

## Imaginación y Creatividad

### 1. Identificación

Nombre Escuela:	Escuela de Administración
Nombre Departamento:	Organización y Gerencia
Nombre Programa:	Escuela de Administración
Nombre Programa Académico:	Imaginación y Creatividad
Nombre Programa Académico (En inglés):	Imagination and Creativity
Materia Prerrequisito	Ninguna
Semestre De Ubicación:	Libre
Código CINE:	XX
Código EAFIT:	OG0407
Intensidad Horaria Semanal	3 Horas
Intensidad Horaria Semestral	48 Horas
Créditos	3
Características	No suficientable

---

---

### 2. Justificación

*“Si adoctrinamos a los jóvenes en un conjunto elaborado de creencias fijas, estamos asegurando su obsolescencia temprana”.* Josh Gardner.

La velocidad tan vertiginosa a la que se mueve el mundo hoy en día tiene toda una serie de implicaciones, pero existe una muy inquietante, especialmente para el sector educativo: la obsolescencia del conocimiento. Se cree que en el año 1900 el conocimiento se duplicaba cada 100 años y que los efectos de la Segunda Guerra Mundial aceleraron dicho proceso, acortando el tiempo a tan sólo 25 años. En el 2013, un informe de IBM predecía que, gracias al internet de las cosas, a partir del 2020 el conocimiento se duplicaría cada 12 horas.

Aunque esa tasa no se puede generalizar, es abrumador pensar que debemos estar desaprendiendo y aprendiendo constantemente, todos los días. ¿Cómo enfrentar esta situación? “La alternativa es desarrollar habilidades, actitudes, hábitos mentales y los tipos de conocimiento que serán instrumentos de cambio y crecimiento continuos” (Gardner, 1963, p.21).

En ese sentido, la asignatura Imaginación y Creatividad busca fortalecer dos habilidades fundamentales en los jóvenes: la solución de problemas y la creatividad. Esta última es considerada uno de los elementos fundamentales de la innovación. No en vano, gobiernos y organizaciones alrededor del mundo la conciben como un pilar esencial que suscita el desarrollo tecnológico y el crecimiento económico (Cuesta & Hokanson, 2022).

Según diversos autores, es importante hacer una distinción entre la persona creativa, el proceso y el producto. La asignatura se concentra en las dos primeras, brindándoles a los estudiantes conocimientos, técnicas y metodologías que les permita fortalecer capacidades y facilitar el proceso creativo, con el fin de proponer soluciones que le apunten a resolver problemas o necesidades en su entorno.

Lo anterior implica desarrollar en los jóvenes la capacidad de identificar, analizar y solucionar problemas de diversa índole. Es por eso que la materia busca promover la lectura de cambios y tendencias, así como el trabajo colaborativo, los diálogos interdisciplinarios y la comprensión de las necesidades humanas a partir de la visión propuesta por Manfred Max Neef.

En resumen, esta asignatura pretende articularse al núcleo de formación humanística y científica, brindándoles a los estudiantes la posibilidad de ver, entender y enfrentar la sociedad desde diferentes perspectivas. Todo ello, a partir del desarrollo y fortalecimiento de competencias que se conviertan en elementos esenciales para los estudiantes, no sólo en el ámbito académico o profesional, sino en su día a día y, sobre todo, en la construcción de su propósito de vida.

### ***Referencias***

Cuesta, C., and Hokanson, B. (2022). Skills for Life: Creativity. Inter-American Development Bank.

Gardner, J. W. (1964). Self-renewal: The individual and the innovative society. New York: Harper & Row.

### **3. Objetivo general de la asignatura**

Esta materia pretende integrar conocimientos, técnicas y metodologías que favorezcan el fortalecimiento de competencias en pro del desarrollo de soluciones creativas y la imaginación de futuros.

### **4. Competencias y resultados de aprendizaje**

Al culminar esta materia, el estudiante habrá fortalecido las siguientes competencias genéricas y habrá avanzado en los siguientes resultados de aprendizaje:

Propone soluciones creativas a situaciones de su entorno, a partir de la observación crítica y la capacidad de imaginar cambios en la sociedad.

#### **4.1 Competencias genéricas:**

**Empatía:** capacidad para comprender, relacionarse y ser sensibles con los demás; enfrentar los conflictos y facilitar la resolución participativa de problemas

**Pensamiento crítico:** capacidad de analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos

**Pensamiento anticipatorio:** capacidad para lidiar con la incertidumbre mediante la creación y evaluación de múltiples opciones futuras

**Pensamiento sistémico:** capacidad para analizar sistemas complejos y pensar cómo están integrados dentro de distintos dominios y escenarios

**4.2 Resultados de Aprendizaje**

Competencia específica	Resultado de aprendizaje
Propone soluciones creativas a situaciones de su entorno, a partir de la observación crítica y la capacidad de imaginar cambios en la sociedad.	1. Identifica oportunidades, problemas y necesidades en su contexto para dimensionar su complejidad, formas interdisciplinarias de abordarlo y su relación con escenarios futuros.
	2. Genera ideas a partir del uso de técnicas, metodologías, herramientas y la conexión entre actores para dar soluciones creativas a situaciones de su entorno.
	3. Evalúa soluciones que posibiliten la generación de cambios en la sociedad presente y futura.

Resultados de aprendizaje	Competencias			
	Empatía	Pensamiento crítico	Pensamiento Sistémico	Pensamiento anticipatorio
1. Identifica oportunidades, problemas y necesidades en su contexto para dimensionar su complejidad, formas interdisciplinarias de abordarlo y su relación con escenarios futuros.	x	x	x	

2. Genera ideas a partir del uso de técnicas, metodologías, herramientas y la conexión entre actores para dar soluciones creativas a situaciones de su entorno.	x			x
3. Evalúa soluciones que posibiliten la generación de cambios en la sociedad presente y futura.	x	x	x	x

## 5. Contenidos

### 5.1 Unidad didáctica 1: Identificación y análisis de problemas

#### Duración 4 semanas

- Características de los problemas
- Análisis transdisciplinar de los problemas
- Ejemplos de análisis de problemas
- Transformación de problemas en retos

### 5.2 Unidad didáctica 2: Atención de necesidades

#### Duración 4 semanas

- Fundamentos teóricos acerca de las necesidades (matriz de necesidades de Max Neef y satisfactores)
- Investigación de necesidades desde fuentes primarias (diseño centrado en las personas)
- Presentación y análisis de casos

### 5.3 Unidad didáctica 3: Pensamiento de futuro

#### Duración 3 semanas

- Fundamentación alrededor de las oportunidades
- Tendencias, macrotendencias y moda
- Construcción de narrativas de futuro
- Elaboración de escenarios de futuro y su traducción a proyectos innovadores
- Realización de talleres

### 5.4 Unidad didáctica 4: La creatividad y la imaginación

#### Duración 5 semanas

- Fundamentos de la creatividad
- Ambiente creativo

- ADN innovador
- Técnicas de creatividad
- La imaginación y sus fundamentos
- Evaluación de ideas (criterios y técnicas de evaluación de ideas)

## 6 Estrategias metodológicas y cronograma

### 6.1 Metodología

En Imaginación y Creatividad, el estudiante estará en capacidad de proponer soluciones creativas a problemas de su entorno, a partir de la observación crítica y la capacidad de imaginar cambios en la sociedad.

Lo anterior se enmarca en una estrategia de aprendizaje activo, en la cual el estudiante se convierte en protagonista de su proceso formativo y arquitecto de su propio conocimiento. Es por eso que la asignatura cuenta con una serie de herramientas metodológicas y actividades diseñadas para que el estudiante pueda aprender de manera diferente: talleres teórico-prácticos, visitas nacionales e internacionales, uso de juegos serios, análisis de casos, aplicación de técnicas artísticas, entre otras.

### 6.2 Cronograma

Unidades didácticas	Horas presenciales	Horas no presenciales
Análisis de problemas	12	24
Atención a necesidades	12	24
Pensamiento de futuro	9	24
La creatividad y la imaginación	15	24

## 7 Recursos

### 7.1 Locativos:

Aulas, sede EAFIT Llanogrande

### 7.2 Tecnológicos:

Licencias de Stormboard y Mural

### 7.3 Didácticos:

Diagnósticos de habilidades innovadoras, juegos serios (Villa Innovadora)

## 8 Criterios de evaluación académica

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
Identifica oportunidades, problemas y necesidades en su contexto para	Reconoce los aspectos políticos, económicos, sociales, tecnológicos,

<b>dimensionar su complejidad, formas interdisciplinarias de abordarlo y su relación con escenarios futuros.</b>	ambientales y legales en un contexto determinado.
	Utiliza metodologías, técnicas y herramientas para identificar problemas, oportunidades y necesidades desde su área de conocimiento.
	Identifica relaciones causales y sistémicas entre los componentes del problema a partir de la observación y el cuestionamiento.
<b>Genera ideas a partir del uso de técnicas, metodologías, herramientas y la conexión entre actores para dar soluciones creativas a situaciones de su entorno.</b>	Entiende qué es el proceso creativo y cuáles son sus etapas para abordar una problemática y generar una solución.
	Aplica diversas técnicas y metodologías para la generación de ideas que respondan a las necesidades de la comunidad.
<b>Evalúa soluciones que posibiliten la generación de cambios en la sociedad presente y futura.</b>	Define criterios de evaluación considerando variables sociales, ambientales, culturales y políticas que faciliten o impidan su implementación.
	Realiza la evaluación de iniciativas, con el fin de establecer la priorización de estas

## 9 Bibliografía

- Ahmed, P. K., Ramos Garza, C., Ramos Garza, L., Shepherd, C. D. (2012). *Administración de la innovación*. Pearson Educación. <http://www.ebooks7-24.com.ezproxy.eafit.edu.co/?il=4688>
- Ahmed, Pervaiz, Shepherd, Charles, Ramos, Leticia, Ramos, C. (2012). *Administración de la innovación*. 68–70.
- Boada, C. Colsubsidio Xposible (2021, mayo 31). ¿Cómo anticiparse a los clientes para diseñar los productos del futuro? [Archivo del video]. Obtenido de: <https://www.xposible.com/video/webinar-future-thinking/>
- Future Today Institute. (n.d.). From Four Laws of Tech Trends website: [https://futuretodayinstitute.com/mu\\_uploads/2020/04/FourLaws.png](https://futuretodayinstitute.com/mu_uploads/2020/04/FourLaws.png)
- Gibson, R. (2015). *The Four Lenses of Innovation* (1st edition). Retrieved from <https://ereader.perlego.com/1/book/997800/10>
- Soto, M. (2020, noviembre 10). Tendencias, macro-tendencias y micro-tendencias en el mundo de la moda: ¿Qué las diferencia y cómo se originan? | MARÍA SOTO. Retrieved from <https://www.mariasoto.com.ar/web/es/novedad/tendencias-macro-tendencias-micro-tendencias-en-el-mundo-la-moda-que-las-diferencia-como-se>
- Yidios Hakim, A. (2018). *monitos* (Universidad de los Andes). Retrieved from <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/39040/u820860.pdf?sequ>

[ence=1](#)

- Max Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1993). *Desarrollo\_a\_escal\_a\_humana-2.doc - Max\_Neef-Desarrollo\_a\_escal\_a\_humana.pdf* (Segunda edición). [https://www.max-neef.cl/libros/desarrollo\\_a\\_escal\\_a\\_humana/](https://www.max-neef.cl/libros/desarrollo_a_escal_a_humana/)
- McKinsey Global Institute. (2013). *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy*. [www.mckinsey.com/mgi](http://www.mckinsey.com/mgi).
- Menéndez Velázquez, A. (2017). *Historia del futuro: tecnologías que cambiarán nuestras vidas - MENÉNDEZ VELÁZQUEZ, AMADOR* - Google Libros (Ediciones NOBEL). [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mHs2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=historia+de+la+tecnologia&ots=QgiHBqD49f&sig=tXRqf\\_UKKmdZ088XUAdC-YAoY2o#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mHs2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=historia+de+la+tecnologia&ots=QgiHBqD49f&sig=tXRqf_UKKmdZ088XUAdC-YAoY2o#v=onepage&q&f=false)
- 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.
- The World Economic Forum's Meta-Council on Emerging Technologies. (2015). *Top 10 Emerging Technologies 2015*. [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Top10\\_Emerging\\_Technologies\\_2015.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Top10_Emerging_Technologies_2015.pdf)

### **Libros**

- Parra, D. Diego. *El hábito de innovar: Secretos para implementar culturas innovadoras dentro de las empresas*, pág. 19-87
- Rebate. Carlos, Fernandez Alicia. *Las ruedas mágicas de la creatividad: Atrévete a transformar tu imaginación*, Segunda Edición, Barcelona, 2011
- Rodriguez. Mauro. *Mil ejercicios de creatividad clasificados*, McGrawHill, 1995
- Ordoñez, Javier, *Ideas& inventos de un Milenio 900- 1900*, Lunweg, 2011
- Schnarch, K. Alejandro. *Creatividad e innovación*, segunda edición, Alfaomega Colombiana S.A 2017
- Rajadell,Manuel. *Creatividad: Emprendimiento y mejora continua*, primera edición, Editorial Reverte S.A, 2019

### **Artículos de revista**

- Gervilla, castillo; M. Angeles, *la creatividad y su evaluación*, Revista española de pedagogía, vol 38, 1980, nro 149
- Oguz A. Acar, Murat T. Daan. Van. K. *Creativity and innovation under constraints: Across-Disciplinary itstegrative review*, Vol. 45 No. 1, January 2019 96–121

**Bases de datos**

**Bibliografía en segundo idioma**

Ingenius: A crash course on Creativity: Chapter 10: If anything can go wrong, Fix It!

**Otros**

**Navi Radjou | Resolución de problemas de forma creativa ante límites extremos**

[Gohttps://www.youtube.com/watch?v=cHRZ6OrSvvl](https://www.youtube.com/watch?v=cHRZ6OrSvvl)

[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>

**10 Requisitos del proceso de aseguramiento de la calidad**

**Versión número:** 1

**Fecha elaboración:** 20/04/2022

**Responsable:** Jorge Hernán Mesa y Alejandra Vidal