



SÍLABO

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

CÓDIGO: 101170



I. DATOS GENERALES

1.1. Departamento Académico	Gestión Empresarial
1.2. Escuela Profesional	Administración Privada
1.3. Programa de estudios	Marketing
1.4. Plan de estudios	2019
1.5. Ciclo de estudios	V
1.6. Créditos	3
1.7. Requisito	Diseño Organizacional
1.8. Modalidad	Presencial
1.9. Semestre académico	2023 I
1.10. Duración	16 Semanas
1.11. Horas semanales	1.11.1. Horas De Teoría: 2 Horas
	1.11.2. Horas De Práctica: 2 Horas
1.12. Horario	14:40 - 16:20. miércoles. TA
	16:20 - 18:00. viernes. TA
1.13. Inicio de clases	29 de mayo del 2023
1.14. Termino de clases	16 de septiembre del 2023
1.15 Docente coordinador	Mg. Carmen Aguirre Castro caguirre@unfv.edu.pe
1.16 Docente de la asignatura	Mg. Carmen Aguirre Castro caguirre@unfv.edu.pe

II. SUMILLA

La asignatura pertenece al área curricular de estudios de especialidad, es teórico – práctica y tiene el propósito desarrollar una visión integral para comprender la pertinencia y utilidad del estudio del futuro en las sociedades contemporáneas y adoptar una actitud de prospectiva e innovación.

Desarrolla las siguientes unidades aprendizaje: 1. Creatividad Empresarial. 2. Innovación Empresarial. 3. Emprendimiento Empresarial. 4. Prospectiva Estratégica.

La tarea académica exigida al estudiante es elaborar un informe de investigación que permita plantear una estrategia de mercado teniendo en cuenta la creación de nuevas unidades de producción empresarial.



III. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Valora los conocimientos adquiridos al largo de la carrera profesional con el propósito de poner en práctica su capacidad para discernir la naturaleza y propiedades de la empresa con la que valida la formación profesional en la gestión empresarial, de manera crítica, creativa y veraz.

IV. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1: CREATIVIDAD EMPRESARIAL						
<i>Logro de aprendizaje: Valora la utilidad de la creatividad e innovación, como actitud emprendedora en la actividad empresarial</i>						
SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje	
Nº01 29 de mayo-3 junio	Introducción a la Creatividad. Actitud y cultura emprendedora.	Presentación del sílabo. Normas de comportamiento y Prueba de entrada Conceptualiza y describe los conceptos de la creatividad.	Equipo Multimedia. Pizarra Ecran Proyector Presentación en PPT. Video	Presencial	Prueba de entrada Organizador Visual: Mapa conceptual	
Nº02 5-10 junio	El Pensamiento Lateral como clave de éxito personal.	Analiza y describe el desarrollo del pensamiento lateral y los tipos de pensamiento existente.	Equipo Multimedia. Ecran Proyector Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Infografía del tema desarrollado en equipos	
Nº03 12- 17 junio	Paredes y bloques mentales en el proceso creativo.	Analiza los bloqueos mentales y describe el proceso creativo.	Equipo Multimedia. Ecran Proyector Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Informe de trabajo practico	
Nº04 19-24 junio	Técnicas para la creatividad. La creatividad aplicada en las organizaciones	Conoce las técnicas para la creatividad y las aplica en la empresa.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Solución de caso de estudio presentando.	

UNIDAD 2: INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Logro de aprendizaje: Aplica técnicas de creatividad y de innovación, utilizando el pensamiento divergente.

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº05 26 junio -1julio	Qué es la Innovación. Conceptos. Características.	Analiza la conceptualización y características de la innovación.	Equipo Multimedia. Presentación PPT. Video	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual
Nº06 3-8 julio	Modelos y Tipos de Innovación. Los Procesos de Innovación.	Determina los modelos y analiza los tipos de innovación y los procesos de innovación.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Infografía del tema desarrollado en equipos
Nº07 10- 15 julio	La Cultura de la Innovación. La Innovación como Estrategia de Diferenciación Empresarial.	Identifica la cultura de la innovación.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Informe de trabajo practico
Nº08 17 -22 julio	La gestión de la Innovación.	Analiza la gestión de la innovación para impulsar la creación de nuevos conocimientos, generar ideas que permitan desarrollar nuevos productos, procesos y servicios.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual
EVALUACIÓN PARCIAL (UNIDAD Nº1-2)					

UNIDAD 3: EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL

Logro de aprendizaje: Diseña estrategias de aprendizajes empresariales aplicando procesos creativos e innovadores.

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº09 24 -29 julio	Historia del emprendimiento en el Perú. La actitud emprendedora.	Conoce la historia del emprendimiento, desarrolla su actitud emprendedora	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Video Pizarra	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual
Nº10 31 julio – 5 de agosto	Características, habilidades y competencias emprendedoras Importancia de la empleabilidad	Identifica las características, habilidades y competencias emprendedoras	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura Pizarra	Presencial	Infografía del tema desarrollado en equipos
Nº11 07 – 12 agosto	Origen de ideas de negocios, necesidades, deseos, características, fuentes de idea de negocio	Analiza el origen de las ideas de negocios y determina las fuentes de idea de negocios.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura Pizarra	Presencial	Informe de trabajo practico
Nº12 14 – 19 agosto	Plan de negocios La intuición creativa	Desarrolla el plan de negocios.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura Pizarra	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual

UNIDAD 4: PROSPECTIVA ESTRATÉGICA.
Logro de aprendizaje: Analiza en el contexto empresarial sobre la practica creativa e innovadora.

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº13 21 – 26 agosto	Evolución de la idea de un negocio. Sugerencias potenciales para identificar un negocio	Identifica correctamente las características y componentes de la idea de negocios.	Equipo Multimedia. Pizarra Ecran Proyector Presentación en PPT	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual
Nº14 28 agosto 2 septiembre	Megatendencias al 2030 . La prospectiva Empresarial	Conoce las mega tendencias al 2030, y analiza la prospectiva empresarial.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Infografía del tema desarrollado en equipos
Nº15 4 – 9 septiembre	Perfil de la empresa creativa Exposición de informe de investigación que permita plantear una estrategia de mercado	Idéntica el perfil de la empresa, elabora un informe y lo expone.	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Informe de trabajo practico
Nº16 11 – 16 septiembre	Perfil de la empresa creativa Exposición de informe de investigación que permita plantear una estrategia de mercado.	Idéntica el perfil de la empresa, elabora un informe y lo expone	Equipo Multimedia. Presentación en PPT. Lectura	Presencial	Organizador Visual: Mapa conceptual
EVALUACIÓN FINAL (UNIDAD Nº3-4)					

V. METODOLOGÍA

5.1 Estrategias centradas en el aprendizaje

Los estudiantes aplicaran las diferentes técnicas de estudio, elaboración de organizadores visuales, ensayos científicos, organizaciones grupales, mesas redondas, informes de laboratorio, lecturas y audición de libros digitales, búsqueda de información en bibliotecas digitales y físicas.

5.2 Estrategias centradas en la enseñanza

El docente se constituye en un auténtico mediador entre la cultura, la ciencia, los saberes académicos y las expectativas de aprendizaje de los estudiantes; por ello organiza, orienta y facilita, con iniciativa y creatividad el proceso de construcción de conocimientos de sus estudiantes, así como la formación actitudinal del futuro profesional. Para ello utiliza estrategias de enseñanza novedosas centradas en: a) Estrategias convencionales: Lluvia de ideas, ilustraciones, clases prácticas, talleres, aprendizaje cooperativo, resolución de ejercicios y problemas; y b) Recursos visuales: organizadores visuales e infografías.

5.3 Línea de investigación según Programa de Estudios

Desarrollo Empresarial
Gestión Empresarial e inclusión social.

5.4 Acciones vinculadas al Aprendizaje en Servicio-AeS (RSU)

Durante el proceso de ejecución de la experiencia curricular, se puede considerar al Aprendizaje en Servicios, propuestas educativa que combina procesos de aprendizaje y servicio a la comunidad en un solo proyecto articulado en el que los estudiantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo (Responsabilidad Social Universitaria)

VIII. EVALUACIÓN

- De acuerdo con el Reglamento Académico de esta Casa Superior de estudios, en su artículo 13° señala lo siguiente: "Las evaluaciones se califican en escala vigesimal (de 1 a 20) en números enteros. La nota mínima aprobatoria es once (11). El medio punto (0.5) es a favor del estudiante".
- Del mismo modo, el referido documento en su artículo 16°, señala: "Las evaluaciones son calificadas por los profesores responsables de la asignatura y entregados a los alumnos y las actas a la Dirección de Escuela Profesional, dentro de los plazos fijados"
- Asimismo, el artículo 36° menciona: "La asistencia de los alumnos a las clases es obligatoria, el control corresponde a los profesores de la asignatura. Si un alumno

acumula el 30% de inasistencias injustificadas totales durante el dictado de una asignatura, queda inhabilitado para rendir el examen final y es desaprobado en la asignatura, sin derecho a rendir examen de aplazado, debiendo el profesor, informar oportunamente al Director de Escuela"

- La evaluación de los estudiantes se realizará de acuerdo a los siguientes criterios:

Nº	CÓDIGO	NOMBRE DE LA EVALUACIÓN	PORCENTAJE
01	EP	EVALUACIÓN PARCIAL	30%
02	EF	EVALUACIÓN FINAL	30%
03	TA	TRABAJOS ACADÉMICOS	40%
TOTAL			100%

La Nota Final (NF) de la asignatura se determinará de acuerdo con la siguiente manera:

$$NF = EP * 30 \% + EF * 30\% + TA * 40\%$$

VII. FUENTES DE INFORMACIÓN

7.1 Básica

- Fisher L. y Navarro A. (2015). Introducción a la Investigación de mercados, un Enfoque para América Latina, México: Mc Graw Hill.
- Kotler P. Lane Keller K. (2012). Dirección de Marketing, México: Editorial Pearson Educación
- Luna Neyra, M.A. (2013). Investigación de Mercados, Huacho: Lunagraf E.I.R.L.
- Murcia E. (2008) Creatividad e Innovación para el Desarrollo Empresarial, Bogotá: Editorial Ecoe Ediciones
- Salinas J. (2013) Empresa e Iniciativa Emprendedora, España: Editorial Mc Graw Hill
- Schnar K. (2008) Creatividad Aplicada: Cómo Estimular y Desarrollar la Creatividad a nivel Personal, Grupal y Empresarial (2ª Ed.) Bogotá: Editorial Ecoe Edición
- Tarapuez E. (2008) Creatividad Empresarial: Elementos Teóricos e Instrumentos Didácticos, Bogotá: Editorial Ecoe Ediciones.

7.2 Complementaria

Electrónicas:

<https://www.google.com.pe/#q=fundamentos+de+marketing&>

<https://www.gestiopolis.com/fundamentos-de-marketing/>

<https://www.casadellibro.com/libro-fundamentos-de-marketing-11-ed/.../2118265>

<http://www.unfv.edu.pe/vrin/emprendimiento-y-propiedad-intelectual>

Lima, 03 de junio de 2023



Dr. Carlos Tello Malpartida
Director del Departamento Académico
Código: 86304
Correo electrónico: ctello@unfv.edu.pe

Carmen J. Aguirre Castro
Docente
Código: 2012011
Correo caguirre@unfv.edu.pe