

REFERENCIAS

REFERENCIAS

- Aguayo, F. y Soltero, V. (2002). *Metodología del diseño Industrial. Un enfoque desde la Ingeniería Concurrente*, Madrid, Ra-ma.
- Akin, O. (1979). An exploration of the design process. *Design Methods and Theories*, 13.
- Alberts, L. (1993). *YMIR: A domain-independent ontology for the formal representation of engineering design knowledge*. Tesis de doctorado, Echede, The Netherlands, University of Twenty.
- Alcaide, J., Diego, J. y Artacho, M. (2001a). *Diseño de producto. El Proceso de diseño*. Valencia, Ediciones UPV.
- Alcaide, J., Diego, J. y Artacho, M. (2001b). *Diseño de producto. Métodos y técnicas*. Valencia, Ediciones UPV.
- Altov, H. (1997). *Introducción a la innovación sistemática: Triz (De pronto, apareció el inventor)*., Ed. Castellano, Paterna, Internet Globa, S.L.
- Altshuller, G. (1988). *Creativity as an exact science*. New York, Gordon and Breach.
- Amabile, T. (1983). *The Social psychology of creativity*. New York, Springer-Verlog.
- Apte P., Shah, H. y Mann, D. (2000). 5 W's and and H, of TRIZ Innovation. In: *Proceedings of the World Congress on Total Quality, WCTQ-2000*. Mumbai, India. pp.224-237.
- Archer, P. (1999). *Paul Archer Design*. [Internet] Disponible en <<http://home.btconnect.com/aularcherdesign>> [Recuperado el 20 de Enero, 2003].
- Argote, J. (2001). *CAD*. [internet]. Disponible en <<http://personal.telefonica.terra.es/web/cad/cad.htm>> [Recuperado el 21 de enero, 2004].
- Autodesk, Inc. (2004). *Autodesk* [Internet]. Disponible en <<http://www.autodesk.es>> [Recuperado el 16 de enero, 2004].
- Baillie, C. and Dewulf, S. (2004). *Forum on Creativity in Engineering Education: How can we Asses Creativity in Engineering?* [Foro de discussion en Internet]. Disponible en <<http://www.ijee.dit.ie/forum/forum2.html>> [Recuperado el 12 de diciembre de 2004].
- Bancaja. (2001). *Ciberoteca*. [Internet] Disponible en <<http://www.ciberoteca.com>> [Recuperada el 2 de Noviembre, 2004].
- Barba, E. (2001). *Ingeniería Concurrente. Guía para su implantación en la empresa. Diagnóstico y evaluación*. Barcelona, Gestión 2000.
- Barroso, L., Medel, J. y Ververde, J. (1997). Evaluación de medios informáticos: una escala de evaluación para software educativo. En: *Actas del congreso Edutec'97*, 27-29 Octubre, Málaga [Internet]. Disponible en <http://www.ice.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-08.htm> [Recuperado el 4 de marzo, 2002].

- Baya, V. (1996). *Information handling behaviour of designers during conceptual design: three experiments*. Ph.D. thesis, Stanford University.
- Bently, P. (1999). Is evolution creative?. In: *Proceedings of the AISB'99 Symposium on Creative Evolutionary Systems, CES*. The Society for the Study of Artificial Intelligence and Simulation of Behaviour, AISB.
- Benson, A. et.al. (2002). *GNOME: Human Interface Guidelines (1.0)*. Boston, MA.
- Besemer, S. and O'Quinn, K. (1989). The development, reliability, and validity of the revised creative problem semantic scale. *Creative Research Journal*. 2, 267-78.
- Boden, M. (1990). *The Creative Mind; Myths and Mechanisms*. London, Cardinal.
- Boden, M. (1999). Computer Models of Creativity. In: Stenberg, R. ed. *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Buglione, L. and Abran, A. (2001). Creativity and innovation in SPI: an exploratory paper on their measurement. In: *Proceeding of the International Workshop on Software Measurement*. 28-29 august, Montreal, Ca. pp.85-92.
- Cambell, M., Cagan, J. y Kotovsky, K. (2003). The a-design approach to managing automated design synthesis. *Research in Engineering Design* 14, pp.12-24.
- Canadian Intellectual Property Office, CIPO. (s.f). *Canadian Patents Database*. [Internet] Disponible en <http://patents1.ic.gc.ca/srch_bool-e.html> [Recuperada el 5 de Noviembre, 2004].
- Cave, Ch. (1997). Creativity Web [Internet] Disponible en: <<http://members.optusnet.com.au/~charles57/Creative/index2.html>> [Recuperada el 17 de Febrero, 2003].
- Centre CIM. (2002). *PRORAD: Professional Rapid Product Concept Development*. Barcelona [Multi-media CD-ROM].
- Chakrabarti, A. y Bligh, T. (1996). An approach to functional synthesis of mechanical design concepts: Theory, applications and emerging research issues. *Artificial Intelligence for Engineering Design and Manufacture*. 10, pp.313-331.
- Chakrabarti, A. y Bligh, T. (2001). A scheme for functional reasoning in conceptual design. *Design Studies* 22, pp.493-517.
- Chakrabarti, A. et. al. (2002). An approach to compositional synthesis of mechanical design concepts using computers. In: Chakrabarti, A., ed. *Engineering Design Synthesis. Understanding, Approaches and Tools*, pp. pp.179-194. London: Springer-Verlag.
- Chandler, C. (1988). The magic of product quality. In: Kuhn, R.L., (Ed.). *Handbook for creative and innovative managers*. New York, McGraw-Hill. pp. 397-404.
- Chaur, J. (2002). *Evaluación de software de creatividad. Informe de investigación*. Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona.
- Chaur, J. y Lloveras, J. (2002). Estudio sobre creatividad asistida por ordenador: una herramienta para proyectos de innovación tecnológica. En: *Proceedings of VI International Congress on Project Engineering*, Octubre 23-25, Barcelona.

- Chaur, J. y Lloveras, J. (2003). Valoración de la creatividad en el desarrollo de nuevos productos. En: *Actas del VII Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos*. Octubre 8-10. Pamplona.
- Cervera, A., Núñez, M. y Bernardo, M. (s.f.). *El modelo de McCall como aplicación de la calidad a la revisión del software de gestión empresarial*. [Internet] Monografias.com. Disponible en <<http://www.monografias.com/trabajos5/call/call.shtml#mc>> [Recuperada el 10 de Noviembre, 2004].
- Clemson University. (2004). *Clemson's Research in Engineering Design and Optimization Laboratory* [Internet]. Disponible en <<http://www.vr.clemson.edu/credo/brochure.pdf>> [Recuperado el 2 de Sept. 2004].
- Colton, S. y Stell, G. (1999). Artificial intelligence and scientific creativity. *Journal of the Society for Artificial Intelligence and the Study of Behaviour*. 102, pp.44-50.
- Comunidad de Madrid (2001). *Estadística: Sociedad de la información* [Internet]. Madrid. Disponible en <<http://www8.madrid.org/iestadis/fijas/efemerides/ue120701.htm>> [Recuperado el 22 de junio, 2004].
- Corbalán F. et al. (2003). *CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid, TEA Ediciones, S.A.
- CORDIS (2002). La prueba de acidez de la innovación. *Innovación y Transferencia de Tecnología. El Boletín del Programa Innovación/PyMES*. 7
- Counsell, J. et al. (s.f). *Schemebuilder: computer aided knowledge bases design of mechatronic systems*. Lancaster University.
- Creax. (2000). *Function Database*. [Internet] Diponible en <<http://function.creax.com/>> [Recuperada el 15 de Enero, 2004].
- Cross, N., Dorst, C. y Rozenburg, N. ed. (1992). *Research in design thinking*. Delft University Press.
- Cross, N., Christiaans, H. y Dorst, K. (Ed).. (1996). *Analysing design activity*, Chichester, England. John Wiley y Sons Ltd.
- Cross, N. (1997). Descriptive models of creative design: application to an example. *Design Studies* pp.323-476.
- Cross, N. (1984). *Development in design Methodology*. London, John Wiley y Son
- Cross, N. (1999). *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos*. México, Limusa Wiley.
- Crow, D. y Jansen, B. (1998). *The Graphical user Interface: An introduction*. Seul, University of Maryland.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture and person: a systems view of creativity. In: Stenberg, R.J., ed. *The nature of creativity*, pp. 325-339. New York, Cambridge University Press

- Csikszentmihalyi, M. (1990). The domain of creativity. In: Runco y Albert, comp. *Theories of Creativity*, California, Sage Publications Inc.
- Dassault Systmes. (2002). *Dassault Systemes PLM site* [Internet]. Disponible en <<http://plm.3ds.com/1.0.html>> [Recuperado el 1 de junio, 2004].
- Davey, L. (1991). The application of case study evaluations. *Practical Assessment, Research y Evaluation* [Internet] 2 (9).. Disponible en <<http://pareonline.net/genpare.asp?wh=0yabt=2>> [Recuperado el 12 de febrero, 2003].
- Davis, G. (1998). *CPS Model* [Internet]. Disponible en <<http://members.optusnet.com.au/~charles57/Creative/Brain/cps.htm>> [Recuperada el 5 de septiembre, 2003].
- De Bono, E. (1998). *Serious creativity* [Internet]. Disponible en <<http://www.sixhats.com/>> [Recuperada el 15 de Junio, 2002].
- DRM Associates. (2004). *Product development toolkit* [Internet]. Disponible en <<http://www.npd-solutions.com/pdtoolkit.html>> [Recuperado el 13 de junio, 2004].
- Domb, E. (1997). The ideal final result: tutorial. [Internet] *TRIZ Journal*, 2. Disponible en <<http://www.triz-journal.com>> [Recuperada el 5 de Mayo, 2003].
- Dorst, K. y Dijkhuis, J. (1995). Comparing paradigms for describing design activity. *Design Studies*, 16, pp 261-74.
- Dorst, K. (1996). The design problem and its structure. In: Cross, N., Christiaans, H. y Dorst, C. ed. *Analysing design activity*. Chichester, England. John Wiley y Sons. pp. 17-34.
- Dorst, K. and Cross, N. (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. *Design Studies* 22, pp.425-37.
- Dumas, J. y Redish, J. (1999). *A practical guide to usability testing*. Exeter, UK. Intellect.
- Dym, C. y Little, P. (2002). *El Proceso de Diseño en Ingeniería. Cómo desarrollar soluciones efectivas*. México, Limusa Wiley.
- Edwards, S. (2000). The technology paradox: efficiency versus creativity. *Creativity Research Journal* 13, pp.221-28.
- European Patent Organisation. (s.f). *esp@cenet, the EPO guide to patent information on the internet*. [Internet] Disponible en <<http://www.european-patent-office.org/index.en.php>> [Recuperada el 20 de Noviembre, 2003].
- Feijó, B. y Bento, J. (1991). *A Framework for cognitive models of design*. Centro de Mecânica e Engenharia Estruturais da Universidade Técnica de Lisboa.
- Ferrán A. M. (2001). *SPSS para Windows. Análisis estadístico*. Madrid. McGraw-Hill.
- Findlay, C. y Lumsden, C. (1998). The creative mind: toward an evolutionary theory of discovery and innovation. *Journal of Social and Biological Structures* 11, pp.3-55.
- Finke, R., Ward, T. and Smith, S. (1992). *Creative cognition - Theory, research and applications*. Cambridge, Massachussets, The MIT Press.

- French, M.J. (1999). *Conceptual design for Engineers*. London, The Design Council.
- Fundación Opera Prima. (1998). *Neuronilla.com* [Internet]. Disponible en <<http://www.neuronilla.com>> [Recuperada el 15 de Febrero, 2003].
- Goldschmidt, G. (1990). Linkography: Assessing design productivity. In: Trappl, R. ed. *Cybernetics and Systems 90*, World Scientific. Singapore.
- Goldschmidt, G. (1996). The Designer as a team of One. In: Cross, N., Christiaans, H. y Dorst, K. (Ed.). *Analysing Design Activity*, pp. 65-91. Chichester, England, John Wiley y Sons.
- González, M. (s.f). *Redes de Petri* [Internet] Monografías.com. Disponible en <www.monografias.com/trabajos14/redesdepetri/redesdepetri.shtml> [Recuperada el 9 de Sept., 2004].
- González Q. C. (1997). *Características e indicadores de la creatividad*. Manizales, Colombia, Universidad Nacional.
- Gross, M. y et al. (1988). Constraints: knowledge representation in design. *Design Studies* 9, pp.133-143.
- Guilford, J.P. (1962). Creativity: its measurement and development. In: Parnes, S.J. y Harding H.F. (ed).. *A source book for creative thinking*. New York. Scribner's.
- Guilford, J.P. (1987). Creativity research: past, present and future. In: Isaksen, S.G (ed.). *Frontiers of creativity research: beyond the basics*. Buffalo, N.Y. Bearly Limited.
- Herbert, D. (1988). Study drawings in architectural design: their properties as a graphic medium. *Journal of Architectural Education*. 41, 26-38.
- Horváth, I. (2000). Conceptual design: inside and outside. In: Rohatynky, R. (ed.). *Proceedings of 2nd International Seminar y Workshop on Engineering Design in Integrated Product Development, EDIPRO-2000*. 12-14 October, Poland.
- Hovecar, D. and Bachelor, P. (1989). A taxonomy and critique of measurement used in the study of creativity. In: Glover, J.A., Ronning, R. and Reynolds, R., (Eds.). *Handbook of creativity*. New York, Plenum Press. pp. 53-75.
- Hsu, W. y Woon, I. (1998). Current research in the conceptual design of mechanical products. *Computer Aided Design* 30, pp.377-89.
- Hubka, V. y Eder, E. (1992). *Design Science*. [Internet] Springer-Verlag. Disponible en <<http://deed.megan.ryerson.ca/DesignScience>> [Recuperado el 15 agosto, 2003].
- Huey, N. (2000). *Teaching Creativity*. Tesis MsC, Austin, University of Texas.
- ICSID. (2004). *International Council of Societies of Industrial Design* [Internet]. Disponible en <<http://www.icsid.org>> [Recuperado el 18 agosto, 2004]
- IDEACore. (2004). *Success Centered Technologies* [Internet]. Disponible en <<http://www.ideacore.com>> [Recuperada el 13 de junio, 2004].
- IEEE (1990). *Standard 610, Computer Dictionary*. New York.

- Illinois Institute of Technology. (2003). *ID: Institute of Design* [Internet]. Disponible en <<http://www.id.iit.edu/profile/>> [Recuperado el 2 sept. 2004].
- Indian Institute of Science. (2004). *Centre for Product Design and Manufacturing* [Internet]. Disponible en <<http://cpdm.iisc.ernet.in/rlabs.htm>> [Recuperado el 20 abril, 2004].
- Instituto Español de Comercio Exterior, ICEX. (2003). Benchmarking inclusivo. Información para competir. [Internet] *El Exportador* Disponible en <<http://www.el-exportador.com/072003/imprimir/gestion.htm>> [Recuperado el 10 de Enero, 2004].
- Invention Machine. (2002). *TechOptimizer V4.0*. [Internet] Disponible en <http://www.invention-machine.com/custsupport/to_support.cfm> [Recuperada el 8 de Marzo, 2002].
- Jansson, J. y Vergeest, S. (2002). A discrete mechanics model for deformable bodies. *Computer-Aided Design* 34, pp.913-928.
- Japan Patent Office, JPO. (s.f.). *Japan Patent Office database*. [Internet] Disponible en <<http://www.jpo.go.jp/index.htm>> [Recuperada el 3 de Noviembre, 2004].
- Jeffries, R. et. al. (1981). The processes involved in designing software. In: Anderson, J. ed. *Cognitive skills and their acquisition*. New Jersey, Lawrence Erlbaum.
- Jones, C. (1984). A Method of Systematic Design. In: Cross, N., ed. *Developments in Design Methodology*. London, John Wiley y Son, pp.9-31
- Lloveras, J. (2001). Introducción: Creatividad en ciencia y tecnología. En: *Actas del I Congreso de Creatividad y Sociedad: Creatividad una urgencia social*. Septiembre-2001, Barcelona.
- Lloveras, J. (2002). Inventions team for the earlier product design definition. In: Shahin, T.M. ed. *Proceedings of the Engineering Design Conference, 2002: Computer-based Design*. 9-11 July. London.
- Lloveras, J., García-Delgado, C., Cluadí, L. y Segura, P. (2004). Creative formation. Structure and some results of this course for product and service innovation. In: The Design Society, ed. *Proceedings of the 8th International Design Conference, Design-2004*. 17-20 May. Zagreb, Croatia. Vol 1, pp.653-658.
- Julian, F. (2002). Metodología del Diseño, Historia y Nuevas Tendencias. In: *Proceedings of IV International Congress on Project Engineering*, 23-25 Oct., Barcelona, AEIPRO.
- Kaplan, S. (1996). *An Introduction to TRIZ. The Russian Theory of inventive Problem Solving*, Ideation International Inc.
- KCDC. (1997). *International Journal of Design Computing* [Internet]. Disponible en <<http://www.arch.usyd.edu.au/kcdc/journal/>> [Recuperado el 14 Jun. 2004].
- KCDC. (2003). *Key Centre of Design Computing and Cognition*. [Internet]. Disponible en <<http://www.arch.usyd.edu.au/kcdc/research/index.html>> [Recuperado el 14 Jun. 2004].

- Keller-Mathers, S. (1996). An eye on creativity products. New York, State University of New York - College at Buffalo.
- Kletke, M. et.al. (2001). Creativity in the Organization: The role of individual creative problem solving and computer support. *International Journal Human-Computer Studies*. 3, pp.217-37.
- Kofman, E. (2000). *Quantized Bond Graph: Una aproximación para la simulación de sistemas físicos por eventos discretos*. Universidad Nacional de Rosario, Arg.
- Koster, M. (1995). *Robotstxt.org*. [Internet] Disponible en <<http://www.robotstxt.org>> [Recuperada el 3 de Noviembre, 2004].
- Koster, M. (2004). *Robots in the Web: threat or treat?* [Internet] Disponible en <<http://www.robotstxt.org/wc/threat-or-treat.html>> [Recuperada el 3 de Noviembre, 2004].
- Kurt, M. (2000). *A comparison of student's product creativity using a computer simulation activity versus a hands-on activity in technology education*. PhD thesis, Virginia Polytechnic Institute and State University.
- Langely, P. et al. (1987). *Scientific Discovery: Computational Explorations of the Creative Processes*, Cambridge, MA., MIT Press.
- Le Roy, H. (2002). *Esquema de Evaluación de Software Educativo* [Internet]. Disponible en <<http://home.tiscali.be/hanslr/evalsed.htm>> [Recuperada el 3 de marzo, 2002].
- Lindsay, R. y et al. (1993). DENDRAL: A case study of the first expert system for scientific hypothesis formation. *Artificial Intelligence* 61, pp.209-61.
- Liu, Y. (2000). Creativity or novelty?. *Design Studies* 21, pp.261-76.
- Liu, Y., Bligh, T. y Chakrabarti, A. (2003). Towards an "ideal" approach for concept generation. *Design Studies* 24, pp.341-55.
- Lloveras, J. (2001). Equipo generador de ideas. En: Actas del XVII Congreso Nacional de Ingeniería de Proyectos. Murcia, 19-21 septiembre de 2001. p. 41.
- Lloyd, P., Roozenburg N. y van del Lugt R. (2004). *Design Methodology Group*. [Internet]. Disponible en <<http://www.io.tudelft.nl/dmg/aboutus.html>> [Recuperado el 18 junio, 2004].
- Logitech. (2004). *Acerca del Logitech io2, Digital Writing System*. [Internet] Disponible en <<http://www.logitech.com>> [Recuperada el 15 de Octubre, 2004].
- López de Mantara, R. (2000). Inteligencia Artificial y Creatividad. *Mecad Electronic Journal* [Internet], marzo, (3)., Disponible en: <<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/art1.htm>> [Recuperada el 27 de septiembre, 2002].
- Lossasck, R-S., Umeda, Y. y Tomiyama, T. (1998). Requirement, function and physical principle modelling as the basis for a model of synthesis. In: *Proceedings of the 1998 Lancaster International Workshop on Engineering Design*. Lancaster, pp.168-70.

- MacCrimmon, K y Wagner, C. (1992). Second generation creativity support software. In: Milutinovic, V. et al., ed. *Proceedings of the 25th Hawaii International Conference on Systems Sciences*. 7-10 enero. Hawai, pp.219-228.
- Maher, M. y Tang, H. (2003). Co-evolution as a Computational and Cognitive Model of Design. *Reserach in Engineering Design*. 14, pp.47-63.
- Mazur, G. (2004). *QFD and Voice of Customer Analysis* [Internet]. Disponible en <http://www.mazur.net/qfd_software.htm> [Recuperada el 12 de junio, 2004].
- Mentor Graphics. (1997). *Mentor Graphics. The EDA technology leader* [Internet]. Disponible en: <<http://www.mentor.com/>> [Recuperada el 9 de Septiembre de 2004].
- MicroPatent. (s.f). *Aureka. Turnig information into actionable intelligence*. [Internet] Disponible en <<http://www.micropat.com>> [Recuperada el 2 de Noviembre, 2004].
- Miriom Systems (2002). *WinCAM 2000, V.2.5*. [Software]. Ontario, Ca.
- Montgomery, D. (2002). *Diseño y análisis de experimentos*. 2 edn. México, Limusa Wiley.
- Morgens, M. (1992). The theory of domains. In: *Proceedings of Workshop on Understanding Function and Function to Form Evolution*. Cambridge University.
- Mulet, E. (2003). *Modelización Descriptiva y Análisis Experimental de la Efectividad del Proceso de Diseño Creativo*. Tesis de doctorado. Universidad Jaume I, Castellón.
- Mulet, E. y Vidal, R. (2001). Classification and effectiveness of different creative methods in design problems. In: *Proceedings of the International Conference on Engineering Design, ICED01*. 21-23 de Agosto, Glasgow.
- Mulet, E., Vidal, R. y Gómez-Senet, E. (2002). Experimental research on creative models. In: *Proceedings of the VI International Congress on Project Engineering*, 23-25 de octubre, Barcelona.
- Mulet, E., Vidal, R. y Gómez-Senent, M. (2003). Evolución del proceso de diseño con la incorporación de funciones. En: *Actas del VII Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos*. 7-9 Octubre, Pamplona, AEIPRO.
- Nakagawa, T. (1999). Aprendamos Triz: Una metodología para resolver problemas creativamente. *Plant Engineers* 31, pp.30-39.
- National Institute of Informatics. (2004). *KasM: Knowledge-as-Media Research Group* [Internet]. Disponible en <<http://www-kasm.nii.ac.jp>> [Recuperada el 15 enero, 2004].
- Navinchandra, D. (1991). *Exploration and Innovation in Design*. New York, Springer-Verlag.
- Noguchi, H. y Nagai, Y. (2002). A Study on the Thinking Path Model of Creative Design Process. In: *Proceedings of the Design-2002 Congress*. 14-17 de Mayo, Dubrovnik, pp.217-222.
- Nubiola, J. (2001). La abducción o lógica de la sorpresa. Razón y palabra. N° 21, Febrero-Abril.

- O'Sullivan, B. (1999). *Constraint-Aided Conceptual Design*. Tesis de doctorado, University College Cork.
- Oxman, R. (1997). Design by re-representation: a model of visual reasoning in design. *Design Studies* 18, pp.329-47.
- Pahl, G. y Beitz, W. (1995). *Engineering Design*. Springer-Verlag.
- Paniagua, E. (2001). La Creatividad y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Anales de Documentación* [Internet] 4, pp.179-91. Disponible en: <<http://www.um.es/fccd/anales/ad04/a10creativitic.pdf>> [Recuperada el 5 de febrero, 2002].
- Parnes, S. (1992). *Sourcebook for Creative Problem Solving*, Buffalo, N.Y, Creative Education Foundation Press.
- Partridge, D. y Rowe, J. (1994). *Computers and Creativity*. Oxford, Intellect.
- Penagos, J. y Aluni, R. (2000). Creatividad Exponencial. *Revista de Psicología* [Internet] Edición especial, 3 p. Disponible en <http://homepage.mac.com/penagoscorno/creatividad_2000/> [Recuperada el 18 de febrero, 2002].
- Penagos, C. (2002). Consideraciones mínimas para la medición de la creatividad. *Cre@tividad* Puebla, México, Universidad de las Américas.
- Plsek, P. (1996). *Models for the Creative Process* [Internet]. Paul E. Plsek y Associates, Inc. Disponible en: <<http://www.directedcreativity.com/pages>> [Recuperada el 13 de Febrero, 2004].
- Product Development Company (2004). *PTC: Pro/ENGINEER Wildfire* [Internet]. Disponible en <<http://www.ptc.com/spain/>> [Recuperada el 22 de junio, 2004].
- PROFACTOR. (2002). *SPEDEMAM: SME specific design for manufacturing and assembly methodology* [Internet]. <<http://www.profactor.at/spedemam/>> [Recuperado el 6 de mayo, 2003].
- Pugh, S. (1990). *Total Design. Integrated Methods for Successful Product Engineering*. Wokingham, England, Addison-Wesley Pub. Co.
- Purcell, A. y Gero, J. (1998). Drawings and the design process. *Design Studies* 19, pp.389-430.
- QFD capture. (2001). *QFD/Capture: The world leader in QFD decision making software* [Internet]. Disponible en <<http://qfdcapture.com/>> [Recuperada el 13 de julio, 2004].
- QFD Institute. (2000). Quality Function Deployment [Internet]. Disponible en <<http://qfdi.org>> [Recuperado el 1 sept. 2004].
- RAE (2002). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*, [Multimedia CD].
- Rasmussen, J., Pejtersen, A. y Goodstein, L. (1994). *Cognitive Engineering Systems*. New York, John Wiley y Sons.
- Redelinghuys, C. (1997a). A Model for the Measurement of Creativity. Part I-Relating Expertise, Quality and Creative Effort. *Journal of Engineering Education* 13, 30-44.

- Redelinghuys, C. (1997b). A Model for the Measurement of Creativity. Part II - Creative Paths and Case Study. *The International Journal of Engineering Education* 13, 98-107.
- Research Opportunities in Engineering Design-95 (1996). Arizona State University. NFS Strategic Planning Workshop, Final Report. [Internet] Arizona, National Science Foundation, NFS. Disponible en <<http://asudesign.eas.asu.edu/events/NFS/report.html>> [Recuperada el 29 de Octubre, 2002].
- Reymen, I. (2001). *Improving design processes through structured reflection: A domain-independent approach*. PhD. Thesis, Technische Universiteit Eindhoven, Stan Ackermans Institute.
- Rodrigo, J. (2000). La creatividad en la empresa. *Euskotek. Revista de la Red de Parques Tecnológicos de Euskadi*, [Internet] 10, pp.16-18. Disponible en: <http://www.rpte.net/euskotek/numero_10/index.htm> [Recuperada el 22 de octubre, 2002].
- Roozenburg, N. y Eekels, J. (1995). *Product design: Fundamentals and Methods*, Delft, Wiley.
- Rosenman, M. y Gero, J. (1993). Creativity in design using a design prototype approach. In: Gero, J. y Maher, M. ed. *Modelling creativity and knowledge--based creative design*, New Jersey, Lawrence Erlbaum
- Rusák, Z. et al. (2002). Collaborative Virtual Design Environment. In: *Proceedings of the Tools and Methods of Competitive Engineering, TMCE-2002*. 22-26 abril, Wuhan, China, pp.299-314.
- Shah, J.J. and Vargas, H. (2003). Metrics for measuring ideation effectiveness. *Design Studies* 24, 111-134.
- Salvat Editores. (1997). *Enciclopedia Salvat*. Barcelona, Salvat Ed.
- Saugar, J. (s.f.). *Biónica: La naturaleza es sabia*. [Internet] Disponible en <<http://www.arturosoria.com/nomomedia/art/bionica.asp>> [Recupera el 3 de Noviembre, 2004].
- Saunders, R. (2002). *Curious Design Agents and Artificial Creativity. A Synthetic Approach to the Study of Creative Behaviour*. Tesis de doctorado, University of Sydney.
- Shest, A y Chen, B. (2004). SMARTPAPER: An interactive and user friendly sketching system. In: *Proceedings on the EUROGRAPHICS 2004*. 30 Agosto-3 Septiembre, Grenoble, Francia.
- Simón, J. (2003). *Analysis of Creativity Methods*. [Internet] Swiss Federal Institute of Technology. Disponible en: <<http://www2.epfl.ch/Jahia/engineName/>>. [Recuperada el 8 de septiembre, 2004].
- Simonton, D. (1988). Creativity, leadership, and chance. In: Stenberg, R., ed. *The Nature of Creativity*, Cambridge University Press.

- Smart Internet Solutions (2004). *www.ThatRobotSite.com*. Disponible en <<http://www.whatrobotsite.com>>. [Recuperada el 20 de Octubre, 2004].
- Sosa, R. (2001). *La Creatividad en el Diseño*. [Internet]. Faculty of Architecture, University of Sydney. Disponible en <<http://www.arch.usyd.edu.au/~rsos>> [Recuperada el 27 de agosto, 2002].
- Standord University. (2004). *Center for Design Research* [Internet]. Disponible en <<http://www-cdr.standord.edu>> [Recuperado el 2 sept. 2004].
- Stenberg, R. (1988). *The Nature of Creativity*. Cambridge University Press.
- Stenberg, E. y Lumbar, T. (1991). *Creating creative minds*. Washington, PHI delta kappa.
- Stenberg, R. y Lubart, T. (1999). The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In: Stenberg, R. ed. *The Handbook of Creativity*. Cambridge University Press
- Suh, N. (1990). *The Principles of Design*. Oxford University Press.
- Suwa, M., Purcell, T. y Gero, J. (1998). Macroscopic analysis of design processes based on a scheme for coding designers' cognitive actions. *Design Studies* 19, pp.455-483.
- Syed, A., Agarwal, S. y Malik, T. (2000). *Engineering design. A systematic approach by Pahl and Beitz* [Internet] MAE 509: Advanced Design Theory Downloads. Disponible en <<http://www.eng.buffalo.edu/Classes/mae509/2000/>> [Recuperada el 8 Nov. 2002].
- Takeda, H. et.al. (1990). Modeling Design Process. *AI Magazine* 11, pp.37-48.
- Takeda, H. et.al. (1996). Analysis of Design Protocol by Functional Evolution Process Model. In: Cross, N., Christiaans, H. y Dorst, K. (Ed.). *Analysing Design Activity*, pp.187-210. Chichester, England, John Wiley y Sons.
- Tang, H. y Gero, J. (2002). A cognitive method to measure potential creativity in design. In: Bento, C. and Wiggins, G. ed. *Proceedings of the Workshop 17-Creative Systems: Approaches to Creativity in AI and Cognitive Science*, ECAI-02, Lyon, Fr. pp.47-54.
- Tate, D. y Nordlund, M. (1996). A design Process Roadmap as a General Tool for Structuring and Supporting Desing Activities. In: Society for Design and Process Science ed. *Second World Conference on Integrated Design and Process Technology*. pp.97-104.
- Tassinari, R. (1994). *El Producto Adecuado. Práctica del análisis funcional*. Barcelona, Marcombo, S.A.
- TEA ediciones. (2002). *TEA Ediciones: Noticias*. [Internet]. Disponible en <<http://www.teaediciones.com/teaasp/Noticias.asp#Premios>> [Recuperado el 22 de noviembre, 2003].
- TeamSET. (2003). *TeamSET, concurrent engineering software toolkit* [Internet]. Disponible en <<http://www.teamset.com>> [Recuperada el 5 de Julio, 2004].
- Terninki, J., Zuzman, A. y Zlotin, B. (1998). *Systematic Innovation. An Introduction to TRIZ*. NY, St. Lucie Press.

- Terra, Canal Tecnología. (2003). *Guía con los mejores dispositivos de captura. Una forma fácil de atrapar casi todo* [Internet]. Disponible en <<http://www.terra.es>> [Recuperado el 14 de marzo, 2003].
- Torrance, P. (1974). *Torrance test of creative thinking: Norms-Technical manual*. Princeton, NJ. Personnel Press/Gin.
- Torrealba, J. (2004). Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la web. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Tsumaya, A. et al. (2001). Verification of a Model of Synthesis. The Methods for Verification and Results. In: *Proceedings of the International Conference on Engineering Design, ICED-01*, 21-23 August, Glasgow.
- UGS. (2004). *UGS, The PLM Company* [Internet]. Disponible en <<http://www.ugs.com>> [Recuperada el 5 de junio, 2004].
- Ullman, D., Herling, D. y Sinton, A. (1996). Analysis of protocol data to identify product information evolution and decision making process. Cross, N., Christiaans, H. y Dorst, K. (Ed.). *Analysing Design Activity*, pp. 169-185. Chichester, England, John Wiley y Sons.
- Ullman, D. (2002). Toward the ideal mechanical engineering design support system. *Research in Engineering Design* 13, pp.55-64.
- Umeda, Y. et.al. (1990). Function, behaviour and structure. In: Gero J. ed., *Applications of Artificial Intelligence in Engineering*. 1. Springer-Verlag, Berlin, pp.177-194.
- United States Patent and Trademark Office, USPTO. (s.f). USPTO Patent full-text and image database. [Internet] Disponible en <<http://patft.uspto.gov/netahtml/search-bool.html>> [Recuperada el 25 de Noviembre, 2002].
- Universidad del País Vasco. (s.f). *Clasificación UNESCO*. [Internet] Disponible en <<http://www.et.bs.ehu.es/variados/unesco.htm>> [Recuperado el 3 de Noviembre, 2004].
- Universitat Jaume I. (2003). *Grupo de Ingeniería del Diseño* [Internet]. Disponible en <http://www.gid.uji.es/cas/investigacion/proc_diseno.htm> [Recuperado el 12 Sept. 2003].
- Valkenburg, R. y Dorst, K. (1998). The Reflective Practice of Design Teams. *Design Studies* 19, pp.249-71.
- Van Elsas, P. y Vergeest, J. (1998). Displacement feature modelling for conceptual design. *Computer-Aided Design* 30, pp.19-27.
- Van der Becke, C. (2000). *Creatividad* [Internet] Portal de Carlos Van der Becke, Disponible en: <<http://club2.telepolis.com/ohcop/creativi.html>> [Recuperada el 30 de septiembre, 2002].
- Van Oech, R. (2003). The Seven Steps of the Creative Process [Internet]. Disponible en: <<http://members.optusnet.com.au/~charles57/Creative/>>. [Recuperada el 3 de Septiembre, 2003].

- Verbitsky, M. (2004). Semantic TRIZ. *Triz Journal* 2. [Internet] Disponible en <<http://www.triz-journal.com/archives/2004/02/index.htm>> [Recuperada el 10 de Septiembre, 2004].
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. New York, Harcourt, Brace, Jovanovich.
- Wang, X. and Xiao, R. (2001). Research on the thinking of creative design and the measure of design creativity. In: *Proceedings of the 17th. International conference in Computer Aided Production Engineering*. pp. 67-70.
- Wang, L. et al. (2002). Collaborative conceptual design: state of the art and future trends. *Computer-Aided Design* 34, pp.981-996.
- Wikimeida Foundation Inc. (2004). *Wikipedia. La enciclopedia libre*. [Internet] Disponible en <<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>> [Recupera el 25 de Octubre, 2004].
- Woodman, R. y Schoenfeld, L. (1990). An integrationist model of creative behaviour. *Journal of Creative Behavior* 24 (1)..
- Yin, R. (1994). *Case-Study Research: design and methods*. 2 edn. Londres, Sage Publications.
- Yoshioka, M. (2004). *Knowledge Intensive Engineering Framework (KIEF)*. [Internet]. Disponible en: <<http://mhjcc3-ei.eng.hokudai.ac.jp/~yoshioka /KIEF/>> [Recuperada el 6 de Septiembre, 2004].
- Zuzman, A. y Zlotin, B. (1999). Overview of Creative Methods. [Internet] *Triz Journal* 7. Disponible en < <http://www.triz-journal.com/archives/1999/07/e/>> [Recuperada el 23 de Enero, 2003].