



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Estudios Superiores Aragón
Plan de Estudios



Ingeniería en Computación
Taller de Creatividad e Innovación

Clave	Semestre	Créditos	Área	
	2	3.0	Entorno Social	
Modalidad	Taller		Tipo	Práctico
Carácter	Obligatorio			
Horas				
Semana		Semestre		
Teóricas	0.0	Teóricas	0.0	
Prácticas	3.0	Prácticas	48.0	
Total	3.0	Total	48.0	

Seriación indicativa

Asignatura antecedente	Ninguna
Asignatura subsecuente	Emprendimiento 2

Objetivo general: Conocer los problemas actuales en torno a las necesidades del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas propias que sean creativas e innovadoras, aplicando la ingeniería en computación.

Índice temático

No.	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	MODELO CANVAS	0.0	6.0
2	PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES FISIOLÓGICAS	0.0	9.0
3	PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE SEGURIDAD	0.0	9.0
4	PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE PERTENENCIA	0.0	9.0
5	PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE AUTOESTIMA	0.0	9.0
6	PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DEL SER	0.0	6.0
Total		0.0	48.0
Suma total de horas		48.0	



Contenido Temático	
1. MODELO CANVAS	
Objetivo: Comprender y utilizar el modelo canvas para determinar la viabilidad y el éxito de los proyectos que se realicen.	
1.1	Segmentos de clientes.
1.2	Propuesta de valor para cada segmento.
1.3	Canales para llegar a los clientes.
1.4	Relaciones con los clientes.
1.5	Flujos de ingreso.
1.6	Recursos clave.
1.7	Actividades clave.
1.8	Aliados clave.
1.9	Estructura de los costos.
2. PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES FISIOLÓGICAS	
Objetivo: Identificar los problemas actuales en torno a las necesidades fisiológicas del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas creativas e innovadoras.	
2.1	Solución a problemas del aire.
2.2	Solución a problemas del alimento.
2.3	Solución a problemas del agua.
2.4	Solución a problemas del sueño.
2.5	Solución a problemas médicos.
2.6	Solución a problemas psicológicos.
3. PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE SEGURIDAD	
Objetivo: Identificar los problemas actuales en torno a las necesidades de seguridad del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas creativas e innovadoras.	
3.1	Solución a problemas de vivienda.
3.2	Solución a problemas de inseguridad.
3.3	Solución a problemas de empleo.
3.4	Solución a problemas de transporte.
4. PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE PERTENENCIA	
Objetivo: Identificar los problemas actuales en torno a las necesidades de pertenencia del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas creativas e innovadoras.	
4.1	Solución a problemas de familia.
4.2	Solución a problemas de amistad.
4.3	Solución a problemas de pareja.
4.4	Solución a problemas de comunidad.
5. PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DE AUTOESTIMA	
Objetivo: Identificar los problemas actuales en torno a las necesidades de autoestima del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas creativas e innovadoras.	
5.1	Solución a problemas de diversión.
5.2	Solución a problemas estéticos.

6. PROBLEMAS Y SOLUCIONES A NECESIDADES DEL SER

Objetivo: Identificar los problemas actuales en torno a las necesidades del ser humano y analizar las soluciones existentes a nivel mundial, para desarrollar alternativas creativas e innovadoras.

- 6.1 Solución a problemas de educación.
- 6.2 Solución a problemas físicos de personas con discapacidad.
- 6.3 Solución a problemas psicológicos de personas con discapacidad.
- 6.4 Solución a problemas de valores.



CONSEJO ACADÉMICO DEL ÁREA DE LAS
CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS
Y DE LAS INGENIERÍAS

Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje		Recursos	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	()	Aula interactiva	()
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()	Computadora	(X)
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)	Plataforma tecnológica	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	(X)	Proyector o Pantalla LCD	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)	Internet	(X)
Prácticas de campo	(X)	Asistencia	()		
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	()		
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	()		
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()		
Otras (especificar)		Otras (especificar)		Otros (especificar)	

Perfil profesiográfico	
Título o grado	Poseer un título a nivel licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Administración, Economía, Ingeniería o carreras cuyo perfil sea afín al área de Entorno Social.
Experiencia docente	<ul style="list-style-type: none"> • Poseer conocimientos y experiencia profesional relacionados con los contenidos de la asignación a impartir. • Tener la vocación para la docencia y una actitud permanentemente educativa a fin de formar íntegramente al alumno: <ul style="list-style-type: none"> ○ Para aplicar recursos didácticos. ○ Para motivar al alumno. ○ Para evaluar el aprendizaje del alumno, con equidad y objetividad.
Otra característica	<ul style="list-style-type: none"> • Poseer conocimientos y experiencia pedagógica referentes al proceso de enseñanza-aprendizaje. • Tener disposición para su formación y actualización, tanto en los conocimientos de su área profesional, como en las pedagógicas. • Identificarse con los objetivos educativos de la institución y hacerlos propios. • Tener disposición para ejercer su función docente con ética profesional: <ul style="list-style-type: none"> ○ Para observar una conducta ejemplar fuera y dentro del aula. ○ Para asistir con puntualidad y constancia a sus cursos. ○ Para cumplir con los programas vigentes de sus asignaturas.

Bibliografía básica	Temas para los que se recomienda
Brunet, I. I. (2014). <i>Creación de empresas, emprendimiento e innovación</i> . México: Ra-Ma.	1
Comorera, O. V. (2005). <i>Desarrollo del factor humano</i> . Barcelona: UOC.	1
Fingermann, G. (1992). <i>Relaciones humanas, fundamentos psicológicos y sociales</i> . México: Editorial el ateneo.	2,3,4,5 y 6
Maslow, A. (1991). <i>Motivación y personalidad</i> . Madrid: Diaz de Santos.	2,3,4,5 y 6
Maslow, A. (1994). <i>La teoría de las necesidades</i> . España: Salvat.	2,3,4,5 y 6

Osterwalder, A. (2010). <i>Generación de modelos de negocios</i> . New Jersey: Wiley.	1
Osterwalder, A. y P, Y. (2011). <i>Generación de modelos de negocio</i> . España: Deusto.	1
Tracy, D. (1991). <i>La pirámide del poder</i> . Buenos Aires: Javier Vergara Editor.	2,3,4,5 y 6
Venegas, R. (2014). <i>Guía para el docente y solucionarios, creación y gestión de microempresas</i> . España: IC editorial.	1
Vroom, V. (1979). <i>Motivación y alta dirección</i> . México: Trillas.	2,3,4,5 y 6

Bibliografía complementaria	Temas para los que se recomienda
Gámez, J. (2015). <i>Emprendimiento, creatividad e innovación</i> . Bogotá: Universidad de la Salle FCAC.	2,3,4,5 y 6
Hilarión, J. (2014)- <i>Emprendimiento e innovación: diseña y planea tu negocio</i> . México: Cengage Learning.	1,2,3,4,5 y 6
Schnarch, A. (2018). <i>Creatividad e Innovación</i> . México: Alfaomega.	1,2,3,4,5 y 6