

## IDENTIFICACIÓN

<b>NOMBRE ESCUELA</b>	ESCUELA DE ADMINISTRACION
<b>NOMBRE DEPARTAMENTO</b>	Organización Y Gerencia
<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b>	ADMINISTRACION
<b>NOMBRE ASIGNATURA EN ESPAÑOL</b>	IDEAR EMPRESARIAL
<b>NOMBRE ASIGNATURA EN INGLÉS</b>	ENTREPRENEURIAL THINKING
<b>CÓDIGO</b>	OG0281
<b>SEMESTRE DE UBICACIÓN</b>	20181
<b>INTENSIDAD HORARIA SEMANAL</b>	3 horas semanales
<b>INTENSIDAD HORARIA SEMESTRAL</b>	48 horas semestral
<b>CRÉDITOS</b>	3
<b>CARACTERÍSTICAS</b>	No suficiente

---

## 2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

La innovación es un proceso, ante todo, de seres humanos que logran al final de este la generación de productos, servicios y/o modelos que generan valor para países, comunidades y empresas. La inclusión de procesos creativos es indispensable con el propósito de obtener resultados novedosos enmarcados en invenciones o en creaciones de algo diferente. De allí que sea esencial tener una mirada integral a los retos, necesidades, oportunidades y/o desafíos, es por esto que la conformación de equipos competitivos y el uso de técnicas y herramientas creativas sea algo crucial en estas actividades de la gestión de procesos innovadores.

Para asegurar procesos innovadores que generen valor es indispensable hacer cosas nuevas y diferentes. La creatividad al servicio de las comunidades, las empresas o del individuo mismo, es la fuente de renovación de productos, servicios, procesos, tecnología, ideas, actividades, etc. De allí que instalar capacidades en la gente que les permita mirar de diferente forma los problemas y/u oportunidades es vital. Por esta razón, la presente asignatura de la línea de énfasis en innovación y emprendimiento, tiene como reto final la conformación de equipos innovadores que sean capaces en cualquier contexto abordar procesos creativos que conduzcan a soluciones innovadoras.

## 3. PROPÓSITO U OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

## COMPETENCIA GENERAL DE LA LÍNEA DE ÉNFASIS

Emprender, gestionar e implementar procesos innovadores que generen valor para transformar positivamente las organizaciones, la comunidad el país y las personas, a través de la vinculación activa de la universidad, la empresa y el Estado.

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO

Asignatura perteneciente a la línea de énfasis de innovación y emprendimiento, es decir, aquella conformada por una serie de cursos que pretenden dejar en el estudiante las capacidades para emprender, gestionar e implementar procesos innovadores generando valor para transformar positivamente las organizaciones, la comunidad y el país en general, a través de la vinculación activa de la universidad, la empresa, el Estado y las personas.

Este curso se ha pensado como la asignatura que le permite al estudiante conocerse y entender la manera como él puede liderar procesos innovadores, pero a su vez con una caja de técnicas y herramientas ser capaz de brindar soluciones creativas a problemática de diversas magnitudes.

El espíritu de la asignatura pretende sembrar en los estudiantes la semilla que posibilita que las cosas cambien en un determinado territorio, gracias a su gente y a su empeño por hacer que ocurran transformaciones, por lo cual la cual en la materia el alumno realiza lo siguiente:

- Articula y analiza los diversos parámetros involucrados en la definición y solución creativa relacionada con una oportunidad, problema o necesidad (OPN) identificada.
- Establece y aplica los principales conceptos ligados al liderazgo, conformación, gestión y evaluación de equipos en la implementación de procesos innovadores.

### 4. **COMPETENCIAS BÁSICAS QUE EL ALUMNO ESTARÁ EN CONDICIONES DE LOGRAR:**

### 5. **DESCRIPCION ANALITICA DE CONTENIDOS: TEMAS Y SUBTEMAS**

#### 5.1. **MÓDULO 1: LIDERAZGO Y EQUIPOS DE ALTO RENDIMIENTO PARA LA INNOVACIÓN**

Competencia general del módulo

Establece y aplica los principales conceptos ligados al liderazgo, conformación, gestión y evaluación de equipos en la implementación de procesos innovadores.

Aspectos a evaluar de la competencia general del módulo

- Formula aspectos esenciales en la gestión de equipos innovadores.
- SABER: Conceptos básicos de liderazgo y diferenciar las escuelas. Conformación y medición de equipos de alto rendimiento y herramientas para identificar perfiles dentro de su equipo.
- HACER: Identificar las potencialidades de cada miembro de su equipo de cara a la innovación. Plantear estrategias para la conformación y gestión de equipos de alto rendimiento y liderar acertadamente un equipo de trabajo.
- SER: Empatía e inspiración, liderazgo, trabajo en equipo, pensamiento sistémico, consideración individualizada con su equipo. Logra estimular la creatividad y procesos innovadores en el equipo.

Descripción analítica de contenidos

Temas a tratar:

- 1) Teoría de rasgos o características de personalidad
- 2) Enfoques conductuales
  - a) Teoría comportamientos del líder
  - b) Teoría X y Y sobre tipología de trabajadores
  - c) Teoría de Fiedler
  - d) Reforzamientos
  - e) Inteligencia Emocional
- 3) Enfoque Situacional
  - a) Liderazgo situacional
- 4) Enfoque transformacional
  - a) Liderazgo carismático
  - b) Liderazgo transformacional

Actividades

? Iniciales:

- a) Conocimiento propio y de los miembros del grupo antes de conformar equipos.
- b) Diagnóstico de competencias usando plataforma virtual.
- c) Acceso a conocimientos de liderazgo en curso virtual con perfil de competencias basadas en liderazgo transformacional.
- d) Realizar mapas de empatía

? Desarrollo:

- a) Discusión de retos en clase.
- b) Conforman equipos de acuerdo al reto propuesto; se ven en acción unos a los otros analizando su forma de liderazgo. Evaluación 360 con los miembros del equipo y plan de recomendaciones de liderazgo.

? Cierre:

a) Modelo de liderazgo para el inicio del reto de procesos creativos. El equipo finalmente queda articulado, con claridad sobre sus fortalezas y con un esquema de evaluación interno de cara al reto del módulo 2 enfocado a procesos creativos.

- ? **Trasversales:**
- a) Bussines model you aplicado a equipos innovadores.
  - b) Realiza trabajo con Cómics.
  - c) Accede a Plataformas de Liderazgo.

## 5.2. MÓDULO 2: PROCESOS CREATIVOS PARA LA GENERACIÓN DE SOLUCIONES

Competencia general del módulo

Articula y analiza los diversos parámetros involucrados en la definición y solución creativa relacionada con una oportunidad, problema o necesidad (OPN) identificada.

Aspectos a evaluar de la competencia general del módulo

- Plantea conceptos o prototipos previamente evaluados como posible solución creativa a una OPN.

- SABER: Conceptos de técnicas y herramientas de creatividad, proceso creativo, definir y priorizar una OPN ? cómo aplicar un proceso creativo ? técnicas de generación de ideas, conceptualización y prototipo.

- HACER: Investigar un contexto, formular OPN, generar y evaluar ideas, y plantear conceptos y prototipos.

- SER: Amplitud perceptual, trabajo en equipo para la generación colaborativa de ideas, conceptos y prototipos. Capacidad de administrar tiempo y recursos en el proceso creativo.

Descripción analítica de contenidos

Temas a tratar

- 1) Fundamentos de la creatividad
- 2) Ambiente creativo
- 3) Creación de energía innovadora
- 4) Metodologías que facilitan procesos creativos
- 5) Técnicas de creatividad y su uso en el proceso creativo

Actividades

- ? **Inicial:**
- a) Conoce aspectos que fundamentan la creatividad, el desarrollo de ideas y su transformación en prototipos

- b) Técnicas de creatividad y la manera de usarlas: Construye una caja de herramientas para generar ideas al sacar técnicas de la caja.
- c) Identifica posibles problemas o retos a solucionar en equipos de trabajo haciendo uso del juego Binnakle.
- d) Realiza experimentos en pro de la cultura innovadora.
- e) Participa en un Concurso de Fotografía para desarrollar la observación y realizar un análisis de tendencias y hechos como base para detectar oportunidades.

? Desarrollo:

- a) Define claramente un problema a analizar y su respectivo reto
- b) Investiga actores y elementos que pueden contribuir a una solución efectiva de la problemática analizada
- c) Organiza talleres de ideación y la respectiva convocatoria a potenciales solucionadores (creativo o emprendedores)
- d) Realiza de talleres de ideación o sesiones de innovación abierta
- e) Define oportunidades de negocio y criterios para su evaluación
- f) Aplicación de técnicas aprendidas para creación y presentación de soluciones.

? Cierre:

- a) Plantea, socializa y evalúa posibles ideas que contribuirán a la solución creativa de un problema
- b) Materialización del concepto solución seleccionado (esquema, boceto, poster, mapa, etc.).
- c) En equipos de tres estudiantes, se realiza el "Viaje de la Amnesia". Dado el producto, los alumnos realizan un proceso de retrospectiva para que paso a paso se devuelvan hasta la idea. Al final, los estudiantes deben mejorar la idea o cambiar su entorno.

? Trasversal:

- a) Al problema inicialmente planteado le establece una serie de posibles alternativas o estrategias, deberá presentar un prototipo bajo esquemas de presentaciones efectivas, one page posters, etc., y la documentación del proceso creativo desarrollado. (Gestión del Conocimiento)

## 6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS:

## 7. RECURSOS

## 8. CRITERIOS Y POLÍTICAS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN ACADÉMICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En la formulación de cada módulo, se proponen unas evidencias que actúan como criterios de evaluación y están orientados a verificar el cumplimiento de la respectiva

competencia relacionados con el saber, hacer y ser. Para ello, cada módulo dispondrá de unas estrategias y acciones de evaluación particulares definidos por el profesor.

## 9. BIBLIOGRAFIA GENERAL

### Textos :

- ? Memorias Cátedra de Innovación Empresarial José Gutiérrez Gómez sobre Kimberly y Tostadas Susanita
- ? Schein, Edgar. Process consultation, chapter 4: The process of building and maintaining a group.
- ? Fremerey, Michael. Leading through change. Memorias de Innovacampus 2014
- ? Curseu, Petru L. How do virtual teams process information? A literature review and implications for management, Octubre de 2007
- ? Bachrach. Estalissao. Agilmente: aprende cómo funciona tu cerebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor. Sudamericana, primera edición, Buenos Aires, 2012
- ? Erwin, Kim. "Communicating the new: Methods to shape and accelerate innovation". Wiley; 1 edition, 2013
- ? La Salle, Roger. Piensa en lo nuevo, Universidad Autónoma de occidente, Primera edición, Cali, 2010
- ? Levinton, Guillermo, Técnicas de creatividad, Memorias gestión de la innovación, Medellín, 2012.
- ? Lopera, J .Tomás. Cazadores de ideas: Historias de innovadores EAFIT, Anicom, Ecodek, De Lápices a cohetes, Incorp. 2011.
- ? Rebate. Carlos, Fernandez Alicia. Las ruedas mágicas de la creatividad: Atrévete a transformar tu imaginación, Segunda Edición, Barcelona, 2011
- ? Urrego, Andrés. Emprendedores Audaces: Historias de innovadores EAFIT, Elemental Studio, 2014.
- ? Parra, D. Diego. El hábito de innovar: Secretos para implementar culturas innovadoras dentro de las empresas, pág. 19-87
- ? Tidd, J., & Bessant, J Managing Innovation: Integrating Technological, market and Organizational Change. 5th edition. New York: Wiley. 2013
- ? Hugh Dubberly. "How do you design? A compendium of models". San Francisco. 2004
- ? Cornell University; INSED; and WIPO. The Global innovation Index 2014. The human factor in innovation. Fontainebleau, Ithaca and Geneva: Soumitra Dutta, Bruno Lanvin, and Sacha Wunsch-Vincent. 2014.
- ? Tassoul, Marc: Creative facilitación
- ? Ingenius: A crash course on Creativity: Chapter 10: If anything can go wrong, Fix It!

### Textos

### Opcionales

- ? The Hard Thing About Hard Things, Ben Horowitz. Chapter 7: How to Lead even When you don't know where you are going.
- ? Search Inside Yourself: Chang Meng- Tan : Chapter 7: Empathy and the Monkey Business of Brain Mangos
- ? Scaling Up Excellence: Robert Sutton, Huggy Rao. Chapter 8: Did This, Not that: Imagine you've already succeeded (or Failed).

### Videos :

? Navi Radjou | Frugal Innovation: How To Do More With Less | Authors at Google  
<https://www.youtube.com/watch?v=fl-KPJKrfRY>  
? Jeff Gothelf, "Building Successful Teams with Evidence-Based Innovation and Design"  
<https://www.youtube.com/watch?v=J3C6yzYuVC0>  
? Authors@Google presents Steven Johnson: "Where Good Ideas Come From"  
<https://www.youtube.com/watch?v=U3Ce3Vs0Ec0>  
? David Burkus | The Myths of Creativity  
<https://www.youtube.com/watch?v=JPe7IAINeAE>  
? Leading@Google: Annie McKee <https://www.youtube.com/watch?v=9YwkTqx-49Q>  
? 29 formas de mantenerse creativo  
? Marshmallow challenge  
? Ejercicios mentales  
? Where good ideas come from  
? De lápices a cohetes (ODA)  
? Carro solar Darwin, after party, (proyecto Primavera)  
? 10 Trends by JWT Intelligence  
? Tina Seelig: "InGenius", Authors at Google  
[https://www.youtube.com/watch?v=Dle\\_GvFIbqY](https://www.youtube.com/watch?v=Dle_GvFIbqY)

P á g i n a s :

? <http://www.druckerinstitute.com/>  
? <https://www.russellsage.org/publications/trust-and-trustworthiness>  
? <http://politics.as.nyu.edu/object/RussellHardin>  
? María Laura Lupano Perigini & Alejandro Castro Solano  
? <http://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/Psico6/6Psico%2008.pdf>  
? [http://bie.org/about/what\\_pbl](http://bie.org/about/what_pbl) Metodología: Project Based Learning

**10. NOMBRE DEL PROFESOR COORDINADOR DE MATERIA Y NOMBRE DE PROFESORES DE LA MATERIA QUE PARTICIPARON EN LA ELABORACIÓN.**

**11. REQUISITOS DEL PROCESOS DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD**

**Versión número:**

1,0

**Fecha elaboración:**

2015/07/28

**Fecha actualización:**

2015/07/28

**Aprobación:**

RICARDO URIBE MARIN