



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA
 Programa de la asignatura



Desarrollo del Potencial Creativo

Clave:	Semestre: 4° - 5°	Área o campo de conocimiento: Administración		No. Créditos: 8
Carácter: Optativa de elección Complementaria		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teóricas:	Prácticas:	4
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si () No (X) Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura con seriación antecedente: Ninguna

Asignatura con seriación subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

El alumno desarrollará la habilidad de generar ideas creativas para la resolución de los problemas que se le presenten en su ejercicio laboral a partir de potencializar su propia creatividad.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas:	Prácticas:
I	Generalidades y sentido de la creatividad	6	0
II	Las operaciones del pensamiento y la creatividad	4	0
III	Lateralidad hemisférica en los procesos creativos	4	0
IV	Mitos de la creatividad	2	0
V	Enfoques y elementos de la creatividad	6	0
VI	Análisis de los diferentes tipos de pensamiento y su relación con la creatividad	6	0
VII	El proceso creativo	4	0
VIII	Herramientas para la creatividad	16	0
IX	Las organizaciones y la creatividad	8	0
X	El trabajo en equipo y la creatividad	8	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

Bibliografía básica

- ACKOFF, Russel, 2006, *El Arte de Resolver Problemas*. México, LIMUSA, 255 pp
- BONO, Edward, 2004, *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad* Buenos Aires Paidós, 278 pp.
- BONO, Edward, 2004, *El Pensamiento Creativo. El Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas*. México, Paidós. 464 pp
- BONO, Edward, 2004 *Seis Sombreros para Pensar. Una guía de pensamiento para gente de acción*. Buenos Aires, Granica, 223 pp.
- ESPINDOLA, CASTRO José Luis (2000) *Creatividad*. México, Alhambra Mexicana, 156 pp
- GARCÍA, Salazar José Luis. (2002) *Creatividad. La Ingeniería del Pensamiento*. México, Trillas, 210 pp.
- GOLEMAN, Daniel, (et al) 2000. *El Espíritu Creativo*. España, Vergara, 397 pp
- RODRÍGUEZ, ESTRADA Mauro, 2004 *El Pensamiento Creativo Integral*. México, McGraw Hill, 99 pp.
- RODRÍGUEZ, ESTRADA Mauro, 2004 *Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados*. México, Mc Graw Hill, 200 pp.
- RODRÍGUEZ, ESTRADA Mauro, 2004 *Creatividad en la Empresa*, México, Pax .147 pp
- ROMO, Manuela. (2001) *Psicología de la Creatividad. Temas de Psicología*. España, Paidós, 177 pp.

Bibliografía complementaria

- PASCALE, Pablo. ¿Dónde está la Creatividad? Una Aproximación al Modelo de Sistemas de Mihaly Csiksszentmihalyi. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, vol.17, 61-84 Febrero, 2005.
- SÁNCHEZ, Margarita A., 2005 *Desarrollo de Habilidades del Pensamiento*. México, Trillas, 310 pp.
- WAISBURD, Gilda, 2002 *Creatividad y Transformación. Teoría y Técnicas*. México, TRILLAS, 310 pp.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(X)
Exposición audiovisual	(X)
Ejercicios dentro de clase	(X)
Ejercicios fuera del aula	(X)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(X)
Trabajo de investigación	(X)
Prácticas de taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras:	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	()
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(X)
Asistencia	(X)
Seminario	()
Otras:	()

Perfil profesiográfico:

Licenciatura en informática.
Experiencia profesional deseable.
Haber realizado publicaciones o investigaciones.
Tener experiencia docente mínima de 2 años.