

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS

ASIGNATURA: CREATIVIDAD PARA LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

TIPO EDUCATIVO: Licenciatura

MODALIDAD: Mixta

SERIACIÓN: NINGUNA

CLAVE DE LA ASIGNATURA: LCC14

CICLO: Segundo semestre

| HORAS CONDUCCIDAS. | HORAS INDEPENDIENTES | TOTAL DE HORAS POR SEMESTRE | CRÉDITOS |
|---------------------------|-----------------------------|------------------------------------|-----------------|
| 54 | 58 | 128 | 8 |

TOTAL DE HORAS CLASE EN EL PERÍODO

54

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA.

Conocer los elementos y mecanismos de la mente durante el proceso creativo, de manera que pueda desarrollar una disciplina que estimule la creatividad y llevar a la concentración de las ideas. Además comprenderá la importancia de usar las herramientas tecnológicas más actuales para expresar su creatividad.

VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM.

El manejo de la creatividad servirá como base para lograr solucionar los problemas que el alumno se enfrente a lo largo de su licenciatura, así como su desempeño profesional buscando siempre soluciones que además de ser funcionales sean originales.

PERFIL DOCENTE REQUERIDO.

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO

01 DE ABRIL DE 2006

FECHA DE ELABORACIÓN

ASIGNATURA Creatividad para la Comunicación
DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

| HORAS ESTIMADAS | TEMAS Y SUBTEMAS | OBJETIVOS DE LOS TEMAS |
|-----------------|---|--|
| 12 | 1.- DEFINICIONES 1.1 Qué es creatividad. 1.2 Implicaciones. | Proporcionar las definiciones básicas para comprender los conceptos relacionados con creatividad. |
| 12 | 2.- CAMPOS Y ÁREAS DE LA CREATIVIDAD. 2.1- Técnica (el uso de las computadoras y otras tecnologías). 2.2Ciencia. 2.3Arte. 2.4Relaciones. | Establecer los escenarios de la creatividad. |
| 12 | 3. CREATIVIDAD Y PERSONALIDAD 3.1Inteligencia inquisitiva. 3.2Imaginación. 3.3Autoestima. 3.4Tenacidad. 3.5Valor. 3.6 Autocrítica. | Conocer y valorar los rasgos de la propia personalidad que impliquen un potencial creador. |
| 12 | 4. PROCESOS Y ETAPAS DE LA CREACIÓN. 4.1Cuestionamiento. 4.2Acopio de Datos. 4.3Incubación. 4.4Iluminación. 4.5Elaboración (manual y tecnológica) 4.6Comunicación. | Indicar las etapas y procesos de la creatividad ante problemas de comunicación |
| 12 | 5. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD 5.1Principios pedagógicos. 5.2El método y la disciplina. 5.3El manejo del inconsciente. 5.4La espontaneidad. 5.5La planificación. | Detectar los factores que extinguen la creatividad, con el fin de crear modelos. |
| 12 | 6. TÉCNICAS DE LA CREATIVIDAD 6.1La lluvia de ideas. 6.2La sinéctica. 6.3El psicodrama. 6.4El uso de las tecnologías en la Aplicación de la creatividad. 6.5La computadora como herramienta Privilegiada para el ejercicio creativo. | Desarrollar el hábito de investigar y de aceptar aspectos nuevos aun en lo trivial y lo rutinario, basados en la inteligencia, las estrategias mentales y la aplicación de las tecnologías |

ASIGNATURA Creatividad para la Comunicación
DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA)

Se analizarán textos de apoyo
Realización de exposiciones por equipo
Ejercicios de creatividad
Elaboración de una estrategia de creatividad para solucionar problemas, utilizando tecnologías adecuadas.
Presentación de productos creativos por medio de la computadora.

BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL, EDICIÓN)

- * SÁNCHEZ, Margarita de. Creatividad. Ed. Pax. 3ª edición. 1998
- * WAISBURD, Gilda. Creatividad Inteligente: El manejo de la inteligencia emocional produce mejores ideas. Ed. Trillas. 2ª edición. 2000
- * ESPINOSA, José Luis. Creatividad, estrategias y técnicas. Ed. Paidós Com. 3ª edición. 2001
- * MARK, Levy. Escritura y creatividad. Un método para desarrollar ideas originales y resolver problemas. UIA. 1999.
- * LLANO CIFUENTES, Carlos. Falacias y ámbitos de la creatividad. Ed. Trillas. 2001

RECURSOS DIDÁCTICOS

PIZARRÓN
ROTAFOOLIO
VIDEOS
ACETATOS
PROYECTOR DE ACETATOS

NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

3 Exámenes parciales con un valor de 25% cada uno para la calificación final
1 Trabajo final creativo con un valor de 25%
Para tener derecho a exámenes parciales los alumnos realizarán dinámicas de grupo.
Trabajo por equipo.
Como requisito indispensable para presentar examen ordinario el alumno deberá cubrir por lo menos el 80 % de asistencia.
Elaboración de trabajos en clase.