

1. Identificación del Curso/ Módulo							
Nombre del Curso/ Módulo: <b>CREATIVIDAD</b>	Línea de conocimiento <b>CRAT</b>	Código materia: <b>25004</b>	Crédito: <b>3</b>	Horas totales	<b>9</b>	Horas Clase	<b>3</b>
						Horas Independientes	<b>6</b>
Facultad/ Departamento		<b>Centro de Creatividad, Innovación y Emprendimiento – UNAB Creative</b>					
Programa que Administra el curso o módulo		<b>Centro de Creatividad, Innovación y Emprendimiento – UNAB Creative</b>					
Niveles de Formación	Técnico Profesional					Especialización	
	Tecnológico Profesional					Maestría	
	Profesional			<b>X</b>		Doctorado	
Modalidad	Presencial	<b>X</b>	Dual		Virtual	<b>X</b>	
Fecha de actualización de la guía:		<b>2019</b>					
2. Restricciones de:							
Conocimiento			Orden				
Prerrequisito	<b>EXPR15003</b> <b>SOCI15035</b>						
Correquisitos							
3. Justificación							
<p>La Declaración mundial sobre la educación superior, que surgió de la Conferencia mundial sobre educación superior organizada por la UNESCO en París en 1998, destaca la importancia de la diversidad, la creatividad y la innovación, para contribuir a la construcción de un mejor futuro.</p> <p>De acuerdo con el Foro Económico Mundial en 2016, la creatividad será la tercera habilidad más importante en 2020 para afrontar la Cuarta Revolución Industrial.</p> <p>La creatividad es el origen de la innovación y el emprendimiento. Una persona creativa desarrolla y perfecciona habilidades a lo largo de la vida que le permiten no solo generar posibles innovaciones a nivel profesional pero vivir una vida feliz y creativa.</p> <p>La apuesta institucional por la creatividad es una apuesta transversal, que tiene doble propósito. Por un lado, se pretende incorporar curricularmente desde los diferentes programas de formación, en cuanto al diseño de actividades creativas que apoyen el aprendizaje de los contenidos temáticos; y por otro lado, se quiere concientizar a la comunidad educativa de su potencial creativo, y brindarle herramientas para el desarrollo de ese potencial al servicio de la formulación de los propios proyectos de vida, así como también de la resolución de problemas a nivel personal, profesional/organizacional, y del mundo contemporáneo en general. El curso está orientado al segundo de estos dos propósitos, y no se relaciona con un campo de formación o titulación particular.</p>							
4. Competencias de formación							
Competencia			Resultado de aprendizaje esperado				
Reconocer y valorar el potencial creativo que hay en cada persona.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta el concepto de creatividad y su relación con el diseño, la innovación y el emprendimiento.</li> <li>• Identifica las características de una persona creativa.</li> <li>• Reconoce y aprecia diferentes preferencias creativas.</li> <li>• Reconoce las barreras que afectan su creatividad y formula acciones para combatirlas.</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta el valor de la creatividad para confrontar un mundo lleno de volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad.</li> <li>• Reconoce la necesidad de promover la creatividad como base para su vida personal.</li> </ul>
<p>Identificar y aplicar técnicas y herramientas para desarrollar el potencial creativo en el ámbito personal y profesional/organizacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta la creatividad desde la perspectiva de la persona, el proceso, el producto y el clima creativo.</li> <li>• Aplica las 4 reglas del pensamiento divergente: aplazar la crítica, esforzarse por la cantidad, buscar ideas descabelladas, y construir sobre las ideas de los otros.</li> <li>• Aplica los principios del pensamiento convergente.</li> <li>• Reconoce la importancia de separar la parte divergente de la convergente, en la solución creativa de problemas.</li> <li>• Identifica las 10 dimensiones de un clima creativo.</li> <li>• Aplica los pasos del modelo FourSight para el proceso creativo: Clarificar, Idear, Desarrollar e Implementar.</li> <li>• Interpreta los beneficios de la atención consciente (mindfulness) en el fomento de la creatividad.</li> <li>• Aplica la herramienta SCAMPER para mejorar un producto, servicio o proceso: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer, Eliminar, Reordenar.</li> <li>• Aplica la técnica de lluvia de ideas (brainstorming) como herramienta para el fomento de la creatividad.</li> <li>• Identifica los beneficios de la evaluación de experiencias (debriefing) en la evaluación de un proceso creativo.</li> <li>• Evalúa las fortalezas de una idea o prototipo aplicando la técnica POINT / PPCO (Pluses, Potentials, Concerns, and Overcoming).</li> <li>• Evalúa la creatividad de una idea o producto, aplicando criterios para la evaluación de un producto creativo.</li> </ul>
<p>Aplicar los pasos y habilidades para la solución creativa de problemas, en la formulación de un plan de acción para su proyecto de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita procesos de solución creativa de problemas.</li> <li>• Demuestra las tres grandes habilidades afectivas que apoyan todos los pasos para la Solución Creativa de Problemas: apertura a la novedad, tolerancia a la ambigüedad y tolerancia a la complejidad.</li> <li>• Formula visiones, retos e ideas.</li> <li>• Formula un plan de acción para su proyecto de vida, para lo cual: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evalúa con honestidad en dónde se encuentra en la vida.</li> <li>- Crea una visión de vida.</li> <li>- Crea una hoja de vida en la que incluye fallas (no solo logros).</li> <li>- Identifica las acciones que le permitirán cumplir con su visión de vida.</li> <li>- Distingue la habilidad afectiva para cada paso de la Solución Creativa de Problemas: Curiosidad, visión, detección de brechas entre lo existente y lo deseado, juego con las ideas, resistencia al cierre y la toma de decisiones prematuras, sensibilidad hacia el entorno (físico y psicológico), y tolerancia a los riesgos.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5. Contenido de la actividad académica*</b></p>	

Unidad	Temáticas	Semanas	Evaluación del aprendizaje
Unidad 1. Concepto de creatividad y habilidades de una persona creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Desorientación”. Creatividad, Diseño y Confianza Creativa. Las tres grandes habilidades afectivas.</li> </ul>	1	Tareas. Participación en clase.
Unidad 2. Los principales ingredientes para la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos y definiciones.</li> </ul>	1	Tareas. Participación en clase.
Unidad 3. El Clima Creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clima y juego. Creación de un ambiente seguro a través del pensamiento divergente y convergente.</li> </ul>	1	Tareas. Participación en clase.
Unidad 4. Persona Creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferencias creativas.</li> <li>• Comportamiento creativo a través de la improvisación.</li> <li>• Reconstruyendo tu vida. Promesas y consecuencias a través de la atención consciente (<i>mindfulness</i>).</li> </ul>	3	Tareas. Participación en clase.
Unidad 5. El Proceso Creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CLARIFICAR: Curiosidad en tus intereses.</li> <li>• CLARIFICAR: Soñar y fluir</li> <li>• CLARIFICAR: Detección de brechas personales</li> <li>• IDEAR: Juego (<i>Playfulness</i>).</li> <li>• DESARROLLAR: Evitar el cierre prematuro.</li> <li>• IMPLEMENTAR: Sensibilidad hacia el entorno (físico y psicológico).</li> <li>• IMPLEMENTAR: Tolerancia a los riesgos.</li> </ul>	8	Tareas. Participación en clase.
Unidad 6. El PRODUCTO Creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PRODUCTO: Imágenes mentales de tu vida diseñada.</li> <li>• PRODUCTO: Portafolio y libro de recuerdos de las presentaciones de tu vida diseñada.</li> </ul>	2	Tareas. Participación en clase.

**Recursos:**

**Bibliografía básica**

Identificación del recurso	Ubicación
Burnet, B (2017). Designing your life : how to build a well-lived, joyful life. New York : Alfred A. Knop.	Biblioteca UNAB

**Bibliografía Complementaria**

Identificación del recurso	Ubicación
Artículos y libros varios sobre creatividad.	Biblioteca UNAB e internet.

**Audiovisuales**

Identificación del recurso	Ubicación
Videos usados durante la clase	Internet.

Equipos y material para el desarrollo de las actividades del curso	Proporcionados por el docente
<b>Enlaces en Internet</b>	
<b>Identificación del recurso</b>	<b>Ubicación</b>
Diferentes enlaces ubicados en la plataforma de apoyo al aprendizaje.	Plataforma TEMA
<b>Software</b>	
<b>Identificación del recurso</b>	<b>Ubicación</b>
Stormz	<a href="https://stormz.co/">https://stormz.co/</a>

## 6. Estrategias Pedagógicas

Se utilizará el modelo TIM (*Torrance Incubation Model*), las actividades propuestas pretenden combinar en una misma sesión dos propósitos: uno relacionado con los contenidos temáticos y otro con el desarrollo de habilidades creativas.

Para el desarrollo personal y de pensamiento se plantean las siguientes actividades:

- Reflexiones a partir de lecturas y visionado de videos.
- Debates, en los que el estudiante expone sus inquietudes y plantea sus puntos de vista con relación a un tema abordado desde el visionado de un video, la realización de un taller, o el estudio de un material.
- Juegos que invitan a la reflexión sobre un tema específico.
- Evaluación de experiencias, en donde estudiantes y docentes tienen la oportunidad de socializar y discutir sus experiencias con respecto a una actividad en la que han participado previamente.
- Observación.
- Creación de mapas mentales.
- Creación de metáforas y dibujos.
- Diario de actividades.

Para facilitar el aprendizaje y desarrollo de habilidades:

- Elaboración de un plan de acción del proyecto de vida, en el que el estudiante aplica las habilidades afectivas vistas en la solución creativa de problemas.
- Uso de la herramienta POINT para mejorar prototipos.
- Participación en lluvias de ideas.
- Elaboración de hojas de vida que incluyan fallas.
- Elaboración de modelos en lego y plastilina.
- Elaboración de líneas de tiempo.
- Aplicación de las 4 reglas del pensamiento divergente.
- Aplicación de los principios del pensamiento convergente.
- Aplicación de la herramienta SCAMPER para mejorar un producto, servicio o proceso.

Otra:

## 7. Evaluación y Registro de resultados

**Evaluar:**

Las actividades han sido diseñadas de modo que permitan al estudiante evidenciar el cumplimiento de los logros propuestos, a través de los indicadores establecidos para cada logro.

De acuerdo con esto, la evaluación del estudiante se determinará mediante:

- Proyecto de vida.
- Tareas.
- Participación en clase.

**Calificar:**

30% Documental

30% Tareas y participación

40% Asistencia y participación en clase

**Registro:**

El registro se realiza en el sistema COSMOS como nota única (100%) derivada de los porcentajes de las actividades calificables.

**8. Referencias Bibliográficas**

Bibliografía UNAB	Notación topográfica
- Burnet, B (2017). Designing your life : how to build a well-lived, joyful life. New York : Alfred A. Knop.	650.1 / B964d
- Puccio, G (2012). Creativity Rising: Creative Thinking and Creative Problem Solving (CPS) in the 21st Century. Buffalo : ICSC Press.	153.35 / C912c
- Davis, G. (2004) Creativity is forever. Dubuque, Iowa Kendall/Hunt.	153.35 / D261c

**Bibliografía Complementaria**

- Birkinshaw, J. Increase Your Return on Failure. HBR. <https://hbr.org/2016/05/increase-your-return-on-failure>

**Audiovisual**

- Pelicula. La Sociedad de los Poetas Muertos
- Watts, A. Y Si el Dinero no Importara. ¿Que Harias? <https://www.youtube.com/watch?v=UtMreUURG3A>

**9. Observaciones**

Por tratarse de un taller, este curso no es habilitable.