

SÍLABO

Desarrollo de la Innovación

Código	ASUC00952	Carácter	Electivo	
Prerrequisito	140 créditos aprobados			
Créditos	3			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	2
Año académico	2024			

I. Introducción

Desarrollo de la Innovación es una asignatura electiva de especialidad, se ubica en el décimo período de la Escuela Académico Profesional de Ingeniería Empresarial. Tiene como requisito haber aprobado 140 créditos. Desarrolla, en un nivel logrado, la competencia uso de herramientas modernas. La relevancia de la asignatura reside en conocer los diferentes elementos que involucran el principio de innovación en la ingeniería.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: fuentes de innovación, estrategia de la innovación, gestión de la innovación, modelos exitosos de clase mundial.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de formular una propuesta de innovación para las diferentes empresas con las diversas técnicas y metodologías aprendidas en la asignatura; así como de aplicar las técnicas para desarrollar la creatividad e innovación y de gestionar un proyecto de innovación.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Métodos y modelos de innovación		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de seleccionar el método y modelo de innovación más apropiado para sus propuestas, tomando en cuenta los factores internos y externos de una empresa u organización.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcances teóricos sobre la innovación 2. Modelos de innovación 3. Métodos de innovación 4. Startup y los unicornios 		

Unidad 2 Proyecto de innovación incremental a través de la estrategia del océano azul		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de proponer una innovación de nivel incremental en un emprendimiento empresarial mediante la estrategia del océano azul.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. La estrategia del océano azul 2. Variables de un producto 3. La curva de valor 4. Cuadro estratégico 5. Matriz ERIC 6. Validación 		

Unidad 3 Proyecto de innovación evolutiva a través del método Lean Startup		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de proponer una innovación de nivel evolutivo en un emprendimiento empresarial tecnológico mediante la metodología Lean Startup.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El método Lean startup 2. Principios del Lean startup 3. El circuito de <i>feedback</i> 4. Gestión de las validaciones 		

Unidad 4 Proyecto de innovación radical a través del método Design For Delight		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de formular una propuesta de innovación de nivel radical en un emprendimiento empresarial tecnológico mediante la metodología Design for Delight.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El método Design for Delight 2. Empatía profunda con el cliente 3. Ir amplio para ir estrecho 4. Experimentos rápidos con clientes 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial

El desarrollo de la asignatura será a través de metodologías cooperativas y experienciales, donde el estudiante podrá reflexionar y ser crítico de los diferentes conocimientos actuales que encierra la innovación en procesos; el aprendizaje se construirá con actividades de campo, lecturas, ejercicios y exposiciones interactivas. Se emplearán materiales de clases en diapositivas, recursos digitales en el aula virtual (foros, evaluaciones, simuladores), videos, guías, libros y casos.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se aplicarán las siguientes estrategias:

- Aprendizaje orientado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos

Modalidad Semipresencial - Virtual

El desarrollo de la asignatura será a través de metodologías cooperativas y experienciales, donde el estudiante podrá reflexionar y ser crítico de los diferentes conocimientos actuales que encierra la innovación en procesos. El aprendizaje se construirá con actividades de campo, lecturas, ejercicios y exposiciones interactivas. Se emplearán materiales de clases en diapositivas, recursos digitales en el aula virtual (foros, evaluaciones, simuladores), videos, guías, libros y casos.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se aplicarán las siguientes estrategias:

- Aprendizaje orientado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos

Modalidad A Distancia

El desarrollo de la asignatura será a través de metodologías cooperativas y experienciales, donde el estudiante podrá reflexionar y ser crítico de los diferentes conocimientos actuales que encierra la innovación en procesos. El aprendizaje se construirá con actividades de campo, lecturas, ejercicios y exposiciones interactivas.

Se emplearán materiales de clases en diapositivas, recursos digitales en el aula virtual (foros, evaluaciones, simuladores), videos, guías, libros y casos.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se aplicarán las siguientes estrategias:

- Aprendizaje orientado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos

V. Evaluación Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 4	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo	50 %	20 %
	2	Semana 5 - 7	- Trabajos grupales "Mapeo de los startups" más exitosas del Perú y el mundo / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Trabajos grupales: propuestas de innovación con la estrategia del océano azul / Rúbrica de evaluación	20 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo	50 %	20 %
	4	Semana 13 - 15	- Trabajos grupales: propuestas de innovación con Lean Startup / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajos grupales: propuestas de innovación con Design for Delight / Rúbrica de evaluación	40 %	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

Modalidad Semipresencial - Virtual

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	- Trabajo grupal / individual: "Mapeo de los startups" más exitosas del Perú y el mundo / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 1 - 7	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con la estrategia del océano azul / Rúbrica de evaluación	20 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con Lean Startup/ Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con Design for Delight / Rúbrica de evaluación	40 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad A Distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	- Trabajo grupal / individual: "Mapeo de los startups" más exitosas del Perú y el mundo / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con la estrategia del Océano Azul / Rúbrica de evaluación	20 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con Lean Startup/ Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo grupal / individual: propuestas de innovación con Design for Delight/ Rúbrica de evaluación	40 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (20 \%) + C2 (20 \%) + EF (40 \%)$$

VI. Bibliografía

Básica

Olivella, J. (2020). *Gestión eficiente de proyectos de innovación*. PROFIT.

<https://cutt.ly/RwtgPktq>

Ruiz, M. y Mandado, E. (1989). *La innovación tecnológica y su gestión*. Marcombo.

<https://cutt.ly/9wtgPROC>

Sabbagh, A. y Mackinlay, M. (2011). *El método de innovación creativa: un método para generar ideas y transformarlas*. Granica. <https://cutt.ly/mwtllNjC>

Complementaria

Intuit.Labs. (2021). *Design for delight*. <http://www.intuitlabs.com/design-for-delight>

Olivella, J. (2020). *Gestión eficiente de proyectos de innovación*. Profit Editorial.

Ries, E. (2012). *El método Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua* (10.ª ed.). Deusto. <https://cutt.ly/QJ36MIN>

Recursos digitales:

Aptki. (3 de enero de 2020). *El método Lean Startup*. <https://cutt.ly/aJ07cy6>

Concepto. (s.f.). *Innovación*. <https://cutt.ly/cJ07aQY>

DECA. (s.f.). *D4D playbook: a guide to everyday innovation*. <https://cutt.ly/YJ8qgh4>

Sordo, A. (26 de enero de 2022). *Qué es la estrategia del océano azul, cómo aplicarla y ejemplos*. HubSpot. <https://cutt.ly/aJ07iyM>