



SÍLABO DE LA ASIGNATURA: "CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EMPRESARIAL"

1. DATOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Unidad Académica	FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS				
Carrera:	ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS				
Unidad de Organización Curricular:	Básica	Periodo académico:		TERCERO	
Campo de formación	Fundamentos teóricos		Paralelo:	A - B	
Organización del tiempo:	Componente de docencia	Prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes	Año lectivo:	2019-2020 (1)	
Docente responsable:	64	16	Componente autónomo	Total de horas	
	Ing. Ana del Rocío García Loo		80	160	

2. ESTRUCTURA CONCEPTUAL Y DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA ASIGNATURA

Nombre de la actividad curricular:	UNIDAD 1: CULTURA INNOVADORA Y COMPORTAMIENTOS CREATIVOS				
	Aprecia conceptos y técnicas de innovación para generar, desarrollar y gestionar la creatividad, en el marco de la cultura de innovación.				
Indicadores de desempeño	COMPONENTE DE DOCENCIA			COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE	
	Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas
Concepto de Creatividad y de Innovación. Relación entre creatividad e innovación. Las fases del proceso de creatividad.	Lectura Comentada. Formación de equipo de Trabajo de Investigación. Lecturas y artículos seleccionados sobre creatividad e innovación.	Aplica prueba de entrada Exposición Dialogada	Permanentes	4	Aplica prueba de entrada
				4	Informe sobre el tema de la unidad. Desarrollo de ejercicios
				1	





UNIDAD 1: CULTURA INNOVADORA Y COMPORTAMIENTOS CREATIVOS											
Aprecia conceptos y técnicas de innovación para generar, desarrollar y gestionar la creatividad, en el marco de la cultura de innovación.											
Nombre de la actividad curricular:		COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE			COMPONENTE AUTÓNOMO		
Indicadores de desempeño		Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:											
Medición del cociente creativo e innovador.		Explica mediante un mapa conceptual cómo medir el cociente innovador propio para mejorar Organización de trabajo de investigación. Presenta la Guía para Desarrollar la Investigación Formativa	Aplica casos / Conferencias	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1
La cultura corporativa como facilitador para la innovación. Estímulos y motivación		Identifica a través de un caso tipo las condiciones necesarias y en el entorno de la Empresa para desarrollar el pensamiento creativo.	Exposición Dialogada / Aplica casos	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1
La brecha innovadora. Comprender la tendencia de la brecha innovadora y sus efectos		Analiza la importancia de la brecha innovadora como factor de ventaja competitiva en la Empresa. Monitoreo I: Entrega de plan de investigación	Exposición Dialogada Presentación efectiva	Permanentes	4	Talleres en clases. Lecciones	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1





UNIDAD 1: CULTURA INNOVADORA Y COMPORTAMIENTOS CREATIVOS									
Nombre de la actividad curricular:	Aprecia conceptos y técnicas de innovación para generar, desarrollar y gestionar la creatividad, en el marco de la cultura de innovación.								
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:									
Indicadores de desempeño	COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE				COMPONENTE AUTÓNOMO
	Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad Horas
	formativa			Horas del componente de docencia	Horas del componente de Prácticas de Aplicación y Experimentación del Aprendizaje				Horas del componente autónomo
				16	16				4

UNIDAD 2: BARRERAS A LA CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE HABILIDADES EN INNOVACIÓN											
Nombre de la actividad curricular:		Aplica técnicas para desarrollar habilidades de innovación, a partir de la identificación de las barreras que impiden la creatividad y la innovación									
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:											
Indicadores de desempeño		COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE				COMPONENTE AUTÓNOMO	
		Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas
Barreras que impiden innovar		Mediante un esquema de llaves explica las barreras que impiden innovar	Exposición dialogada / Taller	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Informe sobre el tema de la unidad. Desarrollo de ejercicios	1
Técnica de rompimiento de pensamiento lateral		Aplica la técnica de pensamiento lateral para desarrollar creatividad y dar soluciones	Exposición dialogada / Trabajo en equipo	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1
Técnica de 6 sombreros para pensar la innovación		Aplica la técnica de 6 sombreros en un caso para tener distintas perspectivas en la solución de problemas	Exposición dialogada / Discusión de informe	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1



UNIVERSIDAD ADMINISTRATIVA Y ACADÉMICA





UNIDAD 2: BARRERAS A LA CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE HABILIDADES EN INNOVACIÓN														
Nombre de la actividad curricular:		Aplica técnicas para desarrollar habilidades de innovación, a partir de la identificación de las barreras que impiden la creatividad y la innovación												
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:		Indicadores de desempeño		COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE			COMPONENTE AUTÓNOMO			
				Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas	
				recopilación de información y análisis de la información										
Técnica de observación innovadora		de		Comprende y aplica la técnica de observación innovadora para aprovechar las oportunidades	Taller	Permanentes	4	Talleres en clases, lecciones	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1	
				Horas del componente de docencia				16	Horas del componente de Prácticas de Aplicación y Experimentación del Aprendizaje			16	Horas del componente autónomo	4

UNIDAD 3: METODOLOGÍA DE GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN												
Nombre de la actividad curricular:		Aplica métodos de gestión de la innovación que le permitan desarrollar y sostener la creatividad en la organización, tomando en cuenta los diversos contextos.										
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:		Indicadores de desempeño		COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE			COMPONENTE AUTÓNOMO	
				Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad
Detección de necesidades. Impacto de la Organización de la institución		Elabora un cuadro sinóptico identificando los medios para administrar el proceso creativo en la organización	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Informe sobre el tema de la unidad. Desarrollo de ejercicios	1	
Formulación de alternativas de evaluación de iniciativas:		Dilema ético Decisión de abandonar una	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1	





UNIDAD 3: METODOLOGÍA DE GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN											
Nombre de la actividad curricular:		Aplica métodos de gestión de la innovación que le permitan desarrollar y sostener la creatividad en la organización, tomando en cuenta los diversos contextos.									
Indicadores de desempeño		COMPONENTE DE DOCENCIA				COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE				COMPONENTE AUTÓNOMO	
		Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas
Brainstorming innovador. Criterios de impacto estratégico, potencial del mercado, análisis financiero y análisis FODA.		empresa al no permitir desarrollar iniciativas de innovación	/ Taller								
Definición y selección de propuestas de mejoras		Aplica criterios de evaluación para definir y seleccionar propuestas de mejora.	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1
Presentación de propuestas de mejora seleccionadas. Política de reconocimiento		Aplica un caso tipo proponiendo un programa de reconocimiento de las propuestas de mejora seleccionadas. Monitoreo III: Presentación de un esquema de redacción de informe final	Exposición Trabajo en Equipo Análisis de resultado	Permanentes	4	Talleres en clases. Lecciones	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1
Horas del componente de docencia				16		Horas del componente de Prácticas de Aplicación y Experimentación del Aprendizaje				Horas del componente autónomo	
										4	

Nombre de la actividad curricular:	UNIDAD 4: PROGRAMAS DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD APLICABLES A EMPRESAS DE DIVERSO TAMAÑOS	
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:	Formula propuestas innovadoras aplicables a pequeñas, medianas o grandes empresas, considerando su rentabilidad y sostenibilidad	





Indicadores de desempeño	COMPONENTE DE DOCENCIA					COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE				COMPONENTE AUTÓNOMO	
	Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas	
Los proyectos innovadores aplicados. Formas de implementarla. ☒ Proyectos innovadores aplicados a emprendimiento	Elabora un cuadro comparativo indicando las diferencias que existen entre una propuesta de mejora y un proyecto de mejora. ☒ Analiza ejemplos de proyectos aplicados a emprendimiento, teniendo en cuenta la realidad nacional	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Informe sobre el tema de la unidad. Desarrollo de ejercicios	1	
El proceso de mejora continua como filosofía de innovación. Compromiso, persistencia y disciplina	Analiza a través de un caso los procesos de mejora continua dentro del contexto innovador	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1	
Presentación de la propuesta innovadora a la Dirección. Presentación de impacto	Desarrolla y presenta efectivamente las propuestas de innovación con claridad e identificando la ventaja competitiva que obtendrá la organización para la aprobación del proyecto. Presentación del informe final de la investigación formativa	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1	
Puesta en marcha y control de la innovación. Organización de impacto	Expone un caso tipo empresarial sobre los resultados para tener mejora	Exposición	Permanentes	4	Talleres en clases. Lecciones	Aula	SI	4	Desarrollo de ejercicios	1	





Nombre de la actividad curricular:	UNIDAD 4: PROGRAMAS DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD APLICABLES A EMPRESAS DE DIVERSO TAMAÑOS									
Resultados de aprendizaje de la actividad curricular:	Formula propuestas innovadoras aplicables a pequeñas, medianas o grandes empresas, considerando su rentabilidad y sostenibilidad									
Indicadores de desempeño	COMPONENTE DE DOCENCIA					COMPONENTE DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE				COMPONENTE AUTÓNOMO
	Contenidos	Procesos didácticos y estrategias	Recursos didácticos	Horas	Actividades prácticas	Escenarios de aprendizaje	Aporta al PIS	Horas	Actividad	Horas
	motivador	continúa en la organización	Casos para analizar	Horas del componente de docencia	Horas del componente de Prácticas de Aplicación y Experimentación del Aprendizaje			16	Horas del componente autónomo	4

4. CRITERIOS NORMATIVOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

PRIMER PARCIAL									
SEMANA #	Ámbito	Estrategias evaluativas		Indicadores		Plantilla de evaluación de aprendizajes SGA	Ponderación SGA	Peso en aprobación de Asignatura	
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Actuación (20% - 30%)	Desarrollo de ejercicios (Tareas de transferencia)	Escenario de aprendizaje	Aula virtual		Actuación (actividades de docencia)	30%	15%	
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8		Preguntas de comprobación		Aula de clases y entornos virtuales					
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Producción (30% - 40%)	Talleres en clase (Otros)		Realiza trabajo en grupo para resolver problemas		Producción (Prácticas de aplicación y experimentación de aprendizajes)	40%	20%	
4 y 8		Pruebas escritas		Resuelve ejercicios prácticos					
		Informes		Desarrolla informes de investigación sobre temas de la asignatura					
8	Acreditación (30% - 40%)	Examen de primer parcial		Demuestra los conocimientos adquiridos en el parcial		Acreditación (Evaluación final)	30%	15%	





Diez puntos

100%

50%

SEGUNDO PARCIAL						
9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	Actuación (20% - 30%)	Desarrollo de ejercicios (Tareas de transferencia)		Escenario de aprendizaje	Aula virtual	Actuación (actividades de docencia)
9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16		Preguntas de comprobación			Aula de clases	
9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	Producción (30% - 40%)	Talleres en clase (Otros)		Indicadores	Realiza trabajo en grupo para resolver problemas	Producción (Prácticas de aplicación y experimentación de aprendizajes)
12 y 16		Prueba escrita			Resuelve ejercicios prácticos	
9 y 13		Informes escritos			Desarrolla informes de investigación sobre temas de la asignatura	
16	Acreditación (30% - 40%)	Examen de segundo parcial			Demuestra los conocimientos adquiridos en el parcial	Acreditación (Evaluación final)
Diez puntos						100%
						50%



5. REFERENCIAS

a. Básica

Ordóñez, R. (2011). Cambio, creatividad e Innovación. Argentina: Editorial Granica

Ordóñez, R. (2011). Cambio, creatividad e Innovación. Argentina: Editorial Granica

■ Buzán, y otros (2003). La Inteligencia del Líder: Técnicas para desarrollar la capacidad creativa e innovadora en la empresa. Editorial Deusto/El comercio.

Heller, R. Druker, P. (2006), Grandes maestros de los negocios. Editorial: Dorling

Ordóñez, R. (2011). Cambio, creatividad e Innovación. Argentina: Editorial Granica

KONOSUKE MATSUSHITA "Claves de un buen gerente",

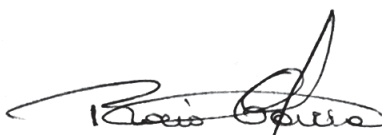
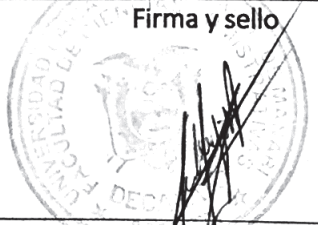
b. Complementaria

6. PERFIL DEL PROFESOR QUE IMPARTE LA ASIGNATURA

Profesor Titular Agregado 1 en la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

- Doctora en Administración de Empresa
- Magister en Gerencia Educativa
- Ingeniera en Contabilidad y Auditoria
- Contadora Público

7. VISADO

APROBACIÓN Y REGISTRO DEL SÍLABO					
ELABORACIÓN		REVISIÓN		APROBACIÓN	
Firma		Firma y sello		Firma y sello	
					
Ing. Ana del Rocío García Loor		Ing. Flor Calero Guevara		Dr. Pedro Quijije Anchundia	
(f) Docente Responsable		(f) Comisión Académica		(f) Decano/a	
FECHA:	27/02/2019	FECHA:		FECHA:	