


ASIGNATURA DE FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

1. Competencias	Actuar con valores y actitudes proactivas de excelencia en su desarrollo personal, social y organizacional, en armonía con su medio ambiente para desarrollar su potencial personal, social y organizacional.
2. Cuatrimestre	Cuarto
3. Horas Teóricas	13
4. Horas Prácticas	32
5. Horas Totales	45
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	2
7. Objetivo de Aprendizaje	El alumno desarrollará ideas innovadoras o alternativas de solución, bajo parámetros éticos de aplicación y mediante el uso de técnicas de creatividad, para dar solución a problemas cotidianos o estimular la generación de nuevos negocios que contribuyan al desarrollo económico y social del entorno.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Proceso del pensamiento creativo	4	11	15
II. Desarrollo de ideas	6	14	20
III. Administración por valores	3	7	10
Totales	13	32	45


ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	I. Proceso del pensamiento creativo
2. Horas Teóricas	4
3. Horas Prácticas	11
4. Horas Totales	15
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno generará ideas mediante el proceso de pensamiento creativo para satisfacer necesidades con responsabilidad social.


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
La inteligencia	<p>Describir la teoría de las inteligencias múltiples.</p> <p>Identificar las características de los seis sombreros del pensamiento.</p>		<p>Pro-actividad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p>
Pensamiento vertical y lateral	Definir pensamiento, pensamiento vertical y pensamiento lateral.	Generar ideas utilizando el pensamiento vertical y lateral contrastando los resultados.	<p>Pro-actividad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p>
Proceso de Pensamiento Creativo	Describir el proceso de pensamiento creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación.	Generar ideas siguiendo las etapas del proceso de pensamiento creativo.	<p>Pro-actividad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p>

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
A partir de un caso, integra un reporte que incluya: a. Análisis de la situación desde diferentes perspectivas b. Planteamiento de alternativas creativas de solución c. Selección de una solución valorada	1. Comprender las inteligencias múltiples 2. Diferenciar el pensamiento vertical y lateral 3. Analizar las etapas del proceso de pensamiento creativo 4. Generar soluciones creativas	Ejecución de tareas Lista de cotejo

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	


FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Discusión en grupo Investigación Ejercicios prácticos	Proyector Computadora Impresos Internet Audiovisuales

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		


ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV


UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	II. Desarrollo de ideas
2. Horas Teóricas	6
3. Horas Prácticas	14
4. Horas Totales	20
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno desarrollará alternativas creativas de solución, mediante el proceso de desarrollo de nuevas ideas, para la resolución de problemas

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Generación de ideas	<p>Identificar el proceso de desarrollo de ideas creativas para la solución de problemas o el desarrollo de nuevos negocios.</p> <p>Emplear las técnicas de creatividad para desarrollar ideas o soluciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analogía - Lluvia de Ideas - Lista de preguntas Osborn - Método de palabras aleatorias - Cuadros morfológicos 	Generar ideas de negocios o alternativas de solución factibles.	<p>Conciliador</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p>
Depuración de ideas	Identificar la importancia del análisis y depuración de ideas o soluciones mediante enfoque sistémico y costo beneficio.	Valorar las ideas de negocio o alternativas de solución.	<p>Conciliador</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p>

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Desarrollo de concepto	Identificar las teorías de desarrollo de concepto: <ul style="list-style-type: none"> - Prototipos o modelos - Teoría de Impacto - Estrategia de Branding 	Diseñar el concepto de un producto o alternativa de solución.	Pro-actividad Responsabilidad Iniciativa Crítica Análisis Respeto Conciliador
Prueba de concepto	Explicar la prueba de concepto y su importancia distinguiendo: <ul style="list-style-type: none"> - Viabilidad técnica - Impacto estratégico o mercadológico - Costo/benéfico económico 	Realizar la prueba de concepto de la idea de negocio o alternativa de solución.	Pro-actividad Responsabilidad Iniciativa Crítica Análisis Respeto Conciliador

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elabora un portafolio de evidencias con la prueba de concepto de una idea de negocio o alternativa de solución que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las ideas generadas incluyendo las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas - Las ideas o alternativas de solución con mayor probabilidad de ser exitosas y el método de depuración con el cual se llegó a esa conclusión - La secuencia: idea, concepto e implementación - Prototipo o Descripción detallada - Los resultados de la prueba de concepto aplicada al mercado o problema - Viabilidad técnica, estratégica o mercadológica, y económica de la idea o alternativa de solución - Conclusiones sobre los resultados obtenidos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el proceso de desarrollo de nuevas ideas o soluciones 2. Distinguir las técnicas de creatividad para la generación y depuración de ideas 3. Analizar las actividades a desarrollar en la prueba de conceptos 4. Realizar la prueba de conceptos 	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	


FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos	Video Carteles Internet Biblioteca Revistas Periódicos Acetatos Proyector Computadora Pizarrón Rotafolio

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		


ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	III. Administración por valores
2. Horas Teóricas	3
3. Horas Prácticas	7
4. Horas Totales	10
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno adoptará actitudes profesionales, a través del análisis ético de valores sociales y empresariales, para promover ideas de negocio que contribuyan al desarrollo social.


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Ética y Valores	Identificar los conceptos de: - Ética personal, empresarial y social - Valores personales, sociales y universales - Moral - Responsabilidad, concientización y compromiso	Diseñar directrices que permitan a las organizaciones, responder a intereses globales (económicos y sociales).	Ética y Valores
Comunión y Comunicación	Identificar los conceptos de: - Decir - Mostrar - Comunicar - Convenir	Diseñar estrategias de comunicación que reflejen los valores organizaciones y al mismo tiempo el compromiso de la Alta Dirección.	Comunión y Comunicación
Administración por valores	Identificar el concepto de "Construir con fundamento para nuestra supervivencia y crecimiento, creando mediante nuestros valores una herencia de calidad".	Diseñar planes de vida y carrera concordantes a los objetivos organizacionales.	Administración por valores

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de un caso, elabora el Código de Ética de una organización, con los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ética organizacional - Valores - Responsabilidad social - Estrategias de comunicación - Estrategia de campaña "Pregonar con el ejemplo" - Estrategia de promoción, difusión, consolidación y verificación de valores organizacionales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los valores individuales y sociales 2. Asociar los valores a la moral social y empresarial 3. Diseñar el código de ética empresarial 4. Promover los valores entre la comunidad empresarial 	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	


FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Discusión grupal Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos	Video Carteles Internet Biblioteca Revistas Periódicos Acetatos Proyector Computadora Pizarrón Rotafolio

ESPACIO FORMATIVO


Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA


Capacidad	Criterios de Desempeño
Identificar oportunidades de mejora en su ámbito económico, social y profesional mediante técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo, para contribuir a su desarrollo personal y profesional.	Propone la solución a una situación planteada en un estudio de casos (en el ámbito social, económico y profesional) donde incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Comparación de la situación actual de la problemática contra la situación deseada - Identificación de indicadores que sustentan la situación actual - Planteamiento de una propuesta de solución original, no convencional, no existente en el mercado o modificación o mejora a algo existente
Evaluar la viabilidad de propuestas novedosas mediante el análisis de familias de inventos (productos o servicios), para satisfacer necesidades con responsabilidad social.	Elabora reporte de análisis sobre la propuesta novedosa de productos o servicios, que incluya: <ul style="list-style-type: none"> - Comparación con sus ancestros y actuales - Identificación de semejanzas y diferencias a través de las variables funciones, partes, materiales y usos - Determina la viabilidad de la propuesta
Elaborar propuestas de mejora a través de las técnicas de diseño de inventos, para la aprobación del prototipo.	Compara las características del producto o servicio existente con su propuesta novedosa, y establece nexos entre ellos. Emite juicios de valor determinando las características esenciales del prototipo. Presenta un prototipo de su propuesta en una maqueta, software o simulación.
Elaborar anteproyecto de mejora a partir de la propuesta, para formalizar y sustentar la viabilidad de la idea.	Elabora un anteproyecto de mejora, que incluya: <ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes del proyecto - Proceso productivo - Mercado meta - Segmentación del mercado - Producto - Estimación del consumo aparente - Impactos previstos del proyecto - Aspecto financiero - Conclusiones

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

FORMACION SOCIOCULTURAL IV

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
de Sánchez, Margarita A.	(2005)	<i>Desarrollo de habilidades del pensamiento (creatividad)</i>	Ciudad de México	México	Trillas
Urguía Lago Antonio	(2006)	<i>Pensamiento crítico y aprendizaje colaborativo</i>	Ciudad de México	México	Jit Press
Urguía Lago Antonio	(2000)	<i>Pensamiento crítico manual de actividades</i>	Ciudad de México	México	Jt Press
Planchar Ken, Michel O'Connor	(1997)	<i>Administración por valores</i>	Ciudad de México	México	Grupo Norma

ELABORÓ:	Comité Técnico de Habilidades Gerenciales	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	