

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 y Sociales, Ensenada; Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería, Administrativas y Sociales, Tecate; y Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Inteligencia de Negocios
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tópicos Emergentes de Innovación
- 5. Clave:** 39089
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Adelaida Figueroa Villanueva
Ricardo Ching Wesman
Guadalupe Abigail Arreguin Silva
Josué Miguel Flores Parra

Vo.Bo. de subdirectores de las Unidades Académicas

Adelaida Figueroa Villanueva
Angélica Reyes Mendoza
Esperanza Manrique Rojas
Jesús Antonio Padilla Sánchez

Fecha: 12 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es dar a conocer las nuevas tendencias en tecnologías emergentes para la innovación. Esto le permite al alumno mantenerse actualizado en éstas y a través del conocimiento de sus fundamentos, modelos, métodos y herramientas aplicarlas en futuros proyectos profesionales.
Se imparte en la etapa terminal con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento Innovación.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las tecnologías emergentes para la innovación, para conocer las nuevas tendencias y su impacto, mediante la revisión de sus fundamentos, modelos, métodos y herramientas, con actitud analítica, responsabilidad y compromiso.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Propuesta de estrategia de aplicación de las principales tecnologías emergentes de innovación en un caso real de una organización

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos de innovación

Competencia:

Identificar los fundamentos de la innovación, a partir del análisis de sus principios, características y procesos, para comprender su impacto y aplicación dentro de una organización, con actitud analítica, responsable y actitud colaborativa.

Contenido:

Duración: 6 horas

1.1 Introducción a la innovación

1.1.1 Conceptos y principios de innovación

1.1.2 Características de la innovación

1.1.3 Normas de innovación.

1.1.3.1 Sistema de Gestión de innovación

1.1.3.2 Innovación y conocimiento

1.2 Proceso de innovación

1.2.1 Agentes del sistema de innovación

1.2.2 Ejecución de la innovación

UNIDAD II. Modelos de Innovación

Competencia:

Distinguir los principales modelos de innovación emergentes, a partir del análisis de sus características, para determinar sus ventajas, desventajas y su factibilidad de aplicación en una organización, con actitud analítica, proactiva y reflexiva.

Contenido:

Duración: 10 horas

2.1 Modelo lineal

2.1.1 Technology Push

2.1.2 Market Pull

2.1.3 Chain Linked Model

2.2 Modelos por etapas

2.3 Modelos Interactivos o mixtos

2.4 Modelos integrados

2.5 Modelos en red

2.6 Modelos de cadena de valor

2.7 Tendencias de modelos de innovación

UNIDAD III. Herramientas para la innovación

Competencia:

Diferenciar los principales métodos y herramientas que fomentan la innovación, a partir del análisis de sus características particulares, para impulsar la innovación en las organizaciones, con actitud analítica, proactiva y reflexiva.

Contenido:

- 3.1 Design Thinking
- 3.2 Service design/User experience
- 3.3 Método Lean startup
- 3.4 Herramientas emergentes

Duración: 10 horas

UNIDAD IV. Innovación Tecnológica en las organizaciones

Competencia:

Proponer una estrategia de aplicación de las principales tecnologías emergentes de innovación, a partir de la elección de los modelos, métodos y herramientas en función de las características de una organización, para propiciar ventajas competitivas dentro de la misma, con actitud analítica, creativa y con responsabilidad

Contenido:

Duración: 6 horas

- 4.1 Gestión de la innovación en las organizaciones
 - 4.1.1 La Innovación como estrategia
 - 4.1.2 Gestión de proyectos tecnológicos de innovación
- 4.2 Posicionando a la empresa hacia la innovación
- 4.3 Índices nacionales e internacionales sobre la innovación
- 4.4 Impacto económico y social de la innovación
- 4.5 Redes de innovación
- 4.6 Casos de éxito en la innovación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Normas de innovación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para revisar las normas de innovación 2. Investiga en bases de datos, libros y fuentes de información confiable las normas de innovación 3. Analiza la información recabada y la clasifica 4. Elabora una representación gráfica de las normas de innovación 5. Compara con sus compañeros 6. Entrega al docente el reporte de la práctica con portada, representación gráfica y referencias, para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Herramienta para realizar organizadores gráficos ● Recursos bibliográficos ● Acceso a bases de datos ● Procesador de textos 	2 horas
2	Proceso de innovación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para revisar el proceso de innovación. 2. Investiga en bases de datos, libros y fuentes de información confiable del proceso de innovación. 3. Analiza la información recabada y la clasifica 4. Elabora una representación gráfica (mapa mental) del proceso de innovación. 5. Compara con sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Herramienta para realizar organizadores gráficos ● Recursos bibliográficos ● Acceso a bases de datos ● Procesador de textos 	2 horas

		6. Entrega al docente el reporte de la práctica con portada, representación gráfica y referencias, para su revisión y retroalimentación.		
UNIDAD II				
3	Modelos de Innovación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para revisar los principales modelos de innovación emergentes. 2. Investiga en bases de datos, libros y fuentes de información confiable de los modelos de innovación emergentes. 3. Analiza la información recabada y la clasifica 4. Elabora un cuadro comparativo con las principales características de los modelos donde se muestran sus ventajas y desventajas. 5. Compara con sus compañeros 6. Entrega al docente el reporte de la práctica con portada, cuadro comparativo, conclusiones y referencias, para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Acceso a bases de datos ● Procesador de textos 	4 horas
4	Aplicación de los modelos para la innovación (Estudio de caso de selección de un modelo en un entorno real).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (Puede ser individual o en equipos) 2. Investiga algún escenario donde pueda proponer un modelo para la innovación. 3. Analiza la información 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Acceso a bases de datos ● Procesador de textos ● Programa de presentación (Power point, Keynote) ● Herramientas de edición de 	6 horas

		<p>recabada</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Elabora una propuesta de que modelo podría aplicarse en el escenario propuesto, que ventajas tendrá implementarlo. 5. Preparará una presentación o video del tema mostrando el escenario actual, el modelo propuesto y el escenario esperado. 6. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación. 	<p>audio y video.</p>	
UNIDAD III				
5	Herramientas emergentes para la innovación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos) 2. Investiga en bases de datos, libros y fuentes de información confiable las diferentes herramientas 3. Analiza la información recabada y la clasifica 4. Elabora una representación gráfica de cada una de las herramientas innovación 5. Prepara una exposición grupal del tema. 6. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Herramienta para realizar organizadores gráficos • Recursos bibliográficos • Acceso a bases de datos • Procesador de textos 	4 horas
6	Aplicación de herramientas emergentes para la innovación (Estudio de caso de implementación en un entorno real)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos) 2. Investiga algún escenario que 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Herramienta para realizar organizadores gráficos • Recursos bibliográficos 	6 horas

		<p>podiera ser mejorado mediante la aplicación de alguna herramienta de innovación.</p> <ol style="list-style-type: none"> Analiza la información recabada Elabora una propuesta de mejora que involucre la aplicación de herramientas para la innovación. Prepara un video del tema mostrando la situación actual, el proceso de implementación propuesto y el escenario esperado. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceso a bases de datos Procesador de textos 	
UNIDAD IV				
7	Índices nacionales e internacionales sobre la innovación	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos) Investiga Analiza la información recabada y la clasifica Elabora una gráfica de los Índices nacionales e internacionales sobre la innovación. Prepara una exposición grupal del tema. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación que contenga 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Herramienta para realizar organizadores gráficos Recursos bibliográficos Acceso a bases de datos Procesador de textos 	2 horas
8	Impacto económico y social de la	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora 	2 horas

	innovación	<p>profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos)</p> <ol style="list-style-type: none"> Investiga Analiza la información recabada y la clasifica Elabora una representación gráfica del impacto económico y social de la innovación Prepara una exposición grupal del tema. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación que contenga. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Herramienta para realizar organizadores gráficos Recursos bibliográficos Acceso a bases de datos Procesador de textos 	
9	Redes de innovación	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos) Investiga Analiza la información recabada y la clasifica Elabora una representación gráfica de las Redes de innovación. Prepara una exposición grupal del tema. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación que contenga. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Herramienta para realizar organizadores gráficos Recursos bibliográficos Acceso a bases de datos Procesador de textos 	2 horas
10	Casos de éxito en la innovación	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para realizar la actividad. (puede ser individual o en equipos) Investiga Analiza la información recabada y la clasifica 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Herramienta para realizar organizadores gráficos Recursos bibliográficos Acceso a bases de datos Procesador de textos 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none">4. Elabora una presentación donde se exponen varios casos de éxito en la aplicación de la innovación.5. Prepara una exposición grupal del tema.6. Entrega al docente el reporte de la práctica para su revisión y retroalimentación que contenga.		
--	--	---	--	--

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):

- Estudio de caso
- Método de proyectos
- Técnica expositiva
- Foros
- Debate
- Funge como guía en las prácticas de taller

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación teórica y de campo
- Estudio de caso
- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Organizadores gráficos
- Resúmenes
- Cuadros comparativos
- Participación en clases y actividades
- Elabora propuesta de aplicación de las principales tecnologías emergentes de innovación

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

- 2 evaluaciones parciales..... 20%
- Tareas y actividades..... 20%
- Portafolio de evidencias.....20%
- Propuesta de estrategia de aplicación de las tecnologías emergentes de innovación..... 40%
- Total..... 100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

Bales, S. & Van, Hannes. (2019). *Innovation Wars: Driving Successful Corporate Innovation Programs*. USA: Morgan James Publishing.

López, J. (2018). *Innovación: actitud*. México: Fundación Reinventando a México.

Nambisan, S., Lyytinen, K., Majchrzak, A., & Song, M. (2017). Digital Innovation Management: Reinventing innovation management research in a digital world. *Mis Quarterly*, 41(1), 223-238. Recuperado de <https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=121204229&lang=es&site=ehost-live>

Schnarch, A. (2018). *Creatividad e innovación*. España: Alfaomega.

Schilling, M. A., & Shankar, R. (2019). *Strategic management of technological innovation*. USA: McGraw-Hill Education.

Complementarias

Albors-Garrigos, J., Igartua, J. I., & Peiro, A. (2018). Innovation management techniques and tools: Its impact on firm innovation performance. *International Journal of Innovation Management*, 22(6), Recuperado de <https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=131243622&lang=es&site=ehost-live>

Hidalgo, A., León, G., y Pavón, J. (2013). *La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones*. Madrid, España: Pirámide. [clásica]

Pecina Hernández, J. C. (2011). *Innovación*. (2a ed.). México: Trillas. [clásica]

Romero, M. J. (2014). *El impacto económico de la innovación: 10 razones por las que innovar*. España: Clarke modet y Cía. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta esta asignatura debe contar con título de licenciatura o ingeniería en informática, innovación o área afin, preferentemente posgrado en área afín. Asimismo, debe tener experiencia docente mínima de dos años y conocimientos y/o experiencia laboral en el área de innovación. Ser creativo, organizado y responsable.