

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali; Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Ensenada; Facultad de Ciencias de la Ingeniería, Administrativas y Sociales, Tecate; Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana; Facultad de Ingeniería y Negocios, Guadalupe Victoria; y Facultad de Ingeniería y Negocios, San Quintín.
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Administración de Empresas
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión de Innovación de la Tecnología
- 5. Clave:** 40348
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Olivia Denisse Mejía Victoria
Lorena Álvarez Flores
José Cupertino Pérez Murillo

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Adelaida Figueroa Villanueva
Ana Cecilia Bustamante Valenzuela
Angélica Reyes Mendoza
Esperanza Manrique Rojas
Gilberto Manuel Galindo Aldana
Jesús Antonio Padilla Sánchez

Fecha: 19 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Gestión de Innovación de la Tecnología, tiene como propósito, que el alumno conozca las herramientas, métodos y tecnologías emergentes para aplicarlos en los procesos productivos, servicios y procesos dentro de las organizaciones para que logre gestionar de mejor manera las operaciones de las organizaciones. Dentro de esta unidad de aprendizaje, el estudiante desarrolla las habilidades de análisis, síntesis, pensamiento crítico, se actualice en uso de herramientas tecnológicas y ejercite su creatividad en la solución de problemas y logre generar nuevas maneras de gestionar los procesos administrativos. La unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa disciplinaria, del plan de estudios de Licenciatura en Administración de Empresas, es de carácter optativo, pertenece al área de conocimiento de Administración Organizacional y no tiene como requisito haber cursado otra unidad de aprendizaje.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar estrategias organizacionales, orientadas a la innovación en la organización, utilizando herramientas, métodos y tecnologías apropiadas, para gestionar los procesos de creación y aprovechamiento del conocimiento aplicado a nuevos productos, servicios y procesos, con responsabilidad, confidencialidad y objetividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias que incluya las actividades, prácticas y casos sobre una propuesta de solución innovadora de producto, servicio o proceso basado en el diagnóstico de la situación actual de la organización.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos generales de innovación, estrategia y tecnología

Competencia:

Distinguir los conceptos de innovación, estrategia y tecnología, a partir del análisis a fondo del proceso creativo, la innovación, las estrategias y su papel en promover la competitividad en las organizaciones, para posteriormente aplicarlos en los procesos productivos y de servicios de una organización, con responsabilidad, confidencialidad y objetividad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Investigación y desarrollo
- 1.2. Proceso creativo e innovación
- 1.3. La innovación tecnológica
- 1.4. Estrategia y competitividad

UNIDAD II. Dinámica industrial de la innovación tecnológica

Competencia:

Aplicar las técnicas de creatividad e innovación, por medio de su utilización en el desarrollo de casos prácticos, para generar una mejor toma de decisiones ordenada y argumentada, con responsabilidad, confidencialidad y objetividad

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1. Fuentes de la innovación
 - 2.1.1. Creatividad e innovación
 - 2.1.2. Redes colaborativas
- 2.2. Tipos de innovación
 - 2.2.1. Innovación de productos, servicios y procesos
 - 2.2.2. Innovación radical e innovación incremental
 - 2.2.3. Otras clasificaciones de innovación
- 2.4. Curvas tecnológicas
- 2.5. Desarrollo de estándares
- 2.6. Competencia de modularidad y de plataforma
- 2.7. Momento de ingreso
 - 2.7.1. Ventajas y desventajas del primer competidor
 - 2.7.2. Factores de influencia en el momento de ingreso
 - 2.7.3. Estrategias para mejorar las opciones de ingreso

UNIDAD III. Formulación de la estrategia de innovación tecnológica

Competencia:

Analizar las estrategias organizacionales, por medio de su revisión y los métodos para la selección de proyectos, con el fin de cuestionar si son las estrategias de innovación adecuadas para una organización, con responsabilidad, confidencialidad y objetividad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. Definición de la estrategia organizacional
- 3.2. Evaluación de la organización
- 3.3. Competencias clave y capacidades dinámicas
- 3.4. Proyectos de innovación
 - 3.4.1. Presupuestos
 - 3.4.2. Métodos cuantitativos para selección de proyectos
 - 3.4.3. Métodos cualitativos para selección de proyectos
- 3.5. Estrategias de colaboración
 - 3.5.1. Acción en solitario
 - 3.5.2. Ventajas de la colaboración
 - 3.5.3. Tipos de colaboración
- 3.6. Protección de la innovación
 - 3.6.1. Patentes, marcas y derechos de autor
 - 3.6.2. Secretos industriales
 - 3.6.3. Mecanismos de protección

UNIDAD IV. Implementación de estrategias de innovación tecnológica

Competencia:

Desarrollar las estrategias de innovación de la tecnología, por medio de examinar las herramientas utilizadas para la gestión de nuevos productos, de equipos y de implementación, para generar una correcta toma de decisiones con responsabilidad, confidencialidad y objetividad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1. Organización de la innovación
 - 4.1.1. Tamaño de la organización
 - 4.1.2. Dimensiones estructurales de la organización
 - 4.1.3. Modularidad
- 4.2. Gestión del desarrollo de nuevos productos
 - 4.2.1. Metodologías ágiles
 - 4.2.2. Objetivos de nuevos productos
 - 4.2.3. Desarrollo secuencial y paralelo
 - 4.2.4. Clientes y proveedores en el proceso
 - 4.2.5. Herramientas para el desarrollo de nuevos procesos
 - 4.2.6. Herramientas de medición del desempeño
- 4.3. Gestión de equipos
 - 4.3.1. Desarrollo de equipos de trabajo
 - 4.3.2. Estructura de equipos
 - 4.3.3. Gestión de equipos de trabajo
- 4.4. Elaboración de la estrategia de implementación
 - 4.4.1. Determinación de momentos de lanzamiento
 - 4.4.2. Compatibilidad y licenciamiento
 - 4.4.3. Determinación de precios
 - 4.4.4. Distribución
 - 4.4.5. Mercadeo

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Caso práctico: Innovación tecnológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta el tema y entrega el estudio de caso al grupo. 2. El grupo se integra por equipos de trabajo. 3. El equipo realiza una matriz en la que se distinguen los conceptos de innovación, estrategia y tecnología. 4. El equipo desarrolla una infografía acerca de lo que es el proceso creativo. 5. El equipo elige una empresa para plantear una estrategia innovadora ya sea de servicio o de producto y argumenta el por qué sería una estrategia de competitividad. 6. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Empresa para desarrollar la estrategia. • Cuaderno y lápiz. • Computadora. • Procesador de textos. • Internet. 	8 horas
UNIDAD II				
2	Caso Práctico: fuentes de innovación	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta el tema y entrega el estudio de caso al grupo. 2. El grupo continúa trabajando por equipos. 3. El equipo realiza una búsqueda en internet en la que se identifique una estrategia de innovación considerando los tipos vistos en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno y lápiz. • Computadora. • Procesador de textos. • Internet. 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Desarrolla al menos un estándar para cada una de ellas. 5. Argumenta las ventajas y desventajas del primer competidor. 6. Entrega al docente. 		
UNIDAD III				
3	Estrategia de innovación tecnológica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente presenta el tema y entrega el estudio de caso al grupo. 2. El grupo continúa trabajando por equipos. 3. El equipo elige una empresa para llevar a cabo la estrategia de innovación tecnológica. 4. Evalúa a la organización. 5. Elabora la estrategia de innovación tecnológica de acuerdo a las instrucciones del docente. 6. Elabora una presentación y presenta en plenaria. 7. Entrega al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Empresa para desarrollar la estrategia de innovación. • Cuaderno y lápiz. • Computadora. • Procesador de textos. • Software para la elaboración de presentaciones. • Internet. 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

De acuerdo con el propósito y naturaleza de esta unidad de aprendizaje, alcance de las competencias y evidencias de aprendizaje, se debe proponer estrategias de enseñanza para la facilitación del aprendizaje de los contenidos de las unidades temáticas y del desarrollo de las prácticas de taller, por ejemplo: técnica expositiva, estudios de caso, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, ejercicios prácticos, entre otros.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

De acuerdo con el propósito y naturaleza de la unidad de aprendizaje, alcance de las competencias y evidencias de aprendizaje, se deben proponer estrategias de aprendizaje que permitan al alumno el análisis, comprensión y aplicación de los contenidos declarados en las unidades temáticas, por ejemplo: investigación, estudio de caso, trabajo en equipo, exposiciones, visitas a campo, organizadores gráficos, cuadros comparativos, y demás.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes 30%
- Prácticas de taller..... 30%
- Portafolio de evidencias..... 40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Escorsa, P., Valls, J. (2008). *Tecnología e Innovación en la Empresa* (2a ed.). Editorial Alfaomega. [clásica]
- Sánchez, M. (2008). *El proceso innovador y tecnológico: Estrategias y apoyo público*. Editorial Netbiblo. [clásica]
- Shilling, M. (2020). *Strategic Management of Technological Innovation* (6a ed.). Editorial McGraw Hill Education.

Complementarias

- Ahumada-Tello, E., Perusquia-Velasco, J. (2016). Inteligencia de negocios: estrategia para el desarrollo de competitividad en empresas de base tecnológica, *Contaduría y administración*, 61(1), 127-158.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39543184008>
- Martínez Villaverde, L. (2006). *Gestión del cambio y la innovación en la empresa: un modelo para la innovación empresarial*. Editor Ideaspropias S.L. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

Licenciatura en Inteligencia de Negocios, Licenciatura en Informática, Ingeniero en Computación, Licenciatura en Sistemas Computacionales, Licenciatura en Ciencias Computacionales o área afín. Con experiencia mínima de tres años en la docencia y profesional. Ser proactivo, analítico, que fomente el trabajo en equipo y la investigación.