



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Creatividad e Innovación
Clave de la asignatura:	GCI-2505
SATCA¹:	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial

2. Presentación

<p>Caracterización de la asignatura</p> <p>Vivimos en un mundo con una tasa de cambio permanentemente acelerada. La globalización, los nuevos desarrollos tecnológicos, las redes sociales, los cambios geopolíticos, la complejidad de los negocios, los avances científicos, la obsolescencia de los conocimientos, los cambios sociales y demográficos y las demás fuerzas que actúan en nuestro entorno multiplican la incertidumbre en la que vivimos.</p> <p>En el anterior entorno, los desafíos que nuestra sociedad y las empresas afrontan hoy en día no son fáciles de resolver y, seguramente los que vendrán en los próximos años serán aún más complejos. Y, es que, en un mundo caracterizado por la turbulencia y o inesperado, las empresas no tendrán éxito ni permanecerán en el mercado si no logran transformar su forma de pensar y de proceder; de la misma manera, muchos empresarios se encuentran ante situaciones que implican autocritica, exploración, descubrimiento y cambio sin contar con una cultura propicia y procesos de que les sirvan de guía.</p> <p>Ante este entorno una alternativa es la innovación que responda a los cambios, satisfaga los requerimientos de los clientes e incluso los sorprendan, que permita la generación de nuevos modelos de negocio y espacios que promuevan la realización de las personas. Necesitamos aprender a vivir con la ambigüedad, la paradoja y la incertidumbre, anticiparnos a los cambios y tomarlos como una oportunidad de crecer e innovar no solo a nivel organizacional sino también a nivel individual y grupal.</p> <p>Según la comisión europea, la investigación y la innovación contribuyen directamente a la prosperidad económica, la creación de empleos y el bienestar individual y colectivo, esta</p>
--

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos





comisión apuesta por la inversión en I+D+I para situarse a nivel de sus principales competidores

En el anterior contexto, la presente asignatura pretende ofrecer al futuro ingeniero en gestión empresarial las herramientas de creatividad e innovación que con su aplicación en las empresas contribuyan a asegurar su permanencia en el mercado, a obtener con base en costos bajos un ambiente de alta competencia y diferenciarse de los demás con soluciones creativas que sean capaces de generar un efecto disruptivo en el sector en el que se han de desenvolver, así mismo les permitirá asegurarse que la innovación no puede depender de un momento de inspiración individual o quedar sujeta a los esfuerzos de las áreas de investigación y desarrollo de las empresas sino que se ha de disponer de un proceso de innovación permanente en el que se involucren todas las áreas y niveles de la organización por lo que estarán capacitados para promover cambios en la cultura y filosofía de las organizaciones, identificarán las transformaciones en la cultura de tal forma que ello les permitan disponer de las condiciones adecuadas para que la creatividad e innovación se conviertan en un proceso institucional, cultivaran la creatividad como un proceso de aprendizaje permanente, promoverán a las organizaciones como espacio de compromiso con el pensamiento creativo, para transformar los lugares de trabajo en centros de aprendizaje, fomentaran procesos e instrumentos creativos que consideren las necesidades emociones y aspiraciones del capital humano ya poyar una innovación empresarial que contribuya a la prosperidad y la sostenibilidad.

Esta asignatura dota pues a los estudiantes con habilidades y capacidades de creatividad orientada a la innovación y la generación de resultados prácticos y tangibles. Les proporciona nuevas técnicas, marcos de pensamiento y estrategias que les ayudan a desarrollar una gestión de empresas, startups y organizaciones basada en la innovación para mejorar la eficacia, la competitividad y la sostenibilidad de la organización.

Durante el curso los estudiantes desarrollaran sus habilidades individuales y de equipo a treves de talleres y proyectos prácticos, desarrollando una mentalidad creativa, así como las capacidades de innovación de un líder intrapreneur

Intención didáctica

Creatividad e innovación proporciona un marco en el que los estudiantes, futuros Ingenieros en Gestión Empresarial, aprenden a reenfocar e innovar en ideas de negocios a la vez que cultivan sus habilidades creativas y su espíritu intrapreneur. Se trata de una





formación altamente interactiva creada para impulsar las capacidades para aplicar de forma práctica la creatividad dentro de un enfoque integrado de la innovación en las organizaciones.

A partir del binomio estratégico creatividad/innovación, la asignatura gira alrededor del proceso innovador que, partiendo de la identificación y comprensión de una necesidad, conduce a la creación, implementación y crecimiento de ideas innovadoras. Todo ello en el contexto de organizaciones y empresas que viven en un mundo cambiante, en el que la innovación resulta vital para su supervivencia. A lo largo de las clases y las prácticas el estudiante aprende nuevas actitudes ante los desafíos a su alcance, reenfoca los problemas, cuestiona y cambia rutinas y formas de entender la realidad, aplica metodologías concretas para generar nuevas ideas y aprende cómo llevarlas a cabo con un plan concreto.

En el curso se pone especial énfasis en la aplicación práctica de conocimientos y habilidades en el entorno empresarial y de proyectos reales. Herramientas, conceptos y actitudes son aplicadas en situaciones que exigen soluciones y respuestas tangibles y realistas.

Los estudiantes aprenden los distintos enfoques y ámbitos de la innovación, no sólo para crear productos o servicios innovadores, sino también para mejorar los procesos internos, reducir costos, abordar nuevos mercados y emprender nuevos proyectos contribuyendo a la construcción de una cultura innovadora. Al final del curso el estudiante aprenderá cómo diseñar y poner en práctica un proceso de innovación en el contexto concreto de un proyecto o una organización.

Creatividad e Innovación integra conocimientos de todas las disciplinas de las ciencias sociales, particularmente gestión estratégica, marketing, comunicaciones, comportamiento organizacional y de equipo. Combina técnicas de creatividad con herramientas de desarrollo empresarial, métodos de análisis y validación

La asignatura está integrada por cinco unidades, en la primera de ellas se abordan aspectos que inducen a la reflexión y concientización de la necesidad de la innovación en épocas de cambio, del conocimiento y la globalización, así mismo se analizan modelos sistémicos de creatividad e innovación, tipos de innovación y estrategias para encontrar las oportunidades de innovar; abordándose de la misma manera, métodos y estrategias





para propiciar la participación de grandes grupos mediante la red 2.0 y las redes en la generación de ideas creativas e innovadoras.

En la segunda unidad se abordan aspectos que conducen a adoptar y desarrollar actitudes creativas y de intraemprendurismo de tal forma que los alumnos tengan las aptitudes y actitudes para generar valor, liderar equipos, abrir nuevos mercados, implantar nuevos sistemas de producción o de gestión en el seno de la organización.

En la tercera unidad se identificarán los esquemas y barreras de índole cultural, cognitivo y emotivo, así como paradigmas, autolimitaciones perceptivas, hábitos o costumbres que inhiben o bloquean la creatividad y se determinan estrategias para su eliminación permitiendo libertad para dar lugar al proceso creativo en el que se analizarán detalladamente cada una de sus fases.

En la unidad número cuatro se abordarán temas que permitirán a los alumnos visualizar y valorar como se identifican, se perciben y abordan los problemas de manera ordinaria y se proporcionarán a los futuros profesionistas las herramientas que les permitirán redefinir los problemas, generar ideas rompedoras para resolver los problemas y retos de forma imaginativa e innovadora y llevar a la acción esas nuevas ideas

Proporcionar a los futuros ingenieros en gestión empresarial la información y las habilidades que les permitan la aplicabilidad de la innovación en el funcionamiento cotidiano de la empresa, mostrar que al poner en marcha un proyecto empresarial y/o en aquellas empresas ya creadas y en fase de consolidación, que la innovación empresarial, utilizada adecuadamente, puede proporcionarles importantes beneficios aspectos que se abordan en la unidad número cinco

Finalmente, en la última unidad se proporcionan reflexiones, ideas y aportaciones para que los futuros dirigentes de empresas puedan implementar la innovación en las organizaciones, sobrevivir y adaptarse en el mundo empresarial turbulento y competido





3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Ciudad Guzmán. 26 de mayo de 2025.	TecNM / Instituto Tecnológico de Ciudad Guzmán. Docentes: <ul style="list-style-type: none"> • Emilio Jiménez Martínez. • María del Carmen Jiménez Cisneros. • Moisés de Jesús Bernardino Enciso. 	Diseño y evaluación de la especialidad.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Incrementar las destrezas para la solución creativa de problemas, promover la creación de nuevos conocimientos y generación de ideas, que permitan desarrollar nuevos productos, procesos y servicios o mejorar los ya existentes, transferir ese conocimiento a todas las áreas de actividad de la organización y generar una cultura de creatividad e innovación que logre transformar su forma de pensar y su manera de proceder en la empresa a fin de sobrevivir y adaptarse a este mundo empresarial competitivo

5. Competencias previas

Habilidades generales en el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación
Trabajo colaborativo
Capacidad de búsqueda de información confiable en fuentes documentales y electrónicas.



Critica, autocrítica y apertura a la diversidad de puntos de vista

Capacidad creativa y espíritu empresarial

Toma de decisiones

Conocimiento básico sobre el funcionamiento de las áreas funcionales de la empresa (marketing, recursos humanos, producción etc.)

Actitud hacia la generación y desarrollo de ideas pertinentes coherentes e innovadoras para afrontar los diferentes retos y quehaceres especialmente relacionados con el quehacer de su profesión

Comprender como la creatividad e innovación aporta significativamente para la competitividad y productividad en las organizaciones

Conocimiento básico de aspectos relativos a globalización, productividad, competitividad, desarrollo tecnológico.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Creatividad e Innovación	Creatividad e Innovación 1.1 Por qué es necesario innovar 1.2 Modelo sistémico de creatividad e innovación 1.3 Creatividad, motor del crecimiento económico 1.4 Innovación disruptiva 1.5 Espacios para la innovación 1.6 Inteligencia colectiva y crowdsourcing
2	Un viaje a la innovación	2.1 Exploradores, emprendedores y creativos 2.2 ¿Soy creativo? 2.3 Pensar como una persona creativa 2.4 Desarrollar actitudes creativas
3	Generación y desarrollo del proceso creativo	3.1 Autolimitaciones perceptivas 3.2 Nuestros hábitos y costumbres





		<p>3.3 Las barreras emocionales</p> <p>3.4 Estimuladores e inhibidores la creatividad empresarial</p> <p>3.5 Proceso creativo</p> <p>3.5.1 El modelo</p> <p>3.5.2 Inmersión</p> <p>3.5.3 Incubación</p> <p>3.5.4 Iluminación</p> <p>3.5.5 Innovación</p>
4	Solución creativa de problemas	<p>4.1 Prisioneros de nuestros esquemas</p> <p>4.2 Los problemas son bienvenidos</p> <p>4.3 Distinguir obstáculos y limitaciones</p> <p>4.4 El modo de ver el problema es el problema</p> <p>4.5 Pensamiento divergente</p> <p>4.6 El proceso de resolución creativo de problemas</p> <p>4.7 Descubrir el problema</p> <p>4.8 La técnica de meta plan</p> <p>4.9 Reformular el problema</p> <p>4.10 Manejo creativo de problemas</p>
5	Técnicas de creatividad colaborativa	<p>5.1 Técnicas para generar ideas</p> <p>5.2 Técnicas para combinar ideas</p> <p>5.3 Técnicas para cocrear</p> <p>5.4 La innovación en la organización</p> <p>5.4.1 Innovación tecnológica</p> <p>5.4.2 Innovación de producto o servicio</p> <p>5.4.3 Innovación de proceso</p> <p>5.4.4 Innovación en el sistema de gestión</p> <p>5.4.5 Innovación de servicios</p> <p>5.4.6 Innovación de modelo de negocio</p> <p>5.5 “Benchmarking”</p> <p>5.5.1 ¿Qué es y para qué sirve el “Benchmarking” en un marco de innovación tecnológica?</p> <p>5.5.2 Etapas del proceso de “Benchmarking”</p> <p>5.6 “Design Thinking”</p> <p>5.6.1 ¿Qué es y para qué sirve el “Design</p>





		Thinking"? 5.6.2 Los diez principios del "Design Thinking"
--	--	---

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Creatividad e Innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Desarrolla el espíritu creativo e innovador empresarial, comprendiendo las consecuencias de pertenecer a un mercado sobresaturado y sobre estimulado adquiriendo una nueva visión que conduzca a la anticipación de los cambios y tomarlos como oportunidad de crecer tanto a nivel individual como empresarial mediante la creatividad e innovación incremental, radical o disruptiva y a través del empleo de la realidad 2.0 y crowdsourcing en estos esfuerzos</p> <p>Genéricas: Capacidad de análisis de la investigación y comunicación oral y escrita.</p>	<p>Catedra magistral, presentación del tema mediante explicación y aclaración de conceptos con buena fundamentación teórica en pro de ser analizada, asociada y asimilada en la práctica.</p> <p>Lecturas complementarias documentos de lectura que enriquecen y contextualizan los conceptos del tema.</p> <p>Tareas de investigación de diferentes fuentes a fin de presentarse en panel y adquirir diversos puntos de vista y posiciones sobre el tema.</p> <p>Presentación y resolución de casos.</p> <p>Espacios reflexivos que concienticen acerca de nuestra realidad y se decida por la creatividad e innovación como respuesta</p> <p>Dinámicas de grupo que permitan profundizar y consolidar el aprendizaje de los conceptos</p>
Tema 2. Un viaje a la Innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje





<p>Específica(s): Generar en el estudiante una actitud determinante, resuelta y empeñosa para la generación de ideas pertinentes, coherentes e innovadoras para enfrentar los diferentes retos y quehaceres en su ámbito personal y laboral desde la gestión del conocimiento y la creatividad</p> <p>Genéricas: Organización, liderazgo y uso de herramientas tecnológicas.</p>	<p>A través de una catedra magistral se presenta el tema de las formas de pensamiento, diferenciación hemisférica de Roger Sperry y se aplican ejercicios de gimnasia cerebral a fin de ejercitar los hemisferios derecho e izquierdo privilegiando el pensamiento divergente</p> <p>Mediante investigación documental se determinará y expondrán las características y rasgos de la personalidad creativa</p> <p>A través del desarrollo de diversas actividades, los alumnos identificarán sus potencialidades creativas (que tan creativo soy), perfil innovador, escala de actitud innovadora y evaluación del estilo creativo destacando aquellas que aún no han desarrollado y establecerán un plan de acción para incorporarlas</p> <p>Mediante una investigación determinan cada una de las etapas del proceso para desarrollar actitudes creativas y serán expuestas ejemplificando su aplicación</p> <p>Realizar ejercicios para la generación de ideas y desarrollo de la creatividad mediante la aplicación de campos de entrenamiento tales como: juego de ocurrencias, imágenes de palabras, campos de ideas, cartas codificadas, imágenes informativas, fuegos</p>
--	---





	artificiales, lenguaje de dibujos entre otros
Tema 3 Generación y desarrollo del proceso creativo	
Competencia	Actividad de Aprendizaje
<p>Específica(s): Identificar y disolver autolimitaciones y esquemas que inhiben la creatividad</p> <p>Conocer y manejar el proceso creativo y sus etapas en la generación de ideas y entender que el modelo de innovación adecuado para cada organización dependerá de su situación y características estratégicas, contexto competitivo, cultura y otras.</p> <p>Genéricas: Toma de decisiones, análisis y pensamiento crítico.</p>	<p>A través de análisis documental, La realización de actividades, espacios reflexivos y análisis de films se identificarán los esquemas culturales que inhiben la creatividad tales como: seguir las normas por encima de todo, no cuestionar la autoridad, búsqueda de éxitos seguros, conducta apropiada a la edad etc.; bloqueos personales autoimpuestos como: hábitos y costumbres (uso habitual de los objetos), espíritu hipercrítico, soluciones obsoletas, autolimitaciones perceptivas etc.</p> <p>En equipos de trabajo en aula se analizarán y expondrán los temas relativos a teorías dominantes y paradigmas obsoletos.</p> <p>Investigar y presentar un informe acerca de los temas de espíritu hipercrítico y barreras emocionales que será discutido en clases</p> <p>Los temas de la unidad serán enriquecidos mediante el análisis de casos, espacios reflexivos y la aplicación de ejercicios</p> <p>Se determinarán actividades y estrategias para la superación de</p>





	<p>limitantes de la creatividad y para fomentar la innovación entre los demás</p> <p>Mediante la construcción de un mapa conceptual se representa y explica el proceso creativo de Graham Wallas</p> <p>Realizar una investigación documental y exponer el modelo de Inmersión, Incubación, Iluminación e Innovación presentando aplicaciones al respecto a fin de obtener retroalimentación del modelo</p>
Tema 4 Solución creativa de problemas	
Competencia	Actividad de Aprendizaje
<p>Específica(s): Aplicar y adoptar los conocimientos, habilidades básicas necesarias para el uso de una metodología de resolución de problemas de manera (uso habitual de los objetos) creativa.</p> <p>Potenciar el lado creativo de los educandos para generar ideas originales y diferentes que resuelvan tus problemas y necesidades mediante la participación en una experiencia dinámica que conduzca al descubrimiento de la creatividad como herramienta para la resolución de retos y problemas</p> <p>Genéricas: Resolución de problemas, análisis crítico y manejo de datos.</p>	<p>Ofrecer lineamientos y técnicas específicos para mejorar las habilidades de solución de problemas</p> <p>Mediante un cuadro comparativo diferenciar la solución analítica y la solución creativa de problemas</p> <p>A través de la construcción de un esquema se representan, explican y ejemplifican los múltiples modelos de creatividad</p> <p>Analizar los bloqueos conceptuales y diseñar propuestas para eliminar o mitigar la presencia de éstos como obstáculos que limitan la definición de los problemas, que impiden la eficiencia en los diferentes tipos de creatividad y que inhiben el rango de soluciones que se consideran posibles.</p>





	<p>Analizar mediante trabajo grupal casos reales que ilustran la solución creativa de problemas: Magnetron de Percy Spencer, pegamento de Spencer Silver y discutirlos en plenario</p> <p>A través de una catedra magistral, desarrollo de actividades creativas, análisis de casos, análisis de filmes y espacios reflexivos se desarrollan los temas correspondientes de esta unidad resolución creativa de problemas desde diferentes perspectivas y posiciones</p> <p>Mediante observaciones de campo en diferentes empresas de la localidad determina la forma en que éstas resuelven los problemas que se presenten y se diseñan propuestas para la solución creativa de los problemas observados</p>
--	---

Tema 5 Técnicas para generar y combinar ideas, para cocrear

Competencia	Actividad de Aprendizaje
<p>Específica(s): Realizar un taller práctico, dinámico y motivador donde se entrelazan las explicaciones teóricas con una combinación de experiencias prácticas para la generación de ideas originales y diferentes mediante a aplicación de Técnicas creativas.</p> <p>Genéricas: Reflexión crítica, síntesis y presentación profesional.</p>	<p>Desarrollo de un taller de creatividad e innovación conforme a las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámicas de alistamiento (ejercicios de pensamiento ágil y de lógica) • Brainstorming y Brainwriting • Aplicación de técnicas y métodos de Innovación (técnicas para: generar ideas, generar ideas a distancia, evaluar ideas), (6 sombreros para pensar, ideas por analogías, Design Thinking, Método SCAMPER, Filtración de ideas...)





	<p>Investigación y exposición en equipos de trabajo de las diferentes técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo y para el desarrollo del pensamiento innovador</p> <p>Aplica técnicas de creatividad y de innovación, utilizando el pensamiento divergente.</p> <p>Complementa la información de técnicas de creatividad e innovación mediante lectura comentada de artículos seleccionados, así como lecturas que les permitan la recreación de su propio potencial creativo e innovador</p> <p>Analizar inventos y descubrimientos en nuestro país</p> <p>Analizar y resolver casos prácticos</p> <p>Analizar en el contexto empresarial sobre la práctica creativa e innovadora</p> <p>Diseñar estrategias empresariales aplicando procesos creativos e innovadores.</p>
--	--

8. Práctica(s)

<p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</p> <p>Las prácticas están diseñadas para retroalimentar los temas de las diferentes unidades y serán aplicadas según corresponda al tema</p>
--





Prácticas para la búsqueda de la creatividad

Creatividad
Pensar con todo el cerebro
Personalidad creativa
Estados alterados

Clases de pensamiento

Descifrar problemas
Pensamiento lateral
Evitando la fijación funcional
Dar una oportunidad al azar
Relaciones imaginativas
Imaginando soluciones

Proceso creativo

Poner bases
Perseverar
Superando los bloqueos

Creatividad en grupo

La imaginación en el trabajo
Resolviendo los problemas con las ideas
La inspiración de equipo
La creatividad en la vida
¿La creatividad en qué?
Un programa para la creatividad





9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es

Desarrollar un proyecto empresarial o social que permita a los estudiantes demostrar su capacidad para planificar, organizar dirigir y evaluar los procesos de la creatividad y la innovación haciendo uso de las herramientas aprendidas en la asignatura para comprobar su eficiencia y eficacia en los sistemas de creatividad

Fundamentación:

- Elaborar un diagnóstico de la empresa con la finalidad de identificar las oportunidades que existen de poder establecer un proceso de creatividad e innovación
- Justificar las necesidades detectadas para poder desarrollar el proceso creativo e innovador Diseñar el marco referencial que nos ayuden a la sustentación del programa a establecer

Planeación:

- Diseñar el plan de acción a seguir de acuerdo con los pasos establecidos en la herramienta Design Thinking.
- Complementar la estructura del sistema en base al método de SCAMPER

Ejecución:

- Implementar los pasos para el diseño de los prototipos a desarrollar
- Realizar ajustes en el diseño de prototipos y adaptarlos a las acciones de la empresa
- Reajustar los prototipos para poder ejecutar su proceso

Evaluación:

- Evaluar los resultados obtenidos en el desarrollo de prototipos
- Realizar la documentación para poder comprender los aprendizajes obtenidos





Todo, lo anterior será basado en lo siguiente:

Beneficios, gestión de la innovación, Frentes transversales del modelo, comprensión y fuentes o etapas del modelo de la innovación

10. Evaluación por competencias

Para la asignatura de Creatividad e Innovación, se emplean diversas técnicas, instrumentos y herramientas de evaluación.

Evaluación diagnóstica

Se formulará y aplicará la evaluación diagnóstica a través de:

Exámenes orales y escritos,
Aplicación de casos

Evaluación formativa

De conocimiento
Exámenes teórico-prácticos
Presentación y resolución de casos

De producto

Tareas de investigación de diferentes fuentes
Informes de investigaciones documentales y de campo
Informes de visitas y/o investigaciones a empresas del entorno individuales y grupales
Informes de observación de campo
Reportes de investigación documental
Participación en la realización de prueba
Participación y resultados de ejercicios de creatividad e innovación
Mapas conceptuales
Cuadros comparativos
Informes de filmes
Diseño y presentación de propuestas
Ensayos
Producto integrador





De desempeño

Participación en dinámicas grupales
Aportaciones a espacios reflexivos
Exposición con rubrica
Participación en talleres
Discusión en grupos

De actitud

Participación en clase
Aportaciones y enriquecimiento de temas
Proactividad
Colaboración

11. Fuentes de información

Alfonso González, La Innovación: un factor clave para la competitividad de las empresas (Libro 9 Innovatec), 2000, Ed. Dirección General de Investigación, Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.

Andrés Oppenheimer, Crear o Morir: la esperanza de Latinoamérica y los cinco secretos de la innovación, 2014, Ed. Debate.

Borghino Mario El arte de innovar para no morir, como sobrevivir en mercados saturados Editorial Grijalbo

Enciclopedia de autoayuda y superación editorial Grijalbo

Fernández Romero Andrés Creatividad e innovación en empresas y organizaciones (técnicas para la resolución de problemas) Editorial Diaz de Santos Madrid-Buenos aires

Goleman Daniel, Kaufman Paul, Ray Michel El espíritu creativo Edición Zeta





Llorenç Guilera Agüera ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD Edita FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi

Marín García Teresa Arte, creatividad y diseño Universidad Oberta de Catalunya
Rodríguez Combeller Carlos Un camino hacia la innovación como transformar su organización en época de turbulencia ITESO Universidad de Colima

Rodríguez Estrada Mauro Creatividad en la empresa Editorial Pax México

Valderrama Beatriz Creatividad Inteligente, guía para convertir ideas en innovación Editorial Pearson 2012

Valqui Vida Victor René La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones Edita Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura

Velasco Tapia Lucía. Desarrollo del Pensamiento Creativo Universidad de Londres.

