

SÍLABO

Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo

Código	ASUC01388	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Laboratorio de Innovación			
Créditos	1			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	2
Año académico	2025			

I. Introducción

Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el quinto periodo de formación para todas las carreras. Es prerrequisito de la asignatura de Innovación Social. Con ella se desarrolla, en un nivel intermedio, las competencias generales Aprendizaje Autónomo, Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas tres 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: liderazgo innovador, entendiendo el reto, mentalidad emprendedora e innovación, pitch e integración del aprendizaje.

La innovación es un juego de equipo. Se necesita la contribución de personas de diferentes áreas y disciplinas para idear y ejecutar una innovación. Los líderes innovadores necesitan desarrollar nuevas habilidades para superar con éxito este desafío. Ayudar desde su liderazgo a comunicar las ideas, comprender cada vez más los retos planteados y crear condiciones para impulsar el proceso creativo de otros. El liderazgo innovador potencia la mentalidad emprendedora incorporando nuevas maneras de trabajar, pensar, relacionarse para aumentar su capacidad de comunicación, influencia y colaboración, para impulsar las iniciativas o proyectos de innovación.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una propuesta de solución creativa u oportunidad de mejora, asumiendo un liderazgo innovador que busca agregar valor, mediante el análisis de casos y buenas prácticas de diversas problemáticas, eligiendo una de ellas para generar su propuesta. Demostrará el alineamiento de su modelo de negocio con el impacto deseado, a través de un pitch que permite comunicar de manera efectiva la propuesta de valor.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Liderazgo innovador		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar casos y buenas prácticas de modelos de negocio, relacionándose a través de la escucha, atención y apreciación, generando un ambiente que promueva el pensamiento creativo y el liderazgo innovador.		
Ejes temáticos:	1.Liderazgo innovador 2.Ambientes para pensar 3.Liderazgo en Empresas familiares 4.Análisis de casos y buenas prácticas: modelos de negocio.		

Unidad 2 Enfrentando el reto		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de gestar un emprendimiento a partir de la empatización con una problemática, mostrando inquietud para conocer más sobre el contexto, hechos y personas, aplicando diversos instrumentos e intercambio de ideas y retroalimentación.		
Ejes temáticos:	1. Tipos de retos para innovar 2. Experiencia de usuario 3. Modelos de negocios 4. Propuesta de valor		

Unidad 3 Ideación y prototipado		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear en equipo una solución innovadora para el reto encontrado, ponerla a prueba a través de experimentación, logrando el aprendizaje del proceso, fomentando la acción y capacidad emprendedora.		
Ejes temáticos:	1. Ideación 2. Cocreación 3. Implementación 4. Aprendiendo del error		

Unidad 4 Actitud emprendedora e Innovación		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar su modelo de negocio, generando empatía y acción por parte de la audiencia, dando y recibiendo <i>feedback</i> , reflexionando sobre lo aprendido y sobre el propósito y las empresas con propósito, creciendo como líder innovador.		
Ejes temáticos:	1. Equipos de alto rendimiento 2. Presentaciones de alto impacto 3. Comunicación efectiva (feedback) 4. Storytelling		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan el curso Laboratorio de Innovación fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro de la asignatura se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y de inteligencia emocional, la investigación centrada en el usuario, la aplicación de técnicas ágiles para lograr empatía, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

El aprendizaje orientado a proyectos será también una metodología que se empleará, pues se debe de plantear un proyecto, que responde a una investigación etnográfica, se definen los objetivos y la solución innovadora, luego esta se implementa, y se presenta y evalúa.

a. Modalidad Presencial

- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos
- Sesiones de ideación y de prototipado
- Aprendizaje basado en reto

b. Modalidad Semipresencial - Virtual

- Debates a través de foros
- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos.
- Solución de casos y ejercicios
- Sesiones de ideación

d. Modalidad A Distancia:

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

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	- Trabajo colaborativo/ Rúbrica de evaluación	50%	20%
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo/ Rúbrica de evaluación	50%	
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	50%	20%
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	50%	
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 Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	- Trabajo colaborativo/ 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.

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 1 - 3	- Trabajo colaborativo/ 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. <https://bit.ly/3lI4Mid>

Complementaria:

Brown, T. (2019). *Change by Design: How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation*. s.l. Indigo.co

Kline, N. (2002). *Time to Think: Listening to Ignite the Human Mind*. UK. Casell Illustrated

Kline, N. (2009). *More Time to Think: The power of independent thinking*. UK. Casell Illustrated.

Maurya, A. (2014). *Running Lean: Cómo iterar de un plan A a un plan que funcione*. Universidad Internacional de La Rioja.

VII. Recursos digitales:

Calisto, J. (2019). *Thinking Environment*. Disponible en

<https://medium.com/@juandiegocalisto/thinking-environment-7e68186eb15e>

García-Allen, J. (2019). *Pirámide de Maslow: la jerarquía de las necesidades humanas*.

Disponible en: <https://psicologiymente.com/psicologia/piramide-de-maslow>

Hartcom. (2019). *Thinking Environment*. Disponible en

<https://hartcom.com/thinking-environment/>

Medium. (2019). *Me ha dado el voluntariado*. Disponible en:

<https://medium.com/@juandiegocalisto/qu%C3%A9-me-ha-dado-el-voluntariado-51788fee6e1f>