

PLANIFICACIÓN DE CURSO
Primer Semestre académico 2024

I. ACTIVIDAD CURRICULAR Y CARGA HORARIA

Asignatura: Taller de Innovación	Código: ICA3401
Semestre de la Carrera: 5	
Carrera: Ingeniería Comercial	
Escuela: Ciencias Sociales	
Docentes: Job Rivas Galdames - job.rivas@uoh.cl y Ana Fuentes Espinoza - ana.fuentes@uoh.cl	
Horario: Sección 1 Lunes 12:00 - 13:30 Miércoles 08:30 - 10:00 Sección 2 Lunes 10:15 - 11:45 Miércoles 08:30 - 10:00	

Créditos SCT: 4
Carga horaria semestral 120 horas
Carga horaria semanal: 7,5 horas

Tiempo de trabajo sincrónico semanal:	4,5 horas
Tiempo de trabajo asincrónico semanal:	3 horas

II. RESULTADOS U OBJETIVOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS ESTE SEMESTRE

1)	Adquiere las herramientas necesarias que permitan reconocer la importancia de la innovación en su formación profesional.
2)	Desarrolla las competencias necesarias para demostrar iniciativa y creatividad al abordar una propuesta de proyecto.
3)	Comprende la importancia del pensamiento divergente en los procesos de innovación
4)	Reconoce la necesidad de gestionar basándose en procesos creativos e innovadores, mediante el uso de Metodologías Ágiles (Design Sprint - Agile).

III. UNIDADES, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
S1 18-03	Kick off - ¿Qué nos convoca? Conociendo mi Team mediante analizar una situación actual	4,5	3	Evaluación Participativa
S2 25-03	Unidad 1 - Primeros pasos en Innovación Gestión Ágil - metodologías de trabajo en el mundo actual (Design Sprint - casos)	4,5	3	Evaluación Participativa
S3 01-04	Unidad 1 - Primeros pasos en Innovación Donde innovar, áreas y estrategia Ecosistema de Innovación - conceptos base Barreras mentales a la creatividad	4,5	3	Evaluación Participativa
S4 08-04	Unidad 1 - Primeros pasos en Innovación Características de los innovadores Innovación en el mundo Innovación e investigación Flipped Class	4,5	3	Evaluación en Team
S5 15-04	Unidad 2 - Procesos de Innovación Detección de necesidades Prototipos, uso en validación funcional Flipped Class	4,5	3	Evaluación en Team
S6 22-04	Unidad 2 - Procesos de Innovación Paradigmas Metodologías de innovación Empresas - innovar en gestión Control de Cátedra 1 (Caso base)	4,5	3	Evaluación Participativa
S7 29-04	Unidad 2 - Procesos de Innovación Design Thinking Lean Startup Scrum Proyecto Teams - entrega Fase 1	4,5	3	Evaluación Participativa

S8 06-05	Recap Unidad 1 y Unidad 2 Foro sobre casos en la actualidad			
S9 13-05	Unidad 3 - Formulación de Proyectos basados en innovación Etapas de un proyecto Análisis de factibilidad técnico-económica de un proyecto	4,5	3	Evaluación Participativa
S10 20-05	Receso			
S11 27-05	Unidad 3 - Formulación de Proyectos basados en innovación Modelos de financiamiento para innovación Proyectos basados en innovación en Chile	4,5	3	Evaluación Participativa
S12 03-06	Control de Cátedra 2 (Contenidos hasta la semana 11)	4,5	3	Evaluación individual
S13 10-06	Unidad 4 - Tecnología y Disrupción Bases del concepto Estrategia sostenible I+D+i	4,5	3	Evaluación Participativa
S14 17-06	Unidad 4 - Tecnología y Disrupción Disrupción de gama baja Disrupción de un nuevo mercado	4,5	3	Evaluación Participativa
S15 24-06	Proyecto Teams - entrega Fase 2	4,5	3	Evaluación en Team
S16 01-07	Síntesis del curso Evaluaciones Recuperativas			

IV. CONDICIONES Y POLÍTICAS DE EVALUACIÓN

Evaluaciones:

a.- Ponderación 15% (semana 7)

- Proyecto Teams Fase 1, Informe de Avance
Cada Team en respuesta al tema asignado, debe generar el informe ejecutivo de avance de acuerdo a lo definido en pauta de evaluación. Este informe debe entregarse en el módulo tareas de Ucampus.

b.- Ponderación 20% (semana 15)

- Proyecto Teams Fase 2, Informe de Avance y Presentación
Cada Team en respuesta al tema asignado, debe generar el informe ejecutivo de cierre de acuerdo a lo definido en pauta de evaluación. Este informe debe entregarse en el módulo tareas de Ucampus. Además en 10 minutos (elevator pitch-azar) y de manera presencial, debe presentar las principales conclusiones del trabajo realizado con su Team. Para el elevator pitch se juntan ambas secciones (por confirmar)

c.- Ponderación 20% (semana 4 y semana 5)

- Flipped Class Clase Invertida - (exposición)
Para esta actividad se juntan ambas secciones donde cada team debe en 10 minutos presentar el tema asignado realizando una clase invertida, la cual considere los objetivos declarados en la pauta de evaluación.
Existen 2 fechas de entrega;
Semana 4 teams (Suiza, Reino Unido, Turquía, Dinamarca, Países Bajos)
Semana 5 teams (Alemania, Suecia, Finlandia, Singapur, Corea del Sur)

d.- Ponderación 30% (semana 6 y semana 12)

- Controles de Cátedra
Presencial considera los contenidos vistos en clases más los temas presentados por cada Team mediante Flipped Class (cápsulas) y lectura de bibliografía indicada en la semana 2, cada control tiene una ponderación del 15%

e.- Ponderación 15% (semana 17)

- Coevaluación
Actividad presencial implementada en Ucampus, donde se potencia Teamwork y pensamiento crítico requiriendo que cada integrante del curso evalúe la participación sus compañer@s de Team.

Condiciones de aprobación (deben cumplirse todas):

- **EVALUACIONES** $(a*0,15 + b*0,2 + c*0,2 + d*0,3 + e*0,15) \geq 4,0$
- **ASISTENCIA** $\geq 90\%$
- **COEVALUACIÓN** $\geq 5,0$

V. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS OBLIGATORIOS

- PETERS, T. Re-Imagina. La Excelencia empresarial en una era perturbada. Prentice Hall, 2004
- MOORE, G. Crossing the Chasm: Marketing and Selling Technology Products to Mainstream Customers. New York, N.Y.: HarperBusiness, 1991. Print.
- 5. ÁGUILA, E., GARAY, M. Liderazgo Creativo. Construyendo Adaptabilidad Organizacional a través de un Liderazgo Creativo en los Negocios. Santiago: Ediciones Universidad Finis Terrae, 2016. Print.

VI. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

