

SÍLABO

Innovación Social

Código	ASUC01365	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo			
Créditos	2			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	4
Año académico	2024			

I. Introducción

Innovación Social es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el séptimo periodo de formación para todas las Escuelas Académico Profesionales. Con ella se desarrollan, en un nivel logrado, las competencias generales Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, Ciudadanía Glocal y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas 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: la innovación que genera e implementa soluciones creativas para resolver problemáticas sociales y lograr impacto social positivo; ciudadanos como agentes de cambio.

El proceso de innovación social permite construir nuevas ideas (productos, servicios y modelos) para satisfacer necesidades, crear nuevas relaciones e interacciones entre las personas y los equipos a partir de soluciones que generan valor compartido. Esta es la manera como las innovaciones impactan positivamente en la sociedad.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de formular una propuesta de solución creativa a un problema social u oportunidad de mejora en su comunidad; considerando las diferencias culturales y sociales, el trabajo en equipo metas e intereses comunes, la influencia positiva en las personas, aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, a través de un plan de acción que aborde el problema y la oportunidad de mejora.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Innovación social		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar metas e intereses comunes respecto a los problemas ciudadanos que lo motiven, participando en un equipo de trabajo.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Innovación social 2. Emprendimiento social 3. Liderazgo multidimensional 4. Encontrando un problema que me motive 		

Unidad 2 Problema y empatía		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar una problemática socio-ambiental para abordarla desde la innovación social, empatizando y entendiendo al usuario, a través de la participación en un equipo de trabajo.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inspirándonos de otros proyectos 2. Definiendo el problema 3. Empatizando 4. Experiencia de usuario 		

Unidad 3 Nuestra solución creativa		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar una propuesta de solución creativa a la problemática socio-ambiental identificada en la unidad 2, identificando hallazgos y generando ideas.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Insights (hallazgos) y preguntas generadoras 2. Ideación 3. Cocreación 4. Mejorando la idea 		

Unidad 4 Implementación y modelo de negocio		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar la propuesta de solución creativa, aprendiendo de la misma y reflexionando sobre el modelo de negocio y estrategia de crecimiento respectiva.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prototipado 2. Validación y mejora del prototipo 3. Modelos de negocio 4. Estrategia para lograr escalabilidad y sostenibilidad 		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan la asignatura de Innovación Social 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 basado en 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, se presenta y evalúa.

Modalidad Presencial

- Dinámicas
- Clase magistral activa
- Aprendizaje colaborativo
- Sesiones de ideación y de prototipado
- Aprendizaje basado en retos

Modalidad Semipresencial

- Debates a través de foros
- Dinámicas
- Clase magistral activa
- Aprendizaje colaborativo
- Solución de casos y ejercicios
- Sesiones de ideación

Modalidad A Distancia

- Debates a través de foros
 - Aprendizaje colaborativo
 - 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	- No aplica		

Modalidad Semipresencial

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/ Rúbrica de evaluación	85%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	25%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	85%	
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	- No aplica		

Modalidad Educación A Distancia

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	- No aplica	

Fórmula para obtener el promedio:

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

VI. Bibliografía

Básica:

Calisto, J; Ballón, M. (2020). *Manual del curso Innovación Social*. Universidad Continental.

Del Cerro, J. (2016). *¿Qué es el emprendimiento social?: negocios que cambian el mundo*. Nueva Editorial Iztaccihuati. <https://bit.ly/3ir3BoC>

Complementaria:

Del Cerro, J. (2016). *¿Qué es el emprendimiento social?* Nueva editorial Iztaccihuati.

Ruwalab. (2020). *Manual del curso Innovación Social*.

Ruwalab (2020). *Manual del curso Innovación Social*.

VII. Recursos digitales

Blog Socialab. (2019). *Objetivos de la innovación social*. <https://blog.socialab.com/que-entendemos-bajo-el-concepto-de-la-innovacion-social/> [Consulta: 08 de setiembre de 2020]

Penayo, V. (2018). *¿Qué es la innovación social?*
<https://medium.com/@vanessapenayo/qu%C3%A9-es-la-innovaci%C3%B3n-social-9e5211ec4321> [Consulta: 08 de setiembre de 2020]