



1. IDENTIFICACIÓN:

NOMBRE ESCUELA:	ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN
NOMBRE DEPARTAMENTO:	DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE ORGANIZACIÓN Y GERENCIA
NOMBRE DEL PROGRAMA:	PREGRADO EN ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	_____
NOMBRE ASIGNATURA EN ESPAÑOL:	IDEAR EMPRESARIAL
NOMBRE ASIGNATURA EN INGLÉS:	_____
MATERIA PREREQUISITO:	INICIATIVA Y CULTURA EMPRESARIAL
CÓDIGO:	_____
	Generados por el sistema
SEMESTRE DE UBICACIÓN:	_____
	Escribir semestre en números romanos
INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:	3 HORAS SEMANALES
INTENSIDAD HORARIA SEMESTRAL:	_____
CRÉDITOS:	3
CARACTERÍSTICAS:	NO SUFICIENTABLE

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. 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.

4. 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.

5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La asignatura ha sido concebida para servirse en una sesión de tres horas presenciales una vez por semana. Se compone de dos grandes capítulos: el de conformación de equipos innovadores y el de ideación, orientados al desarrollo de competencias de los

estudiantes, a través de diferentes enfoques que permitan el pensamiento crítico, el abordaje de problemas, el uso de diversos espacios en la relación docente estudiante, que finalmente conduzca a mejoras en los ambientes de aprendizaje, la estrategia metodológica debe permitir consolidar una serie de valores propuestos a través de la línea de énfasis los cuales se señalan en el siguiente cuadro frente a las principales actividades a realizar en el curso.

Asignatura	Pensamiento Crítico	Abordar problemas desde diferentes perspectivas	Contextos de participación	Espacios diversos para la relación docente - estudiante	Mejorar ambientes de aprendizaje
Idear empresarial	Análisis de casos donde se solucionen problemas de contextos en equipos. Cuestionar	Desaprender Establecer problemas comunes entre empresas, en territorios y donde se pueden abordar Oportunidades para desarrollar proyectos innovadores usando y teniendo diversas técnicas y perspectivas	Curiosidad Uso de la cámara de gessel para identificar los eneatis	Responsabilidad Diagnóstico de competencias de cada estudiante, con el fin de desarrollarlas a través de los cursos de la línea	Talleres en la sala innovación(360) Los estudiantes diseñan la actividad y la aplican entre sus compañeros u empresas Desaprender

Lo anteriormente expuesto permite una mejor actuación del profesor en el aula, ya que podrá escoger actividades que propendan por un desarrollo de las competencias de sus alumnos, y establecer un balance en el tipo de actividades pedagógicas a trabajar.

A su vez, el estudiante se beneficiará en la medida en que el desarrollo de las competencias no estará supeditado a un solo tipo de actividad, como se aprecia en el anterior cuadro.

6. 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.

7. CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE CADA MÓDULO

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.

Criterios y evidencias del Módulo

Criterios	Evidencias
12. Establece y aplica los principales conceptos ligados al liderazgo, conformación, gestión y evaluación de equipos en la implementación de procesos innovadores.	Formula aspectos esenciales en la gestión de equipos innovadores.
12.1 Valora y conoce su propio ser, la importancia de su motivación y del sentido de sus acciones en el acto de innovar y trabajar en equipo.	Construye un Bussines model you – adaptado a la generación de equipos innovadores.
12.2 Comprende y define su propio perfil de liderazgo y sabe aplicar innovación basado en liderazgo transformacional.	Presenta una propuesta de liderazgo para el proyecto en relación con la innovación planteada.

12.3 Establece los parámetros a considerar en la selección y conformación de equipos de trabajo.	Presenta una serie de perfiles y roles adecuados para el desarrollo de un determinado proyecto innovador.
12.4 Conoce y aplica herramientas que permiten comprender el potencial humano en la conformación de equipos de alto rendimiento.	Presenta los resultados de la aplicación de herramientas que permitan comprender la esencia de equipos de alto rendimiento.
12.5 Define estrategias para liderar procesos innovadores en la organización soportados en las capacidades y recursos que se poseen en un momento dado.	Presenta y alinea las capacidades y recursos de una organización, y las posibles estrategias para liderar un proceso innovador.
12.6 Evalúa el desempeño de equipos en un proceso innovador.	Presenta un informe que dé cuenta del desempeño de equipos en un proceso innovador.

Criterios de evaluación Módulo

Criterios	Evidencias	Contenidos	Tiempo	Asignado	Proyecto
Criterio #1: Establece y aplica los principales conceptos ligados al liderazgo, conformación, gestión y evaluación de equipos en la implementación de procesos innovadores.	- Saber: 10% - Hacer: 30% - Ser: 10%	Unidad 1: 50%	8 semanas	10%	40%

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 Xy 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 Cómicos.
 - c) Accede a Plataformas de Liderazgo.

Fuentes obligatorias

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

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>

Páginas:

<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 Metodología: Project Based Learning

Tiempo: Duración del módulo: ocho semanas, ocho sesiones presenciales

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.

Criteria y evidencias del Módulo

Criteria	Evidencias
5. Articula y analiza los diversos parámetros involucrados en la definición y solución creativa relacionada con una oportunidad, problema o necesidad (OPN) identificada.	Plantea conceptos o prototipos previamente evaluados como posible solución creativa a una OPN.
5.1 Identifica y define adecuadamente una OPN en un territorio determinado usando diversas herramientas y técnicas.	Argumenta una serie de problemas, oportunidades o necesidades detectadas y priorizadas (Road Map).
5.2 Visualiza y genera ideas creativas a través de una mirada multidisciplinar de las OPN con el fin de proponer soluciones.	Presenta un mapa mental donde se demuestre el análisis multidisciplinario de la OPN.
5.3 Define y evalúa a través de criterios e indicadores las diversas ideas generadas en pro de solucionar una OPN.	Elabora un informe donde se evidencia el proceso de definición y el uso de criterios en la evaluación de ideas.
5.4 Desarrolla un concepto o prototipo que agrupe una serie de ideas que contribuyan a la solución integral de una OPN establecida.	Elabora un esquema, boceto, poster, mapa, etc. que muestre un concepto y un prototipo adecuado para la solución de la OPN a analizar.

Criteria de evaluación Módulo

Criterios	Evidencias	Contenidos	Tiempo	Asignado	Proyecto
<p>Criterio #2:</p> <p>Articula y analiza los diversos parámetros involucrados en la definición y solución creativa relacionada con una oportunidad, problema o necesidad (OPN) identificada</p>	<p>- Saber: 10%</p> <p>- Hacer: 30%</p> <p>- Ser: 10%</p>	<p>Unidad 2:</p> <p>50%</p>	<p>8</p> <p>semanas</p>	<p>30%</p>	<p>20%</p>

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)

Fuentes obligatorias

Textos:

- Bachrach. Estalishao. 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!

Videos:

- 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_GvF1bqY
-

Tiempo: Duración del módulo: Ocho semanas, Ocho sesiones presenciales

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

Coordinador: JORGE HERNÁN MESA CANO
Participantes: CARLOS ARANGO Y ANA MARÍA POSADA

9. REQUISITOS DEL PROCESOS DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

- 9.1. Versión número: _____
- 9.2. Fecha elaboración: _____
- 9.3. Fecha actualización: _____
- 9.4. Responsable: _____
- 9.5. Aprobación: _____

Jefe del Programa

Jefe del Departamento