

SÍLABO GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN

ÁREA CURRICULAR: GESTIÓN

CICLO: Electivo

SEMESTRE ACADÉMICO: 2018-I

- I. CÓDIGO DEL CURSO** : 09086300020
- II. CRÉDITOS** : 02
- III. REQUISITO** : 09054808040 Formulación y Evaluación de Proyectos.
- IV. CONDICIÓN DEL CURSO** : Electivo

V. SUMILLAS

El curso forma parte del área de especialidades, es de carácter teórico-práctico y está orientado a comprender como las empresas innovan y desarrollan, adquieren y aplican tecnologías. El curso comprende: (1) la gestión de la innovación; (2) el planeamiento y desarrollo tecnológico empresarial de mediano y largo plazo; (3) las interacciones entre las estrategias empresariales y sus competencias tecnológicas; y (4) la influencia de los contextos locales y globales en los procesos de innovación.

El curso está estructurado en 14 sesiones teóricas y dos sesiones teórico-prácticas interrelacionadas que conforman una sola unidad. Lamentablemente, debido al desarrollo relativamente reciente de esta área académica, los textos básicos, complementarios y las lecturas relevantes se encuentran en el idioma inglés. Por ello, es muy recomendable, por no decir necesario, que los alumnos tengan un conocimiento avanzado de este idioma (TOEFL = 213 puntos o IELTS = 7 puntos). De lo contrario, los alumnos deberán recurrir a los servicios de un traductor especializado para abordar las complejas lecturas.

El curso se desarrolla mediante las siguientes unidades de aprendizaje:

I. Fundamentos. II. Contexto III. Herramientas IV. Implementación

VI. FUENTES DE CONSULTA:

Bibliográficas

- Dodgson, M., Gann, D. y Phillips, N. (2014), The Oxford Handbook of Innovation Management, Oxford University Press: Oxford.
- Chan Kim, W., Mauborgne, R. (2015), Blue Ocean Strategy, Expanded Edition: How to Create Uncontested Market Space and Make the Competition Irrelevant, Harvard Business Review Press; Expanded edition
- Ulrich, Karl T. y EPPINGER, Steven D., (2013), Diseño y desarrollo de productos, Ed. Mc Graw Hill
- Kotler, Philip, (2013), Fundamentos de marketing, Ed. Pearson, 11a ed.
- Kotler, P., Kartajaya, H., Setiawan, I., (2016), Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital, Wiley

VII. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD I: FUNDAMENTOS

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Analizar e interpretar las teorías clave y las investigaciones más recientes relacionadas con la dinámica y la práctica de la innovación.

PRIMERA SEMANA

El imperativo de la innovación

Primera sesión:

¿Qué es la innovación?; gestionando la innovación; comprendiendo el *(por) qué innovar*.

Segunda sesión:

Fuentes de innovación.

SEGUNDA SEMANA

Organización de la innovación

Primera sesión:

Relación entre creatividad, emprendimiento e innovación.

Segunda sesión:

Creación y promoción de climas/entornos para la innovación.

TERCERA SEMANA

Sistemas y redes de innovación

Primera sesión:

Evitando el aislamiento; tipos de redes de innovación.

Segunda sesión:

Redes de aprendizaje; diseño de redes.

UNIDAD II: CONTEXTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Adaptar el modelo genérico analizado en la Unidad I a los diferentes contextos en los que ocurren los procesos de innovación, enfocándose en las similitudes y diferencias entre el sector manufacturero y el sector servicios a nivel público, privado y de la sociedad civil.

CUARTA SEMANA

Manufactura innovadora

Primera sesión:

Aproximaciones conceptuales

Segunda sesión:

La importancia del conocimiento; del trabajo manual a la industria inteligente; del individualismo al cooperativismo.

QUINTA SEMANA

Desarrollo de nuevos productos y servicios

Primera sesión:

Desarrollo de productos vs. servicios; estrategias de desarrollo; organización industrial para el desarrollo y distribución de nuevos productos y servicios.

Segunda sesión:

Procesos para el desarrollo de nuevos productos y servicios; herramientas y tecnologías para la innovación en servicios.

UNIDAD III: HERRAMIENTAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Aplicar el material cubierto por las dos primeras unidades para explorar temas críticos como la creación y transferencia de conocimiento y propiedad intelectual, aprovechamiento de sistemas y redes de innovación, innovaciones disruptivas y la globalización de la innovación.

SEXTA SEMANA

Explorando la innovación discontinua

Primera sesión:

Ciclos de vida de la innovación; gestión de la discontinuidad y los imprevistos.

Segunda sesión:

Estrategia del Océano Azul

SÉPTIMA SEMANA

Creación y transferencia de conocimiento

Primera sesión:

Gestión del conocimiento

Segunda sesión:

Propiedad intelectual; transformando conocimiento en innovación; aprovechamiento de la propiedad intelectual.

OCTAVA SEMANA

Examen parcial

NOVENA SEMANA

Emprendimiento y *new ventures*

Primera sesión:

Contexto para el emprendimiento.

Segunda sesión:

Etapas y procesos para la creación de *new ventures*

DÉCIMA SEMANA

Innovación abierta

Primera sesión:

Las diversas formas de la innovación

Segunda sesión:

Sistemas abiertos de innovación (open systems); difusión y adopción de innovaciones.

UNDÉCIMA SEMANA

Innovación para el crecimiento y la sostenibilidad

Primera sesión:

Innovación “sostenible”

Segunda sesión:

Pronósticos e influencias sobre el futuro de la innovación.

DUODÉCIMA SEMANA

Innovación, globalización y desarrollo

Primera sesión:

La globalización de la innovación; Sistemas Nacionales de Innovación.

Segunda sesión:

Posiciones en la cadena internacional de valor; desarrollo de capacidades y creación de valor.

UNIDAD IV: IMPLEMENTACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Identificar las etapas necesarias para implementar la innovación y proponer los planes de acción para convertir las ideas en práctica.

DECIMOTERCERA SEMANA

De la teoría a la práctica

Primera sesión:

Generando ideas; selección; implementación; liderazgo estratégico.

Segunda sesión:

Organización; redes y sistemas; aprendiendo a gestionar la innovación.

DECIMOCUARTA SEMANA

Primera sesión:

Design thinking

Segunda sesión:

Design thinking

DECIMOQUINTA SEMANA

Trabajo Grupal (W1)

DECIMOSEXTA SEMANA

Examen Final

DECIMOSÉPTIMA SEMANA

Entrega de promedios finales y acta del curso

VIII. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL

a. Matemática y Ciencias Básicas	0
b. Tópicos de Ingeniería	0
c. Educación General -	2

IX. PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS

- Método expositivo. Disertación docente.
- Método de discusión guiada. Conducción del grupo para abordar situaciones y llegar a conclusiones y recomendaciones.

X. MEDIOS Y MATERIALES

Equipos: Modalidad Presencial: equipos disponibles en aula de clase estándar / Modalidad Virtual: equipo de audio (micrófono y parlantes) conectado a proyector multimedia (plataforma Skype).

XI. EVALUACIÓN

El promedio final del curso se obtiene del modo siguiente:

$$PF = (2*PE+EP+EF)/4$$

$$PE = ((P1+P2+P3+P4-MN)/3 + W1) / 2$$

Donde:

PE =Promedio de evaluaciones

EP =Examen parcial

EF =Examen final

W1 =Nota de trabajo grupal

P1...P4 =Prácticas calificadas

XII. APOORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la **Escuelas Profesionales de Ingeniería, Industrial e Ingeniería Civil**, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **vacío** = no aplica

(a)	Habilidad para aplicar conocimientos de matemática, ciencia e ingeniería	
(b)	Habilidad para diseñar y conducir experimentos, así como analizar e interpretar los datos obtenidos	
(c)	Habilidad para diseñar sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	R
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	R
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	R
(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	R

(g)	Habilidad para comunicarse con efectividad	
(h)	Una educación amplia necesaria para entender el impacto que tienen las soluciones de la ingeniería dentro de un contexto social y global	K
(i)	Reconocer la necesidad y tener la habilidad de seguir aprendiendo y capacitándose a lo largo de su vida	K
(j)	Conocimiento de los principales temas contemporáneos	R
(k)	Habilidad de usar técnicas, destrezas y herramientas modernas necesarias en la práctica de la ingeniería	R

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la **Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas**, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **vacío** = no aplica

Componente	Resultados del Estudiante	
Ciencias básicas y de Computación	a. Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
Análisis en Computación	b. Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	R
Diseño en Computación	c. Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	R
Práctica de la Computación	i. Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	R
	j. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	R
	e. Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	R
Habilidades genéricas	d. Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	
	f. Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	
	g. Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	K
	h. Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	K

XIII. HORAS, SESIONES, DURACIÓN

a. Horas de clase:

Teoría	Práctica	Laboratorio
1	2	0

b. Sesiones por semana: Una sesión

c. Duración: 3 horas académicas de 45 minutos

XIV. JEFE DE CURSO

Ing. Amanda Arrieta Taboada

XV. FECHA

La Molina, marzo de 2018