

SÍLABO

Laboratorio de Innovación

Código	ASUC01389	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Laboratorio de Liderazgo			
Créditos	1			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	2
Año académico	2025			

I. Introducción

Laboratorio de Innovación es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el tercer ciclo para todas las carreras. Es prerrequisito de la asignatura de Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo. Con ella se desarrolla, en un nivel inicial, dos de las competencias generales: Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas dos competencias generales de nuestro modelo educativo, que son las exigencias del profesional del siglo XXI.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: encontrando mi propósito, inspiración y empatía, diseñando la propuesta de valor, y comunicando nuestro proyecto.

La innovación implica generar valor desde algo original y útil, al igual que desarrollar una mentalidad emprendedora a través de la cual aprendamos del error, nos atrevemos a experimentar con confianza creativa, empatía, y optimismo ante lo incierto o ambiguo. La innovación se realiza a nivel personal, y también a través de ideas e iniciativas que generen más valor que las anteriores, y tenga un impacto positivo en los demás y en la sociedad. Precisamente, la innovación requiere de liderazgos que potencien el desarrollo de la inteligencia emocional indispensable para que podamos innovarnos a nosotros mismos, y a nuestro entorno viendo la problemática y diseñando soluciones centrada en las personas, pues así es más factible inspirar a otros y alinearse alrededor de un propósito compartido.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una propuesta de solución creativa que responda a una necesidad; participando en un equipo de trabajo donde se han identificado metas e intereses comunes, se ha desarrollado la inteligencia emocional personal y colectiva comprendiendo el impacto que genera un propósito común para resolver una necesidad.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Inspiración y empatía		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando y empatizando con una necesidad específica, para comprenderla desde distintas perspectivas.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encontrando mi propósito 2. Inspiración para innovar 3. Comprender el problema 4. Empatizando 		

Unidad 2 Problema e insights		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de agrupar y sistematizar la información para encontrar hallazgos o insights sobre la necesidad identificada, participando en un equipo de trabajo.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificando insight y patrones 2. Sistematizando la información 3. Pregunta generadora 4. Comunicando la idea 		

Unidad 3 Ideación		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar ideas a través de técnicas de ideación que le permitan converger en una idea para responder a la necesidad encontrada.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Técnicas para generar ideas 2. Técnicas para converger 3. Cocreación 4. Definiendo la idea 		

Unidad 4 Prototipado e implementación		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar el prototipo de un producto o servicio con una propuesta de valor, y validarlo con el usuario.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Propuesta de valor 2. Prototipado 3. Testeo 4. Loop del aprendizaje 		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y que enmarcan la asignatura de Laboratorio de Innovación fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro del curso se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y de inteligencia emocional, la investigación centrada en el usuario, la aplicación de metodologías ágiles (para la

empatización, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

a. En la modalidad Presencial - Virtual

- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios
- Colaboración Significativa
- Aprendizaje basado en retos

b. En la modalidad Semipresencial - Virtual / A Distancia

- Debates a través de foros
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios

V. Evaluación

Modalidad Presencial - Virtual

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	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	30 %	20%
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo en parejas / Rúbrica de evaluación	30 %	
	1 y 2	Semana 1 - 7	- Actividades de trabajo autónomo en línea	40 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	25%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	30 %	20%
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	30 %	
	3 y 4	Semana 9 - 15	- Actividades de trabajo autónomo en línea	40 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	35%	
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 parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	20%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	25%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	20%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	35%	
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 parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	20%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	25%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	20%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	35%	
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:

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

VI. Bibliografía

Básica

George, B., y Sims, P. (2009). *El auténtico norte*. Lid Publishing. <https://bit.ly/3ILDrvy>

Complementaria:

- Brown, T. (2009). *Change by design*. Harper Collins.
- George, B. y Sims, P. (2009). *El auténtico norte*. Lid Publishing.
- Goleman, D. (2011). *The brain and emotional intelligence: new insights*. Massachusetts: More Than Sound.
- Kelley, T. & Kelley, D. (2013). *Confianza creativa*. William Collins.
- Robinson, K. (2009). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. Grijalbo.