

## Programa de Asignatura

### Historia del programa

Lugar y fecha de elaboración	Participantes	Observaciones (Cambios y justificaciones)
Cancún, Q. Roo, 29/07/2016	M. en C. Nancy Aguas García Dra. Mirbella Gallareta Negrón	Creación del programa para incorporarse en el plan de estudios de Ingeniería en Datos e Inteligencia Organizacional.

### Relación con otras asignaturas

Anteriores	Posteriores
Pensamiento crítico para ingeniería a) Innovación b) Creatividad	a) Planeación estratégica b) Taller de emprendedores c) TIC para la Educación d) Diseño Multimedia e) Diseño de Juegos f) TIC para la Salud  a)Innovación b)Estrategia disruptiva c)Herramientas

Nombre de la asignatura	Departamento o Licenciatura
Innovación disruptiva	Ingeniería en Datos e Inteligencia Organizacional

Ciclo	Clave	Créditos	Área de formación curricular
2 - 2	ID0264	6	Profesional Asociado y Licenciatura Elección Libre

Tipo de asignatura	Horas de estudio
	HT      HP      TH      HI

## Objetivo(s) general(es) de la asignatura

---

### Objetivo cognitivo

Revisar los principales conceptos y herramientas utilizadas para la generación de soluciones innovadoras.

### Objetivo procedimental

Emplear un proceso estratégico para la construcción de organizaciones innovadoras y la generación de valor.

### Objetivo actitudinal

Fomentar el trabajo colaborativo y la responsabilidad en la resolución de ejercicios y la solución de problemas para el desarrollo de habilidades en la generación de soluciones de innovación.

## Unidades y temas

---

### Unidad I. FUNDAMENTOS

Describir los conceptos básicos relacionados a la innovación disruptiva para la adquisición de un contexto en la generación de soluciones.

#### 1) Innovación

##### a) Definición

##### b) Fuentes, tipos y diferencias entre los tipos de innovación

##### c) Casos de estudio

#### 2) La naturaleza creativa del proceso de innovación

##### a) Actitudes y habilidades del innovador disruptivo

##### b) Frenos y catalizadores en el proceso de innovación

##### c) Generación de valor

### Unidad II. INNOVACIÓN DISRUPTIVA

Describir cuál es el valor que la empresa está generando a sus clientes para el desarrollo de una cultura con un enfoque disruptivo que permita sostener la ventaja competitiva de la organización.

1) Enfoque disruptivo

- a) El dilema del innovador.
- b) Predecir y aprovechar la disrupción.
- c) Enfocarse en las causas por las que los clientes compran tus productos y porque lo hacen (ventaja competitiva).
- d) Lograr la diferenciación y evadir la disrupción.
- e) Caso de estudio.

2) Mantener un alcance disruptivo

- a) Identificar los recursos y capacidades de la organización (definir la organización por lo que puede hacer, no por lo que puede vender)
- b) Desarrollar una cultura con un enfoque hacia la generación de ideas y la experimentación: Identificar las tendencias clave
- c) Determinar que operaciones son críticas para hacer internamente y cuales se pueden delegar (out-sourced)
- d) Alianzas con empresas en industrias relacionadas y no relacionadas.
- e) Caso de estudio

### Unidad III. ESTRATEGIA DISRUPTIVA

Aplicar las bases de una estrategia disruptiva para la construcción de organizaciones innovadoras y la generación de valor.

1) El proceso estratégico para implantar una innovación

- a) Gestión estratégica eficaz
- b) Construcción de organizaciones innovadoras

c) Caso de estudio

2) Desarrollo de una estrategia disruptiva

a) Estrategia deliberada y emergente

b) Balancear las estrategias deliberadas y emergentes para desarrollar innovación en la organización

c) Determinar qué tipo de inversión fomentará la creación de nuevas ideas de negocio

d) Caso de estudio

## Unidad IV. HERRAMIENTAS

Emplear las principales herramientas de innovación para la construcción de organizaciones innovadoras y la generación de valor.

1) Herramientas

a) Design thinking

b) Canvas: modelos de negocio, lean, pitch

c) El marco de los trabajos por hacer (jobs-to-be-done)

d) Crowdsourcing

e) Análisis Predictivo usando Big Data

f) Estrategia de Oceano Azul

2) Aplicación de herramientas

a) Competencia de Startups

b) Elevator pitch

c) Business show

## Actividades que promueven el aprendizaje

### Docente

Promover el trabajo colaborativo en la definición de propuestas de solución a problemas determinados.  
Coordinar la discusión de casos prácticos.  
Realizar foros para la discusión de temas o problemas.

### Estudiante

Realizar tareas asignadas  
Participar en el trabajo individual y en equipo  
Resolver casos prácticos  
Discutir temas en el aula  
Participar en actividades extraescolares

## Actividades de aprendizaje en Internet

El estudiante deberá acceder al portal para la lectura de artículos:

Harvard Business School: <http://www.hbs.edu/Pages/default.aspx>

Clayton Christensen Institute: <http://www.christenseninstitute.org>

Jobs to be done Website: <http://jobstobedone.org>

Forum for Growth & Innovation: <http://www.hbs.edu/faculty/initiatives/Pages/forum-for-growth-and-innovation.aspx>

Rose Park Advisors: <http://www.roseparkadvisors.com>

Lean Canvas: <http://es.slideshare.net/ricardoyorky/lean-canvas-creacion-de-modelos-de-negocio-para-startups>

Se promoverá el uso de mecanismos asíncronos (correo electrónico, grupo de noticias, WWW y tecnologías de información) como medio de comunicación.

## Criterios y/o evidencias de evaluación y acreditación

### Criterios

### Porcentajes

Examen

30

Evidencias individuales (investigación, ensayos, lecturas, etc.)

20

Evidencias equipo (ejercicios, casos, proyectos, etc.)

30

Evidencias grupales (asambleas, lluvias de ideas, etc.) Total

20

Total

100

## Fuentes de referencia básica

---

### Bibliográficas

Christensen, C. (2016). The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail (1a. Edición). EUA: Harvard Business Review Press.

Dru, J. (2015). The Ways to New: 15 Paths to Disruptive Innovation (1a. Edición). EUA: Wiley.

Dyer, J., Gregersen, H y Christensen, C. (2011). The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators (1a. Edición). EUA: Harvard Business Review Press.

Raynor, M. (2011). The Innovator's Manifesto: Deliberate Disruption for Transformational (1a. Edición). EUA: Crown Business.

Williams, L. (2015). Disrupt: Think the Unthinkable to Spark Transformation in Your Business (2a. Edición). EUA: Financial Times Management.

### Web gráficas

.

## Fuentes de referencia complementaria

---

### Bibliográficas

Anthony, S., Sinfiel, J. et. al. (2014). Guía del innovador para crecer: Cómo aplicar la innovación disruptiva (1a. Edición). EUA: Harvard Business Review Press. Deusto.

Chan, W., Mauborgne, R. (2015). La Estrategia Del Océano Azul. Crear Nuevos Espacios De Mercado Donde La Competencia Sea Irrelevante (1a. Edición). España: PROFIT Editorial.

Osterwalder, A, Pigneur, Y. (2011). Generación de Modelos de Negocio (1a. Edición). España: Deusto.

Vianna, M., Vianna, Y. et. al. (2014). Design Thinking: Innovación en Negocios (1a. Edición). Brasil: MJV Press.

### Web gráficas

.

## Perfil profesiográfico del docente

---

### Académicos

Licenciatura en Innovación Empresarial con Maestría en Desarrollo Empresarial o similares.

**Docentes**

Tener experiencia docente a nivel superior mínima de 3 años.

**Profesionales**

Tener experiencia en creación de empresas o dirección de proyectos innovadores.