

Tecnología Disruptiva

Guía de Trabajo



Universidad Continental

Elaborado por Erwin Salas Coz

Material publicado con fines de estudio

Código: ASUC01597



Presentación

La presente guía de la asignatura de Tecnologías Disruptivas es diseñada para los estudiantes para el desarrollo eficiente de la asignatura, detallando las actividades que se desarrollaran en nuestro curso. En esta guía ubicas los casos prácticos. El estudiante será capaz de aplicar las tecnologías disruptivas para la creación de productos y/o mejorar los procesos en una organización con el fin de innovar y ser competitivos en el siglo XXI. El estudiante será capaz de identificar oportunidades, plantear soluciones, y liderar proyectos intensivos en tecnologías disruptivas.

En la Unidad 1 se revisarán las principales tecnologías disruptivas que se encuentran en el estado del arte contemporáneo y que tienen un potencial impacto en la industria peruana. En la Unidad 2 se verá un mecanismo para implementar las tecnologías disruptivas en las empresas el cual es la transformación digital. En la Unidad 3 se verá el otro mecanismo el cual es a través del emprendimiento innovador. Finalmente, en la Unidad 4 se explicará cómo hacer una demo del proyecto y cómo presentarlo efectivamente ante altos ejecutivos, clientes y colegas.

En la Unidad 1 tendremos como principal objetivo el diseño y desarrollo de soluciones, en la Unidad 2 es la gestión de TIC y el uso de tecnología, por el lado de la Unidad 3 es el diseño y desarrollo de soluciones, finalmente en la Unidad 4 es el uso de herramientas modernas.

Se recomienda al estudiante asistir a las clases, revisar activamente el aula virtual, así como los casos que se verán en clase. Finalmente, el trabajo de proyecto de clase es fundamental tanto para poner en práctica lo aprendido, así como para las notas del curso. Todo esto es con el fin de que el estudiante esté capacitado para afrontar los desafíos de llevar a las empresas a competir a nivel local y mundial usando las tecnologías disruptivas.

El autor



Índice

Presentación.....	3
Primera unidad.....	6
Semana 1	6
Desarrollo de proyectos usando Inteligencia Artificial & Impresión 3D.....	6
Semana 2	7
Desarrollo de proyectos usando Cloud Computing & Blockchain.....	7
Semana 3.....	8
Desarrollo de proyectos usando IoT & Big Data.....	8
Semana 4.....	9
Desarrollo de proyectos usando Ciencia de datos & Metaverse.....	9
Segunda unidad.....	9
Semana 5.....	10
Aplicación de las Tecnologías Disruptivas apoyándose del Lean Startup.....	10
Semana 6.....	11
Aplicación de las Tecnologías Disruptivas apoyándose de las Metodologías Ágiles.....	11
Semana 7	12
Aplicación de la Cultura Digital y Growth Hacking a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	12
Semana 8.....	13
Presentación Parcial del Proyecto de Clase.....	13
Tercera unidad.....	13
Semana 9.....	14
Aplicación de la EBT y Spin off a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	14
Semana 10 – Sesión 20.....	15
Aplicación de los startups a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	15
Semana 11 – Sesión 22.....	16
Aplicación del Intraemprendimiento a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	16
Semana 12 – Sesión 24.....	17
Aplicación del Ecosistema de Innovación a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	17
Cuarta unidad.....	18
Semana 13 – Sesión 26.....	18
Aplicación del Roadmap a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	18
Semana 14 – Sesión 28.....	19
Aplicación del Prototipado Rápido a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	19
Semana 15 – Sesión 30.....	20
Aplicación del No Coding Prototyping a un proyecto de tecnologías disruptivas.....	20



Semana 16	21
Presentación Final.....	21
Lista de referencias.....	22



Primera unidad: Introducción a las tecnologías disruptivas

Semana 1

Desarrollo de proyectos usando Inteligencia Artificial & Impresión 3D

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 1

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../.....	Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Inteligencia Artificial & Impresión 3D en un proyecto para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del caso <https://www.oracle.com/customers/cmri/>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 2

Desarrollo de proyectos usando Cloud Computing & Blockchain

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 1

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../2022	Duración: 60 min

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Cloud Computing & Blockchain en un proyecto para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión de la lectura <https://www.cleveroad.com/blog/blockchain-cloud-computing/>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">• Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.• El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF• Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.• Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 3

Desarrollo de proyectos usando IoT & Big Data

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 1

Apellidos :
Nombres :
Fecha: .../...../2022 Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando IoT & Big Data en un proyecto para incrementar la competitividad de la empresa.

- **Descripción de la actividad a realizar**

Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del caso <https://blogs.oracle.com/bigdata/post/how-big-data-powers-the-internet-of-things>

- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 4

Desarrollo de proyectos usando Ciencia de datos & Metaverse

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 1

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../.....	Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Ciencia de datos & Metaverse en un proyecto para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del caso <https://blogs.oracle.com/marketingcloud/post/metaverse-marketing>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Segunda unidad: Transformación digital empresarial

Semana 5

Aplicación de las Tecnologías Disruptivas apoyándose del Lean Startup

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 2

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha: .../...../.....	Duración: 60 min	

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Lean Startup en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.

- **Descripción de la actividad a realizar**

Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del caso <http://theleanstartup.com/casestudies>

- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. • El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF • Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. • Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 6

Aplicación de las Tecnologías Disruptivas apoyándose de las Metodologías Ágiles

Sección:	Apellidos :
Docente:	Nombres :
Unidad : Unidad 2	Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Metodologías ágiles en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.

- **Descripción de la actividad a realizar**

Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión de la lectura <https://www.iebschool.com/blog/que-son-metodologias-agiles-agile-scrum/>

- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. · El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF · Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. · Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 7

Aplicación de la Cultura Digital y Growth Hacking a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 2

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha: .../...../.....	Duración: 60 min	

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando cultura digital y growth hacking en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del caso <https://www.lxahub.com/stories/what-is-growth-hacking>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 8

Presentación Parcial del Proyecto de Clase

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 2

Apellidos :
Nombres :
Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de hacer una presentación efectiva del avance parcial del proyecto
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica hasta esta semana.
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Tercera unidad: Innovación y emprendimiento

Semana 9

Aplicación de la EBT y Spin off a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:	Apellidos :
Docente:	Nombres :
Unidad : Unidad 3	Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando EBT y Spin off en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del siguiente paper
<https://www.redalyc.org/journal/3372/337258164006/337258164006.pdf>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. · El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF · Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. · Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 10 – Sesión 20

Aplicación de los startups a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:

Docente:

Unidad : Unidad 3

Apellidos :

Nombres :

Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando startups en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del siguiente paper <https://blogs.oracle.com/startup/post/startups-customer-experience>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. · El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF · Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. · Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 11 – Sesión 2

Aplicación del Intraemprendimiento a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 3

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha: .../...../.....	Duración:	60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando Intraemprendimiento en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del siguiente paper <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/intrapreneurship-explained>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 12 – Sesión 24

Aplicación del Ecosistema de Innovación a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:

Docente:

Unidad : Unidad 3

Apellidos :

Nombres :

Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando el Ecosistema de Innovación en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.

- **Descripción de la actividad a realizar**

Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del siguiente paper <https://hbr.org/2019/11/why-your-organization-needs-an-innovation-ecosystem>

- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. · El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF · Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. · Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Cuarta unidad: Taller de tecnologías disruptivas

Semana 13 – Sesión 26

Aplicación del Roadmap a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:

Docente:

Unidad : Unidad 4

Apellidos :

Nombres :

Fecha: .../...../..... Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando el Roadmap en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.

- **Descripción de la actividad a realizar**

Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Revisión del siguiente paper <https://www.zendesk.com.mx/blog/roadmap-que-es/>

- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad. · El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF · Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad. · Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 14 – Sesión 28

Aplicación del Prototipado Rápido a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 4

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../2022	Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando el Prototipado Rápido en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Ver [Rapid Prototyping: Sketching | Google for Startups](#)
- **Procedimientos**

Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
Formato de presentación	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 15 – Sesión 30

Aplicación del No Coding Prototyping a un proyecto de tecnologías disruptivas

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 4

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../2022	Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** El estudiante será capaz de liderar usando el No Coding Prototyping en un proyecto de tecnologías disruptivas para incrementar la competitividad de la empresa.
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.

(Opcional) Leer <https://www.krit.com/blog/five-examples-of-no-code-prototypes>
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Semana 16

Presentación Final

Sección:
Docente:
Unidad : Unidad 4

Apellidos	:
Nombres	:
Fecha:	.../...../2022	Duración: 60 min

Instrucciones: La dinámica de la clase se centra en dos elementos principalmente, revisar el avance del proyecto de clase utilizando los conceptos del tema de la sesión de clase y el feedback por parte del profesor respecto al avance realizado. Adicionalmente, se puede revisar casos para poner en práctica la aplicación de los temas de la sesión de clase.

- **Propósito:** Evaluar el aprendizaje del estudiante en la aplicación de los conceptos de las tecnologías disruptivas en resolver problemas de la empresa
- **Descripción de la actividad a realizar**
Presentación del avance del proyecto de clase por parte del estudiante

Feedback entregado por el profesor para mejorar el avance del estudiante según los temas vistos en la clase teórica.
- **Procedimientos**
Investiga de fuentes secundarias de internet.

Carácter de la actividad	El trabajo es grupal
<u>Formato de presentación</u>	<ul style="list-style-type: none">· Utilice un power point (*.ppt) para la elaboración de la presente actividad.· El nombre del archivo debe ser grabado en formato PDF· Guardar el archivo de la actividad a través del enlace que encontrarán en el aula virtual de la unidad.· Respete las indicaciones planteadas para esta actividad, a fin de que su evaluación pueda realizarse sin inconveniente.

Nota: tomada de Fabian et al. (2021)



Lista de referencias

- CleveRoad. (2022, 28 de agosto). Blockchain in Cloud Computing: Essence, Benefits, and Use Cases. <https://www.cleveroad.com/blog/blockchain-cloud-computing/>
- HBR. (2022, 28 de agosto). Why Your Organization Needs an Innovation Ecosystem. <https://hbr.org/2019/11/why-your-organization-needs-an-innovation-ecosystem>
- IEBS. (2022, 28 de agosto). Las metodologías ágiles más utilizadas y sus ventajas dentro de la empresa. <https://www.iebschool.com/blog/que-son-metodologias-agiles-agile-scrum/>
- Krit. (2022, 28 de agosto). 5 examples of no-code prototypes: Invision, spreadsheets, and more. <https://www.krit.com/blog/five-examples-of-no-code-prototypes>
- Ixahub. (2022, 28 de agosto). Four of the Best Growth Hacking Case Studies. <https://www.ixahub.com/stories/what-is-growth-hacking>
- MIT Sloan. (2022, 28 de agosto). Intrapreneurship, explained. <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/intrapreneurship-explained>
- Oracle. (2022, 28 de agosto). 5 ways the metaverse will change digital marketing and CX. <https://blogs.oracle.com/marketingcloud/post/metaverse-marketing>
- Oracle. (2022, 28 de agosto). CMRI cuts costs by 25% with Oracle Cloud Infrastructure. <https://www.oracle.com/customers/cmri/>
- Oracle. (2022, 28 de agosto). How Big Data Powers the Internet of Things. <https://blogs.oracle.com/bigdata/post/how-big-data-powers-the-internet-of-things>
- Oracle. (2022, 28 de agosto). Startups helping businesses understand what customers want. <https://blogs.oracle.com/startup/post/startups-customer-experience>
- The Lean Startup. (2022, 28 de agosto). Case studies. <http://theleanstartup.com/casestudies>
- Zendesk. (2022, 28 de agosto). ¿Qué es un roadmap?: guía para hacer tu hoja de ruta. <https://www.zendesk.com.mx/blog/roadmap-que-es/>
- Fabian, J., Feliz, María, F., Gabriel, C., Hinostraza, J. y Huancaya, J. (2021). *Ingeniería Económica*. <https://www.coursehero.com/file/119751923/Formato-Tarea-3-C2-1-1docx/>