

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**  
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA  
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

<b>I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>	
1. Unidad Académica: <b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>	
2. Programa de estudio: <b>Licenciatura en Diseño Industrial</b>	3. Vigencia del plan: <b>2006-2</b>
4. Unidad de Competencia : <b>Creática</b>	5. Clave: <b>11318</b>
6. HC: <b>1</b> HL:                      HT:                      HPC: <b>3</b> HE: <b>1</b> CR: <b>5</b>	
7. Ciclo escolar: <b>2009-2</b>	8. Etapa de formación a la que pertenece: <b>Disciplinaria</b>
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: <b>Optativa</b>	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: <b>Ninguno</b>	

Elaboró: <b>LDI Fabiola Correa Rivera</b>	Vo.Bo.: <b>Arq. Mario Macalpin Coronado</b>
Fecha: <b>Agosto 2009</b>	Puesto: <b>Subdirector</b>

## **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.**

Materia optativa cuya finalidad es estimular y desarrollar las capacidades creativas del estudiante a través de distintos ejercicios, con el fin de integrar métodos diferentes al proceso de diseño ya aprendido y potenciar el nivel de innovación de los proyectos.

## **III. COMPETENCIA DEL CURSO.**

Resolver distintas problemáticas a través de procesos alternativos y estrategias diversas, incrementando el factor de innovación de las propuestas de diseño.

## **IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.**

Ejercicios –ensayos, dibujos, reportes, mapa mentales- generados a través de distintas técnicas que evidencien el estímulo de la creatividad.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES.****ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO.****Duración: 3 horas.**

Presentación del programa del curso. Planteamiento de las características, temas y contenidos la asignatura.  
Condiciones de los trabajos para su entrega. Modos de evaluación.

Evaluación diagnóstica

**Unidad I****INTELIGENCIA****Duración: 3 hrs.**

**Competencia:** Conocimiento de los conceptos básicos en relación a la inteligencia.

1.1. ¿Qué es la inteligencia?

1.2. Tipos de inteligencia

1.2.1 Inteligencia lógico-matemática

1.2.2 Inteligencia espacial

1.2.3 Inteligencia lingüística

1.2.4 Inteligencia musical

1.2.5 Inteligencia kinestésica

1.2.3 Inteligencia emocional

1.2.4 Pensamiento vertical y horizontal

**Unidad II**

**CREATIVIDAD**

**Duración: 3 horas**

**Competencia:**

Conocimiento del concepto de creatividad y de las etapas y componentes del proceso creativo.

2.1 ¿Qué es creatividad?

2.1.1 Orígenes del concepto de creación

2.1.1 ¿Qué es una idea?

2.2 El proceso creativo

2.2.1 Sensación

2.2.2 Percepción

2.2.3 Aprendizaje

2.2.4 Imaginación

2.2.5 Creación

**Unidad III**

**TÉCNICAS DE CREATIVIDAD**

**Duración: 33 horas**

**Competencia:** Ejercicio y desarrollo de las capacidades creativas.

3.1 Técnica CRE-IN (introspección)

3.2 Analogías forzadas y frases inductoras

3.4 Técnica DO IT

3.5 Análisis morfológico

3.6 Brainstorming

3.7 Mapas mentales

**Unidad IV**

**TÉCNICAS DE EVALUACIÓN**

**Duración: 3 horas**

**Competencia:** Desarrollo de la capacidad de análisis y evaluación de ideas.

4.1 ¿Qué es evaluar?

4.2 Evaluación

4.2.1 Técnicas de evaluación

4.2.2 Criterios de evaluación

**VI. METODOLOGÍA**

Exposición de conceptos básicos con apoyo audiovisual.

Ejercicios individuales o de grupo para la aplicación de técnicas de desarrollo de la creatividad.

<b>VII. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS</b>				
<b>No.</b>	<b>Competencia</b>	<b>Descripción</b>	<b>Material de apoyo</b>	<b>Duración</b>
1	Exploración y conocimiento de lo que nos compone como individuos	El alumno se dibujará a sí mismo incluyendo imaginería personal de aquello que lo compone como individuo (técnica CRE-IN)	Papel kraft, gises o crayones	6 horas
2	Desarrollo de la capacidad de generación de ideas al atacar un mismo problema desde enfoques poco convencionales	El alumno resolverá un tema determinado a través del uso de analogías forzadas y frases inductoras	Papel, lápices o plumones, pizarrón blanco	6 horas
3	Desarrollo de la capacidad de generar ideas de manera grupal a través de la restricción de condiciones de trabajo	Los alumnos resolverán un problema determinado en un tiempo reducido y con materiales limitados	Papel, lápices o plumones, periódico, cinta adhesiva	3 horas
4	Desarrollo de la creatividad a través del ejercicio de descomposición y recomposición de un objeto dado	El alumno analizará y descompondrá en las partes mínimas un objeto u objetos cualquiera con el fin de generar otro totalmente distinto	Imágenes, papel, lápices de colores o plumones, cinta adhesiva	6 horas
5	Ejercicio de la inteligencia visual y espacial a través de la interpretación de una imagen	El alumno generará objeto tridimensionales a partir de una misma imagen bidimensional	Imágenes, papel, lápices de colores o plumones, cinta	3 horas

	bidimensional		adhesiva	
6	Incremento del factor de innovación a través de la lectura y traducción de elementos abstractos a concretos	El alumno generará imágenes concretas partir de conceptos diversos, y objetos-producto específicos a partir de imágenes.	Imágenes, papel, lápices de colores o plumones, cinta adhesiva	6 horas
7	Desarrollo de la capacidad de generación de ideas e incremento de la innovación a través de la generación de múltiples ideas en tiempo limitado	El alumno propondrá soluciones a un problema determinado a través de la lluvia de ideas grupal	Imágenes, papel, lápices de colores o plumones, cinta adhesiva	3 horas
8	Desarrollo de la capacidad de análisis, síntesis e incremento del factor de innovación a través de la generación de conceptos y sus relaciones	El alumno esquematizará la solución a un problema y los componentes que la conforman a través de un mapa mental	Imágenes, papel, lápices de colores o plumones, cinta adhesiva	3 horas
9	Capacidad de análisis y evolución de ideas propias y ajenas utilizando diversos criterios	El alumno analizará su desempeño y el de sus compañeros emitiendo una evaluación favorable o desfavorable	-	3 horas

<b>VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.</b>
<p>Criterios de acreditación: Calificación mínima aprobatoria: 60. 80 % de asistencias</p> <p>Criterios cualitativos para la evaluación: Participación activa en los ejercicios en clase (grupales e individuales)</p>

<b>VIII. BIBLIOGRAFÍA.</b>	
<b>Básica</b>	<b>Complementaria</b>
<p><b>DE BONO, Edward.</b> <i>El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas.</i> Paidós, 1992.</p> <p><b>DE BONO, Edward.</b> <i>Seis sombreros para pensar.</i> Granica, 1997.</p> <p><b>OSBORN, A.</b> <i>Imaginación Aplicada,</i> Buffalo: Creative Education Foundation Press, 1993.</p> <p><b>PARNES, S.</b> <i>Visionizing,</i> Buffalo: Creative Education Foundation, 1992.</p> <p><b>SIKORA, J.</b> <i>Manual de métodos creativos.</i> Buenos Aires: Editorial Kapelusz, 1979.</p> <p><b>TORRES, P.</b> <i>El manual del inventor.</i> Barcelona: Planeta Prácticos, 2001.</p>	