

SÍLABO

Creación e Innovación en Valor

Código	ASUC01208	Carácter	Obligatorio
Prerrequisito	100 créditos aprobados		
Créditos	4		
Horas	Teóricas	2	Prácticas 4
Año académico	2025-00		

I. Introducción

Creación e Innovación en Valor es una asignatura de especialidad de carácter obligatorio que se ubica en el séptimo periodo de la Escuela Académico Profesional de Administración. Tiene como prerrequisito haber aprobado 100 créditos y es prerrequisito de Desing Thinking. La asignatura desarrolla, en un nivel logrado, la competencia transversal Dirección Estratégica e Innovación y, en un nivel intermedio, las competencias específicas: Creación y Desarrollo de Empresas y Desarrollo e Innovación de Procesos Empresariales. Su relevancia reside en identificar la importancia que tienen la creatividad y la innovación para el desarrollo empresarial.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: creatividad e innovación; técnicas de creatividad e innovación; estrategias de aprendizaje empresariales y contexto empresarial.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar técnicas y herramientas para el desarrollo de actitudes creativas e innovadoras que cuestionan paradigmas profesionales de excelencia en el contexto empresarial.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Creatividad e innovación		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los tipos de creatividad e innovación en un contexto empresarial.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marco conceptual de la creatividad. Teorías de la creatividad 2. Tipos de creatividad. Proceso de creatividad 3. Marco conceptual de la innovación 4. Tipos de innovación 		

Unidad 2 Técnicas de creatividad e innovación		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar las herramientas de creatividad e innovación para contextos empresariales.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herramientas de creatividad 2. Herramientas de innovación 		

Unidad 3 Estrategias de creatividad e innovación de valor para el desarrollo empresarial		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar casos internacionales y peruanos que utilizan los modelos de creatividad e innovación que contribuyen al desarrollo empresarial.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelos de creatividad en las organizaciones 2. Estrategias de innovación de valor para las organizaciones 3. Casos internacionales 4. Casos peruanos 		

Unidad 4 Aplicación de técnicas y herramientas de creatividad e innovación en el contexto empresarial		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar las técnicas y herramientas adecuadas en un proyecto de creación e innovación de valor para un contexto empresarial.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formulación de proyecto de creación e innovación de valor para un contexto empresarial 2. Técnicas de presentación para proyectos de innovación de valor 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial y Semipresencial - *Blended*

La metodología por utilizar para el desarrollo de la asignatura está basada en la metodología experiencial y colaborativa.

Metodología, estrategias y/o técnicas:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje experiencial
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en retos
- Flipped classroom

Modalidad A Distancia

La metodología por utilizar para el desarrollo de la asignatura está basada en la metodología experiencial y colaborativa.

Metodología, estrategias y/o técnicas:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje experiencial
- Estudio de casos
- Gamificación

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 4	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo	60%	20%
		Semana 7	- Trabajo colaborativo práctico / Rúbrica de evaluación	40%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Trabajo colaborativo práctico / Rúbrica de evaluación	20%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 12	- Trabajo individual presentación de casos (creatividad e innovación) / Rúbrica de evaluación	60%	20%
	4	Semana 15	- Trabajo colaborativo práctico / Rúbrica de evaluación	40%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajo colaborativo práctico / 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 - Blended

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	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Trabajo colaborativo práctico / Rúbrica de evaluación	85%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo práctico / Rúbrica de evaluación	20%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Trabajo individual, presentación de casos (creatividad e innovación) / Rúbrica de evaluación	85%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo práctico / 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
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo	20%
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Desarrollo individual de análisis de casos en plataforma virtual / Rúbrica de evaluación	20%
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	- Desarrollo individual de análisis de casos en plataforma virtual / Rúbrica de evaluación	20%
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo práctico / 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:

Ordóñez, R. (2010). *Cambio, creatividad e innovación*. Granica.
<https://hubinformacion.continental.edu.pe/recursos/libros-digitales-de-proquest/>

Complementaria:

Prada, R. (2014). *Gestión de la innovación y la creatividad*. Sinemática. Ecoe Ediciones.
Taylor, R. (2018). *Creatividad en el trabajo*. Panamericana Editorial.

VII. Recursos digitales

Concept Board. (2020). <https://conceptboard.com/>

Educación Emprendedora de Growth Center de la Universidad Continental. (2020).
<https://growthcenter.continental.edu.pe/emprendimiento/universidad/>Google
Suite. (2020). <https://gsuite.google.es/intl/es/>

Mendoza, T., Tello, A. (2020). *Serie Mentemprende*.
<https://growthcenter.continental.edu.pe/emprendimiento/ediciones-serie-mentemprende/>