innovación: Ideas o proyectos.</p>
Bloque 5. Nuevas maneras de aplicar la creatividad e innovación	<p>5.1 El liderazgo creativo. 5.2 Banco de ideas/plataformas de gestión de ideas. 5.3 Lugares de Trabajo Creativos.</p>

#### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( X )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( X )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( X )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )

Trípticos	( )	Exposición oral	( X )
Otros			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( X )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( X )
Lectura comentada	( X )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( X )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( X )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique: (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Examen y lluvia de ideas.			

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluación Recomendada.	50%
Diseño de proyectos (Proyecto final)	20 %
Exposición Oral.	10%
Participación	20%
Examen.	
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

## PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración de empresas o equivalentes, con especialidad en creatividad e innovación, con conocimientos en el área de creatividad e innovación con una experiencia profesional y laboral.

## REFERENCIAS

### Básicas:

Díaz, A. T. (2016). *Como innovar en las pymes, manual de mejora a través de la innovación* (2da ed.). Alfaomega / Marge Books.

Horacio, H. (2016). *Creatividad e innovación para el desarrollo empresarial* (2da ed.). Ediciones de la U.

Kirberg, A. S. (2018). *Creatividad e innovación* (2ra ed.). Alfaomega.

Rajadell, M. (2019). *Creatividad: Emprendimiento y Mejora Continua* (1ra ed.). Reverte.

Salazar, A. L. (2020). *Capacidad de Innovación en la MYPIME: Impacto en el crecimiento y desarrollo de las ventajas competitivas* (1ra ed.). Fontamara.

### Complementarias:

Chavez, G. G. (2021). *Importancia de las MIPyMES en el desarrollo económico de México*. UNAM.