

**ASIGNATURA:****ÉTICA Y CREATIVIDAD**

SEMESTRE	ÁREA	CLAVE	HORAS/ SEMANA	HORAS/ SEMESTRE	CRÉDITOS	PRE- REQUISITO	NIVEL
Segundo	Formación y Desarrollo de Habilidades y Valores	HA-2	4	72	8	Ninguno	Básico

PERFIL DEL DOCENTE:

Poseer el Grado de Licenciatura en Administración, Contaduría, Psicología o Carreras afines a los Campos de la Ética y Creatividad.

Poseer como mínimo 2 años en el ejercicio de su Profesión en los Campos de la Ética y la Creatividad.

Poseer como mínimo 5 años en el quehacer Docente Universitario.

Formar parte de la Academia de Formación y Desarrollo de Habilidades y Valores.

Haber complementado de preferencia su formación Profesional y Docente con la Educación Continua en los Campos de la Creatividad, la Innovación y la Ética.

TRANSVERSALIDAD CURRICULAR:

La asignatura de Ética y Creatividad se ubica en el nivel básico de la Licenciatura en Administración, sus contenidos se relacionan con todos los cursos de la Licenciatura ya que los principios éticos, la creatividad y la innovación son transversales a lo largo del proceso formativo por ser indispensables en el desempeño profesional, debido a que no se puede concebir acción humana alguna sin la guía ética que permite el establecimiento de una sociedad más justa, equitativa y respetuosa, asimismo, la creatividad constituye una competencia que permite responder de manera innovadora a nuestros problemas.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:

Elaborar un producto ético y creativo, para que pueda aplicarlo en todas las materias de su currículum, además de su vida personal, familiar, social y profesional, a través de la comprensión de sus bases y principios lo cual permitirá al estudiante valorar la importancia de la ética constante en las empresas y adquirir herramientas para detonar ideas creativas que generen propuestas novedosas.

UNIDADES TEMÁTICAS Y/O DE APRENDIZAJE:**1. Análisis de los procesos éticos.**

1.1. Conocer los principios de la ética.

1.1.1 Concepto de ética.

1.1.2 Pensamiento ético

1.1.3 Concepto de valor más frecuente en la reflexión ética.

1.1.4 División de valores según la teoría clásica de Max Schéller.

1.1.5 Modelo de desarrollo del Juicio Moral de Kolhberg.



- 1.2 Reflexión ética en un contexto de pluralismo moral.
 - 1.2.1 La conquista de la autonomía.
 - 1.2.2 Principales teorías éticas.
 - 1.2.3 La discriminación social y económica.
 - 1.2.4 Los retos éticos de la ciencia
 - 1.2.5 La toma de decisiones basada en principios éticos.

2. Análisis de los procesos creativos.

- 2.1. Identificar los fundamentos de la creatividad.
 - 2.1.1. Concepto de creatividad.
 - 2.1.2. Tipos de creatividad
- 2.2. Las bases biopsicosociales de la creatividad.
 - 2.2.1. Bases neurofisiológicas.
 - 2.2.2. Bases psicosociales.
 - 2.2.3. Características de las personas creativas.
 - 2.2.3.1 La actitud creativa
 - 2.2.3.2 La aptitud creativa
 - 2.2.4. Condiciones que fomentan la creatividad.
- 2.3. La creatividad como proceso.
 - 2.3.1. El proceso creativo.
 - 2.3.2. Condiciones para el proceso creativo.
 - 2.3.3. Creatividad individual y/o de grupo.
- 2.4. Metodologías para la solución creativa de problemas.
 - 2.4.1. Metodología del Sydney Parnes.
 - 2.4.2. Metodología Proyectual de Bruno Munari.
- 2.5 Principales herramientas, técnicas y métodos creativos
 - 2.5.1 Arte de preguntar
 - 2.5.2 Lista de atributos
 - 2.5.3 Combinación de atributos
 - 2.5.4 Brainstorming
 - 2.5.5 Brainwriting
 - 2.5.6 Mapas mentales
 - 2.5.7 Storyboarding
 - 2.5.8 Analogías
 - 2.5.9 Sleep writing
 - 2.5.10 Biónica
 - 2.5.11 Relaciones forzadas
 - 2.5.12 Técnica de grupo nominal (TNG)



- 2.5.13 Seis sombreros
- 2.5.14 Evaluación-PNI
- 2.5.15 Scamper
- 2.5.16 Delphi
- 2.5.17 Estimulación sensorial
- 2.5.18 Negación de la mayor
- 2.5.19 PO provocación (u opuestos).

3. Proyectos creativos e innovadores

- 3.1. Generación de un proyecto creativo
 - 3.1.1 Diseño del proyecto creativo.
 - 3.1.2 Elaborar un producto creativo.

METODOLOGÍA:

Se utilizará una alineación constructivista, en donde los objetivos tengan relación con los contenidos temáticos, las actividades ricas en aprendizaje y con la evaluación.

El estudiante genera ideas, productos o servicios novedosos a través de la aplicación de técnicas y estrategias que fomenten la creatividad para la búsqueda constante de alternativas que incidan en el desarrollo innovador de su vida personal y profesional.

De ahí que el curso sea dinámico y activo, basado en promocionar actividades que le permitan analizar, comprender y resolver dilemas éticos, así como desarrollar tareas en las que movilice sus recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales, que le conduzcan a desarrollar un proyecto creativo.

Derivado de la Pandemia Covid 19, se contempla mantener el uso del modelo híbrido para complementar las cátedras cuando sea necesario y para ello se propone utilizar plataformas y herramientas digitales. de igual manera realizar intervenciones de profesionales que compartan sus experiencias vía videoconferencias para reforzar el conocimiento en la materia, mediante el uso de herramientas digitales.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

- Fomentar el trabajo colaborativo.
- Realizar la planeación de los contenidos temáticos.
- Trabajos en parejas.
- Elaboración de preguntas generadoras.
- Actividades auto dirigidas (lecturas de novelas, ver películas con contenidos propios de la materia, escuchar noticias)
- Elaboración de resúmenes, cuadros sinópticos, esquemas, reportes de lecturas digitales.



- Elaboración de una carpeta digital de evidencias.
- Preguntas directas promoviendo la participación en las clases.
- Formación de foros de debate para abordar los distintos temas y discutir sobre dilemas éticos.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:

- Evaluación digital:
- Evaluación formativa, tendiente a que el estudiante se de cuenta de sus errores.
- Evaluación holística, donde se consideren todos los aspectos.
- Realización de actividades tendientes a comprobar los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Al final se realiza una evaluación sumativa, con la finalidad de cuantificar en base a la norma y a criterios la aprobación del curso.
- Se tomarán en cuenta criterios de autoevaluación y coevaluación.
- También se tomará en cuenta la asistencia, participación, creatividad, aportación, desenvolvimiento, trabajo en equipo, y la redacción de trabajos digitales entregados mediante plataformas digitales.

FORMA COMO INCIDE LA MATERIA EN EL PERFIL DE EGRESO:

La materia permite el tratamiento de los dilemas éticos que se presentan en la profesión de tal forma que el desempeño profesional de los administradores este acompañado y fortalecido por un sentido ético, guiado por valores que consideren el beneficio social y personal, así mismo, incentiva el desarrollo del pensamiento creativo e innovador con el cual puede resolver problemas desde diversas perspectivas, siendo un elemento fundamental en su trayectoria académica y profesional.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN:

- Crea Business Idea (2010) Manual de la Creatividad Empresarial García, John David. *Transformación creativa*. Noetic press. Whitmore publishing co., USA.
- De Bono, E. (1974). *Pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós
- Ética y creatividad. 2004. apuntes de curso. F.C.A. Oax., Méx.
- Garcia
- Logan, L. y Logan, V. (1986). *Estrategias para una enseñanza creativa*, Barcelona, Oikos-ten S.A.
- López Quintas, Alfonso (1997), *Cómo formarse en ética a través de la literatura*, Ediciones Rialp: Madrid, 2ª edición.
- Llorenç Guilera Agüera, (2011) *anatomía de la creatividad edit*. Escola Superior de Disseny ESDi.
 - Munari, B (1983), *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una Metodología Proyectual*. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona.
 - Ramírez Padilla, David Noel (2007). *Integridad en las empresas*. Mc Graw Hill. México D.F.