

Programa de la materia

Disrupción, innovación y tecnología

Primer semestre 2025

Profesor: Dr. Juan M. del Nido
jmd211@cam.ac.uk

Contenido de la materia:

Basada en estudios de caso, desde Uber y OnlyFans hasta Twitch y Youtube, desde Silicon Valley hasta barrios carenciados en el AMBA, esta materia busca generar perspectivas críticas para entender la disrupción y la innovación. Analizaremos preguntas tales como: ¿Qué tipos de relaciones sociales, políticas, económicas y demás se construyen alrededor de las ideas de disrupción e innovación? ¿Cuáles, como el lobby, son más salientes, y cuáles otras, como la anotación de datos, se invisibilizan? ¿Cómo se producen y reproducen las retóricas de innovación y novedad, y cómo ganan o pierden legitimidad en la esfera pública? ¿Qué tipos de capital económico, cultural, y político hacen a un “disruptor”? ¿Qué intuiciones y disposiciones éticas celebran las retóricas de la disrupción y la innovación, y cuáles marginan? ¿Qué otros actores y tipos culturales – el emprendedor, el venture capitalist, el Estado – participan de esas retóricas, y como entran?

Propósito, target y objetivos de la materia:

Nadie, en ningún sector social, deja de hablar de “innovación” y “disrupción”; de base interdisciplinaria, esta materia apunta a alumnos desde economía y tecnología hasta ciencias políticas y sociales, cuyo trabajo – ya sea como empresarios, desarrolladores, administradores públicos, militantes de ONGs, o CEOs – implicará producir, financiar, abogar por o contra, administrar, o pronunciarse públicamente sobre alguna innovación o proceso disruptivo. El objetivo de la materia es generar una perspectiva profunda, versátil y crítica, *que no significa necesariamente antagónica*, sobre los distintos argumentos y las distintas ideologías económicas, políticas y morales que sostienen propios y ajenos, colegas y adversarios sobre tecnología y disrupción en empresas, la academia, la política, los gobiernos, y otras organizaciones y espacios en los que estos alumnos se moverán inevitablemente.

Dinámica de las clases y metodología de trabajo:

Como toda la materia está organizada sobre estudios de caso, no va a haber distinción muy nítida entre momentos teóricos y prácticos. Los estudios de caso se prestan particularmente bien a mezclar fácil y orgánicamente momentos de clase en el sentido más “literal” con debates entre alumnos, organizados o espontáneos; presentaciones individuales o grupales de estudios de caso acordados previamente; presentaciones de oradores invitados, desde militantes de FOSS hasta lobbistas de empresas de tecnología; entrevistas organizadas por los alumnos a estos y otros especialistas; etc. El tono de base de esta clase será el debate porque el objetivo práctico es lograr la entrada a los argumentos que hacen *otros* sobre los temas que *nos* importan; para dar dirección, rigor y estructura a estas interacciones.

Programa General de la Materia:

Primera Parte: la innovación y sus promesas

Tecnología, magia y “sublime tecnológico”: El carisma de la innovación, entre lo religioso y lo mágico. El “sublime tecnológico”. Disrupción, innovación y frontera tecnológica entre la imaginación y la fe.

La disrupción y el futuro: La disrupción ordenando el hoy en términos del futuro. Inversiones, investigación, legislación: futuros en disputa y sus actores (lobbistas, venture capitalists, gobiernos).

Los disruptores: Figura pública del disruptor. Las virtudes ingenieriles, la ética del trabajo, el culto al inconformismo, el carisma y el ser “self-made”. Culturas heroicas vs. trabajo en equipo.

Filosofías de la disrupción: De la sociedad abierta de Popper y Hayek a Linus Torvald; los cybergunks, hippies y California; el libertarismo y la competencia; la lógica del feedback; el movimiento FOSS; inicios de la era internet.

Segunda Parte: la innovación y sus lógicas

Creatividad: De la creatividad como fuerza intransferible e individual a “rutinizar” y “replicar” la creatividad. La creatividad como valor sobre la predecibilidad o la consistencia. La creatividad y la incertidumbre.

Hackers, makers y copias: Parámetros legales, éticos, económicos y culturales que catalogan algo – una línea de código, una herramienta, un argumento – como nuevo o como una variación de algo conocido. Movimientos hackers y makers.

El autor, el usuario, el pirata: La innovación y las ideas de autoría, producción, consumo. Argumentos económicos, legales, políticos, culturales, éticos separando usuario del creador, al original de la piratería, a la piratería “mala” de la “buena”.

Monopolios y competencia: esparcir innovaciones vs. lucrar con sus controles. El caso de Peter Thiel.

Tercera Parte: la innovación y sus límites

Los otros trabajos de la tecnología: Trabajos rutinarios, alienantes o explotadores que sostienen la innovación y la idea de eficiencia, inteligencia y celeridad: anotación de datos, trabajo infantil en la minería de cobalto, captchas, etc.

Infraestructuras y materiales de la disrupción: De caucho y ladrillos a represas hidroeléctricas y cables transoceánicos: condiciones físicas y químicas (toxicidad, temperatura), geopolítica (jurisdicciones) e historias (trazados ferroviarios) que influyen la innovación.

Tecnosolucionismo: Soluciones tecnológicas a problemas políticos y económicos: supuestos sobre el bien común y la naturaleza de la tecnología. Evidencia empírica.

Innovación, el Estado y la ley: El Estado y la disrupción. “grassroots lobbying”, captura regulatoria, etc.

Algoritmos: Desde vigilancia policial y pólizas de seguros a apps de citas y valuaciones fiscales. De hacer “buenos” algoritmos a algoritmos redefiniendo lo “bueno”. La “caja negra”. Demandas de transparencia y equidad y sus faltas.

Los límites y la disrupción distópica: La disrupción y la destrucción de la democracia liberal: más allá de la conveniencia, la eficiencia y la celeridad.

Bibliografía:

La bibliografía estará disponible en el campus virtual, identificada clase por clase. Es importante tener en cuenta que dadas la naturaleza de los temas que trataremos y la velocidad a la que avanza su investigación en el mundo anglosajón, la gran mayoría de la bibliografía está solamente disponible en inglés.

Evaluaciones:

Esta materia es promocionable. Se va a evaluar con dos parciales escritos. Si el alumno saca B- (B menos) o más en los dos parciales, se promociona la materia. Si el alumno saca C+ (C más) o menos en uno o los dos parciales, rinde final involucrando los temas del o de los parciales con tal nota. La nota final en todos los casos se calcula promediando todos los exámenes (parciales y, si fuese relevante, final) aprobados, es decir, según reglamento, los exámenes calificados con C o más, tengan nota de promoción o no. Sea que el examen final involucre los temas de un solo parcial o de toda la materia, si se desaprueba este examen final (calificaciones D o F) la materia no está aprobada.

El correlato entre las notas en letra y la escala numérica es por reglamento el siguiente:

Nota UTDT	Concepto	Equivalencia numérica
A	Sobresaliente	10
A -	Sobresaliente menos	9
B +	Muy Bueno más	8
B	Muy Bueno	7
B -	Muy Bueno menos	6
C +	Satisfactorio más	5
C	Satisfactorio	4
D *	Insuficiente	2 *
F *	Reprobado	1 *

* Según reglamento, estas calificaciones cuentan como desaprobadas.

Los alumnos que estén en condiciones de promocionar pero quieran rendir final para mejorar la nota podrán hacerlo, pero rendirán involucrando toda la materia.