

## SÍLABO

### Laboratorio de Liderazgo e Innovación Intermedio

<b>Código</b>	24UC00679	<b>Carácter</b>	Obligatorio	
<b>Requisito</b>	Laboratorio de Liderazgo e Innovación			
<b>Créditos</b>	2			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	0	<b>Prácticas</b>	4
<b>Año académico</b>	2024			

#### I. Introducción

Laboratorio de Liderazgo e Innovación Intermedio es una asignatura general, de carácter obligatorio para todas las escuelas académico profesionales, se cursa en el tercer ciclo de estudios. Tiene como requisito la asignatura de Laboratorio de Liderazgo e Innovación. Esta asignatura contribuye a desarrollar la competencia Pensamiento y acción emprendedora, en el nivel 2. Por su naturaleza, incluye componentes prácticos que permiten que los estudiantes diseñen soluciones creativas e innovadoras, mediante el diseño centrado en el usuario y la experimentación del proceso de innovación en sus distintas fases. Por otro lado, debido a la naturaleza de los contenidos que desarrolla, la asignatura puede tener un formato presencial, virtual o *blended*.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: liderazgo innovador, herramientas y metodologías ágiles, experiencia del usuario, *brand personal*, *service design*, modelos de negocios y sostenibilidad, validación y testeo del prototipo, además, el *pitch*.

#### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir colaborativamente una propuesta de solución creativa frente a un desafío dado que genere valor, aplicando metodologías de innovación y ejerciendo un liderazgo dentro del equipo de trabajo.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Conociéndome en relación con otros</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de elaborar un mapa de empatía a través de la escucha activa, promoviendo un ambiente que impulse una cultura regenerativa en su equipo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Culturas regenerativas</li> <li>2. Ambientes para pensar</li> <li>3. Diseño centrado en el usuario</li> <li>4. Empatizando</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Entendiendo mi entorno</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de organizar en equipos de trabajo la información recolectada sobre el reto identificado para la comprensión del contexto desde distintas perspectivas.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seguridad y confianza para crear equipos</li> <li>2. Identificando <i>insight</i> y patrones</li> <li>3. Equipos inteligentes</li> <li>4. Pregunta generadora</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Creando una solución</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de cocrear una alternativa de solución que genere valor para que sea puesta a prueba.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistematizando la información</li> <li>2. Confianza creativa</li> <li>3. Cocreación</li> <li>4. Propuesta de valor</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Innovando con mi entorno</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de construir en equipo su propuesta innovadora para comunicarla a través de un <i>pitch</i> a partir de la validación de un prototipo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prototipo</li> <li>2. Construyendo la historia de nuestra solución</li> <li>3. Iteración y testeo</li> <li>4. Comunicando la solución</li> </ol>		

**IV. Metodología**
**Modalidad Presencial**

- **Aprendizaje colaborativo:** se desarrollan actividades colaborativas dentro del aula en las cuales los estudiantes interactúan y participan en la realización de trabajo grupal para dar y recibir *feedback*.
- **Aprendizaje basado en retos (ABR):** se promueve el aprendizaje mediante la comprensión e identificación de retos asociados a desafíos en un entorno cercano.

- **Aprendizaje experiencial:** se promueve la empatía y la identificación de problemas, a través de las entrevistas a usuarios y otros actores.
- **Aprendizaje basado en investigación (ABI):** el docente presenta metodologías *design thinking* para realizar la investigación usando diferentes herramientas.
- **Aprendizaje experimental (AEx):** el docente promueve la aplicación de metodologías de ideación y experimentación para probar propuestas de solución.
- **Método de casos (MC):** presentación de casos asociados a los desafíos identificados, se analizan y comparan para identificar patrones, hallazgos y buenas prácticas.
- **Aprendizaje invertido (AI):** el docente asigna lecturas, videos o cualquier otro recurso referido al tema de la sesión como conocimiento previo y luego es discutido y analizado en el aula.
- **Clase expositiva/lección magistral (CE-LM):** el docente presenta y desarrolla su clase de manera clara y ordenada, promoviendo la comprensión por parte de los estudiantes y la participación de estos de manera activa en el proceso de aprendizaje.

#### **Modalidad Semipresencial (formato virtual) y A Distancia (formato virtual)**

- **Aprendizaje colaborativo:** se desarrollan actividades colaborativas dentro del aula en las cuales los estudiantes interactúan y participan en la realización de trabajo grupal para dar y recibir *feedback*.
- **Aprendizaje basado en retos (ABR):** se promueve el aprendizaje mediante la comprensión e identificación de retos asociados a desafíos en un entorno cercano.
- **Aprendizaje experiencial:** se promueve la empatía y la identificación de problemas, a través de las entrevistas a usuarios y otros actores.
- **Aprendizaje basado en investigación (ABI):** el docente presenta metodologías *design thinking* para realizar la investigación usando diferentes herramientas.
- **Aprendizaje experimental (AEx):** el docente promueve la aplicación de metodologías de ideación y experimentación para probar propuestas de solución.
- **Método de casos (MC):** presentación de casos asociados a los desafíos identificados, se analizan y comparan para identificar patrones, hallazgos y buenas prácticas.
- **Aprendizaje invertido (AI):** el docente asigna lecturas, videos o cualquier otro recurso referido al tema de la sesión como conocimiento previo, y luego es discutido, analizado en el aula.
- **Clase expositiva/lección magistral (CE-LM):** el docente presenta y desarrolla su clase de manera clara y ordenada, promoviendo la comprensión por parte de los estudiantes y la participación de estos de manera activa en el proceso de aprendizaje.

- **Otros:** dinámicas de reflexión individual y grupal y discusiones a través de foros.

## V. Evaluación

### Sobre la probidad académica

Las faltas contra la probidad académica se consideran infracciones muy graves en la Universidad Continental. Por ello, todo docente está en la obligación de reportar cualquier incidente a la autoridad correspondiente; sin perjuicio de ello, para la calificación de cualquier trabajo o evaluación, en caso de plagio o falta contra la probidad académica, la calificación será siempre cero (00). En función de ello, todo estudiante está en la obligación de cumplir el [Reglamento Académico](#)<sup>1</sup> y conducirse con probidad académica en todas las asignaturas y actividades académicas a lo largo de su formación; de no hacerlo, deberá someterse a los procedimientos disciplinarios establecidos en el mencionado reglamento.

### Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1 Semana 4</b>	Trabajo colaborativo: ficha de entrevista y mapa de empatía	Rúbrica de evaluación	50	<b>20</b>
	<b>Unidad 2 Semana 7</b>	Trabajo colaborativo: cuadro comparativo ( <i>Benchmark analysis</i> )	Rúbrica de evaluación	50	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2 Semana 8</b>	Trabajo colaborativo: primer avance del proyecto	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3 Semana 12</b>	Trabajo colaborativo: segundo avance del proyecto	Rúbrica de evaluación	50	<b>20</b>
	<b>Unidad 4 Semana 15</b>	Trabajo colaborativo: resumen ejecutivo de proyecto y publicación en el blog de los laboratorios de liderazgo e innovación	Rúbrica de evaluación	50	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades Semana 16</b>	Trabajo colaborativo: presentación oral y entrega final del proyecto	Rúbrica de evaluación	<b>35</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>	Trabajo individual: diseño de una propuesta de solución escrita a un problema o desafío de su entorno a través de un esquema	Rúbrica de evaluación		

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

<sup>1</sup> Descarga el documento en el siguiente enlace <https://shorturl.at/fhosu>

**Modalidad Semipresencial (formato virtual)**

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	<b>Primera sesión</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1</b>	1 - 3	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo colaborativo: ficha de entrevista y mapa de empatía	Rúbrica de evaluación	85	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2</b>	<b>4</b>	Trabajo colaborativo: primer avance de proyecto	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3</b>	5 - 7	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo colaborativo: segundo avance de proyecto	Rúbrica de evaluación	85	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Trabajo colaborativo: entrega del proyecto final y publicación del resumen ejecutivo en el blog de los laboratorios de liderazgo e innovación	Rúbrica de evaluación	<b>35</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Trabajo individual: diseño de una propuesta de solución escrita a un problema o desafío de su entorno a través de un esquema	Rúbrica de evaluación		

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

**Modalidad A Distancia (formato virtual)**

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	<b>Primera sesión</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1</b>	1 - 3	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo colaborativo: ficha de entrevista y mapa de empatía	Rúbrica de evaluación	85	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2</b>	<b>4</b>	Trabajo colaborativo: primer avance de proyecto	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3</b>	5 - 7	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo colaborativo: segundo avance de proyecto	Rúbrica de evaluación	85	

<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Trabajo colaborativo: entrega del proyecto final y publicación del resumen ejecutivo en el blog de los laboratorios de liderazgo e innovación	Rúbrica de evaluación	<b>35</b>
<b>Evaluación sustitutiva*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Trabajo individual: diseño de una propuesta de solución escrita a un problema o desafío de su entorno a través de un esquema	Rúbrica de evaluación	

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

### **Fórmula para obtener el promedio**

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35\%)$$

## **VI. Atención a la diversidad**

En la Universidad Continental generamos espacios de aprendizaje seguros para todas y todos nuestros estudiantes, en los cuales puedan desarrollar su potencial al máximo. En función de ello, si un(a) estudiante tiene alguna necesidad, debe comunicar al o la docente. Si el estudiante es una persona con discapacidad y requiere de algún ajuste razonable en la forma en que se imparten las clases o en las evaluaciones, puede comunicarlo a la Unidad de Inclusión de Estudiantes con Discapacidad. Por otro lado, si el nombre legal del estudiante no corresponde con su identidad de género, puede comunicarse directamente con el o la docente de la asignatura para que utilice su nombre social. En caso hubiera algún inconveniente en el cumplimiento de estos lineamientos, se puede acudir a su director(a) o coordinador(a) de carrera o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

## **VII. Bibliografía**

### **Básica**

Maurya, A. y Marqués, M. (2014). *Running Lean: cómo iterar de un plan A a un plan que funcione*. UNIR Editorial. <https://fldp.short.gy/7Luzqb>

### **Complementaria**

Brown, T. (2020). *Diseñar el cambio: cómo el design thinking puede transformar las organizaciones e inspirar la innovación* (M. García, Trad.). Empresa Activa. <https://bit.ly/3VUQi43>

Brown, T. (2009). *Change by design*. Harper Collins.

Kelley, T. y Kelley, D. (2013). *Creative confidence: unleashing the creative potential within us all*. William Collins.

Kline, N. (2002). *Time to think: listening to ignite the human mind*. Casell.

Kline, N. (2009). *More time to think: the power of independent thinking*. Casell.

### **VIII. Recursos digitales**

Brown, T. (julio de 2009). *Designers -- think big!* [Archivo de video]. TED.  
<https://goo.su/zNki>

Calisto, J. (8 de abril de 2019). *Thinking environment: ambiente para pensar*. Medium.  
<https://bit.ly/3RX1s7Z>

Kelley, D. (febrero de 2022). *Human-centered design*. [Archivo de video]. TED.  
<https://bit.ly/3VTDOcH>

Sirrolli, E. (septiembre de 2012). *Want to help someone? Shut up and listen!* [Archivo de video]. TED. <https://goo.su/E8fc4>

Wahl, D. (24 de marzo de 2021). *Prólogo de "Diseñando Culturas Regenerativas"*. Medium. <https://bit.ly/4bvh34D>