

**Programa de Asignatura**  
**Creatividad e Innovación**

**Misión FEN:**

"Contribuir al desarrollo económico y social a través de la generación y difusión de conocimiento avanzado y la formación de líderes en el campo de la administración y la economía, que se distingan por su capacidad emprendedora, mentalidad global, actitud innovadora y que sean capaces de transformarse en protagonistas en la generación de valor e impacto."

**A. Antecedentes Generales**

<b>1. Unidad Académica</b>	Facultad de Economía y Negocios					
<b>2. Carrera</b>	Data Business Intelligence					
<b>3. Código</b>	ECI122D					
<b>4. Ubicación en la malla</b>	Semestre II, Año I					
<b>5. Créditos</b>	8					
<b>6. Tipo de asignatura</b>	Obligatorio	X			Optativo	
<b>7. Duración</b>	Bimestral		Semestral	X	Anual	Otro
<b>8. Módulos semanales</b>	Clases Teóricas	2	Clases Prácticas		Ayudantía	
<b>9. Horas académicas</b>	Clases	68	Ayudantía		Otras horas por periodo completo	
<b>10. Pre-requisito</b>	No tiene					

**Perfil de Egreso de Data Business Intelligence de la Universidad del Desarrollo**

"El egresado de Data Business Intelligence de la Universidad del Desarrollo cuenta con una sólida formación en la generación, análisis y visualización de datos para la gestión empresarial. Podrá participar del proceso de planificación y gestión, creando valor mediante el uso e interpretación de datos para la toma de decisiones estratégicas. Se caracteriza por su capacidad emprendedora, liderazgo y trabajo en equipo, comprometido con el desarrollo del país, actuando con rectitud en su quehacer académico y profesional, y preparado para enfrentar el mundo del trabajo."

## B. Aporte al Perfil de Egreso

El curso de Creatividad e Innovación tiene el objetivo de desarrollar en los estudiantes la capacidad de pensar de manera crítica y creativa, instalar habilidades esenciales en el ámbito de los negocios modernos y la tecnología. Se busca que el curso establezca una base sólida de habilidades analíticas y creativas que permitan crear las bases de significado para cimentar su éxito académico y profesional futuro.

La estructura del curso está diseñada para iniciar a los estudiantes en el entendimiento profundo de los conceptos de creatividad e innovación, comenzando desde el desarrollo de una perspectiva crítica y expansiva que les permita cuestionar, descomponer y entender la realidad de manera innovadora.

La asignatura se ubica en el primer año del programa y desarrolla en el alumno las Competencia Específica Emprendimiento e Innovación y la Competencia Genérica *Pensamiento Crítico*.

## C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
<i>Pensamiento Crítico</i>	Analiza problemas de manera crítica, cuestiona suposiciones y evalúa múltiples perspectivas generando soluciones innovadoras.  Utiliza herramientas y métodos prácticos para generando, evaluando y seleccionando ideas creativas, aplicándolas en contextos reales de negocios y tecnología.
Competencias Específicas	
<i>Emprendimiento e Innovación</i>	Diseña soluciones innovadoras que no solo sean viables desde un punto de vista financiero, sino también responsables social y ambientalmente.  Prepara proyectos donde se integran habilidades analíticas, creativas e innovadoras, proponiendo soluciones aplicables a desafíos reales en el ámbito de los negocios y la tecnología.

#### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<b>Unidad 1: Desarrollo de una Perspectiva Profunda</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La importancia de la curiosidad y la formulación de preguntas.</li> <li>- Diversidad de perspectivas para entender problemas.</li> <li>- Pensamiento crítico y su rol en la creatividad.</li> </ul>	<i>Emprendimiento e Innovación</i> <i>Pensamiento Crítico</i>	<p>Analiza problemas desde varias perspectivas y encuentra soluciones innovadoras.</p> <p>Desarrolla una comprensión más profunda de los problemas al identificar significados no evidentes.</p>
<b>Unidad 2: Creatividad Aplicada</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensamiento lateral y enfoques no convencionales.</li> <li>- Introducción al brainstorming y mind mapping.</li> <li>- SCAMPER y otras técnicas creativas.</li> <li>- Evaluación de ideas.</li> <li>- Desarrollo de prototipos rápidos para iterar ideas.</li> </ul>	<i>Emprendimiento e Innovación</i>	<p>Identifica el concepto de pensamiento lateral y aplica herramientas generando soluciones creativas.</p> <p>Domina el uso del brainstorming como herramienta para la generación de ideas.</p> <p>Organiza y estructura pensamientos e ideas de manera eficaz utilizando mind mapping.</p> <p>Aplica la técnica SCAMPER y técnicas alternativas generando ideas creativas y novedosas.</p> <p>Reflexiona sobre la efectividad de diferentes enfoques para la solución creativa de problemas.</p> <p>Crea prototipos rápidos y económicos que permitan validar ideas y acelerar el proceso de innovación.</p>
<b>Unidad 3: Conexión con la Innovación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad en Data Business Intelligence.</li> <li>- Definición de innovación y tipos de innovación.</li> </ul>	<i>Emprendimiento e Innovación</i> <i>Pensamiento Crítico</i>	<p>Utiliza herramientas BI y deriva insights creativos que conduzcan a soluciones innovadoras.</p> <p>Identifica los diferentes tipos de innovación y sus características.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Innovación sostenible.</li> <li>- Innovación disruptiva: proceso e impacto.</li> </ul>		<p>Compara los beneficios y desafíos de los distintos tipos de innovación.</p> <p>Identifica los tres pilares de la sostenibilidad (ambiental, social, económica) y su relación con la innovación.</p> <p>Analiza el proceso de innovación disruptiva y su impacto en la industria y sociedad, analizando casos reales y su aplicabilidad al contexto local.</p>
<p><b>Unidad 4: Integración de creatividad e innovación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de impacto y escalabilidad de soluciones innovadoras.</li> </ul>	<i>Emprendimiento e Innovación</i> <i>Pensamiento Crítico</i>	<p>Aplica los conceptos de creatividad e innovación a la resolución de problemas reales.</p> <p>Desarrolla una solución innovadora en equipos.</p> <p>Estructura y presenta eficazmente una idea innovadora.</p>

#### **E. Estrategias de Enseñanza**

Se utilizarán diversas metodologías para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes como:

- Presentación audiovisual interactiva: Utilización de presentaciones en PowerPoint y discusiones guiadas para introducir los temas.
- Dinámica de grupo: Actividades breves en grupos para discutir y reflexionar sobre los conceptos clave.
- Material visual y ejemplos prácticos: Uso de videos y estudios de casos relevantes que ilustren los conceptos de creatividad e innovación.

#### **F. Estrategias de Evaluación**

La evaluación del curso se compone de:

<b>Evaluaciones</b>
Tareas y trabajos
Certámenes
Examen

**Requisito para aprobar:** El estudiante deberá cumplir con la asistencia mínima de 75%, tener una nota mayor o igual a 3.0 en el examen final.

#### G. Recursos de Aprendizaje

##### Bibliografía

##### LECTURAS RECOMENDADAS

- Beckman, S. L., & Barry, M (2009). Design and Innovation through Storytelling.
- Berger, W. (2014). A More Beautiful Question: The Power of Inquiry to Spark Breakthrough Ideas. Bloomsbury USA.
- Buzan, T., & Buzan, B. (2008). El libro de los mapas mentales: Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente. Ediciones Urano.
- Díaz-Molina, I., Acevedo, J., & Cortés, P.\* (2021). Evolución de la innovación en Chile. RIL Editores.
- Fulton, J. (2006). Going Deeper, Seeing Further: Enhancing Ethnographic Interpretations to Reveal More Meaningful Opportunities for Design.
- Furr, N. (2014). The innovator's method. Boston: Harvard Business Review Press. Guber, R. (2001). La etnografía, método, campo y reflexividad. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- González, R. (2018). Innovación y creatividad en Chile: Casos de éxito en empresas chilenas.
- Guilera Agüera, L. (2011). Anatomía de la creatividad. Editorial (FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi).
- Klaff, O. (2020). Pitch anything. Profit Editorial.
- IDEO.org. (20013). The Field Guide to Human Centered Design.
- Maggi, C. (2017). Sostenibilidad e Innovación en Chile: Retos y Oportunidades. Editorial Universitaria.
- Matus, J. (2019). Data Driven: La gestión basada en datos en las empresas chilenas.
- Mau, B. (2020). MC24: Bruce Mau's 24 principles for designing massive change in your life and work. Phaidon Press.
- Osterwalder, A. (2011). Generación de modelos de negocio: un manual para visionarios y retadores. Barcelona: Deusto.
- Ríos, M. (2020). Evaluación de impacto y escalabilidad en innovación social: Casos de éxito en Chile. Editorial Universidad Católica
- Rodríguez, D. (2012). Innovación por design thinking: creatividad para los negocios. Santiago: Consulting Design.
- Sanhueza, C., & Valderrama, L. B.\* (Eds.). (2020). Ciencia, tecnología e imaginarios de innovación. Editorial Universitaria.
- Stanford, H. P. (2013). Bootcamp Bootleg.
- Urquiza, A., Rahmer, B., & Alfaro, I. (2022). Innovación social y pública: Experiencias y aproximaciones a la complejidad contemporánea. Universidad de Chile, Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/195931>
- Wilkinson, H. (2006). Creatividad e innovación: Cómo fomentarlas. Nota técnica preparada bajo la supervisión del Prof. P. Cardona, IESE.
- Prototipado rápido en Design Thinking. (2020, septiembre). Documento de la investigación. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JWNRA>