

# SÍLABO

## Innovación Social

<b>Código</b>	ASUC01365	<b>Carácter</b>	Obligatorio	
<b>Prerrequisito</b>	Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo			
<b>Créditos</b>	2			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	0	<b>Prácticas</b>	4
<b>Año académico</b>	2025-00			

### 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

<b>Unidad 1 Innovación social</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Innovación social</li> <li>2. Emprendimiento social</li> <li>3. Liderazgo multidimensional</li> <li>4. Encontrando un problema que me motive</li> </ol>		

<b>Unidad 2 Problema y empatía</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inspirándonos de otros proyectos</li> <li>2. Definiendo el problema</li> <li>3. Empatizando</li> <li>4. Experiencia de usuario</li> </ol>		

<b>Unidad 3 Nuestra solución creativa</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Insights (hallazgos) y preguntas generadoras</li> <li>2. Ideación</li> <li>3. Cocreación</li> <li>4. Mejorando la idea</li> </ol>		

<b>Unidad 4 Implementación y modelo de negocio</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prototipado</li> <li>2. Validación y mejora del prototipo</li> <li>3. Modelos de negocio</li> <li>4. Estrategia para lograr escalabilidad y sostenibilidad</li> </ol>		

#### **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 / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 4	- Trabajo colaborativo/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	<b>20%</b>
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 9 - 12	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	<b>20%</b>
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</b>	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>No aplica</b>		

### Modalidad Semipresencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 3	- Actividades virtuales	15%	<b>20%</b>
			- Trabajo colaborativo/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	<b>20%</b>
			- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</b>	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>No aplica</b>		

**Modalidad Educación A Distancia**

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 3	- Trabajo colaborativo/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</b>
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>No aplica</b>	

**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]