

 <p>UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS</p>	<p>UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS</p> <p>FACULTAD DE INGENIERÍA</p> <p><b>SYLLABUS</b></p> <p>PROYECTO CURRICULAR DE INGENIERÍA INDUSTRIAL</p>								
<p><b>Espacio Académico:</b> Innovación empresarial</p>		<p><b>Código:</b> 180</p>							
<p>Obligatorio</p>	<input type="checkbox"/>		<p>Básico</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Complementario</p>	<input type="checkbox"/>			
<p>Electivo</p>	<input checked="" type="checkbox"/>		<p>Intrínseco</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Extrínseco</p>	<input type="checkbox"/>			
<p><b>Número de Créditos</b></p>		<p>2</p>		<p><b>Semestre:</b> VI</p>					
<p><b>Tipo de Curso:</b></p>		<p>Teórico</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Práctico</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Teórico - Práctico</p>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<p><b>Alternativas Metodológicas:</b></p>									
<p>Clase Magistral</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Seminario</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Seminario-Taller</p>	<input type="checkbox"/>	<p>Taller</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Prácticas</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Proyectos Tutoriados</p>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Otros <a href="#">Haga clic aquí para escribir texto.</a></p>					
<p><b>I. JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO</b></p>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionar sobre el emprendimiento como una alternativa de vida y de mejorar competencias</li> <li>• Buscar y reconocer oportunidades a través de la concepción de productos o servicios basados en propuestas innovadoras en emprendimiento propio o dentro de una organización.</li> <li>• Enfatizar la importancia de generar valor para la persona/organización que necesita el producto o servicio y para la persona/organización que impulsa el negocio.</li> <li>• Proporcionar competencias para que el futuro profesional aporte soluciones competitivas a la sociedad y al país con productos y/o servicios de innovación</li> <li>• Brindar al estudiante la oportunidad de conocer y experimentar herramientas que generen una cultura de la innovación en los diferentes escenarios de su desempeño profesional.</li> </ul>									
<p><b>Conocimientos Previos:</b> <i>Naturaleza y desarrollo de producto y/o servicios, Análisis de procesos de producción, conocer las características principales de las estructuras organizacionales, fundamentos y características de los distintos componente de marketing, principios fundamentales de la cultura organizacional, administración, desempeño y evaluación de la gestión humana</i></p>									
<p><b>II. PROGRAMACIÓN DEL CONTENIDO</b></p>									
<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular la capacidad del futuro profesional para el desarrollar distintos procesos de creativos y de innovación</li> <li>• Incentivar la creación de nuevas empresas de base tecnológica.</li> </ul>									
<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p>									

- Fundamentar en los estudiantes el proceso de creatividad e innovación para el desarrollo de ideas de negocios basados en tecnología.
- Orientar metodológicamente al estudiante en el desarrollo de ideas innovadoras para generar herramientas para gestión de la innovación.
- Brindar elementos para gestionar procesos tecnológicos y de innovación al interior de las empresas
- Gestión de proyectos de innovación.
- Desarrollar competencias especializadas en gestión de la creatividad y la innovación, mediante estudios de caso

## COMPETENCIAS DE FORMACIÓN

### *Competencias de Contexto:*

- Desarrollar técnicas para el uso del hemisferio derecho del cerebro como fuente principal de la creatividad.
- El estudiante está en la capacidad de conocer y comprender el desarrollo de las ideas innovadoras en el sector empresarial.

### *Competencias Básicas:*

- Interpretar y exponer el concepto de innovación como fuente de competitividad en la sociedad actual.
- Comprende los conceptos básicos de la innovación empresarial: ¿Qué es?, ¿Cuáles son sus técnicas y herramientas?, ¿Cuáles son los procesos tecnológicos y de innovación? y ¿Cómo es el desarrollo, planeación, implementación y evaluación de un proyecto innovador?

### *Competencias Laborales:*

- Formular metodológicamente proyectos de innovación y desarrollo tecnológico en el ámbito
- Identificar oportunidades para la implementación de ideas que generan innovación y desarrollo tecnológico

## PROGRAMA SINTÉTICO:

### **1. La Creatividad.**

- Conceptos básicos
- El proceso Creativo
- Técnicas de desarrollo de la creatividad.
- La creatividad aplicada en las organizaciones

### **2. El proceso de Innovación.**

- Conceptualización
- Evolución de la innovación
- El arco Iris de la innovación.
- Innovación y creatividad.

### **3. Innovación empresarial**

- Sistematización de la Innovación en la empresa.
- Proceso de Implementación de programas de innovación en las empresas.
- Organización de la empresa para la innovación
- La tecnología en los procesos de innovación.
- La innovación en el desarrollo de nuevos productos o servicios.
- Análisis de casos de innovación

### **4. Negocios de Base Tecnológica**

- Conceptualización
- Ideas y Oportunidades de Negocios
- Metodologías para formulación de proyectos de innovación y Desarrollo Tecnológico

## III. ESTRATEGIAS

**Metodología Pedagógica y Didáctica:**

- Cátedra Introdutoria a cada tema.
- Cierres conceptuales
- Lecturas y análisis sobre casos y temas del curso previamente programadas.
- Conversatorios y Talleres aplicativos
- Desarrollo de informe final reflejado en un proyecto de Innovación y desarrollo Tecnológico fundamentado en un pre-plan de negocios de base tecnológica.

Tipo de Curso	Horas			Horas profesor/semana	Horas Estudiante/semana	Horas Estudiante/semestre	Créditos
	TD	TC	TA	(TD + TC)	(TD + TC+TA)	X 16 semanas	
<b>Teórico</b>	2	2	2	4	6	96	2

**Trabajo Directo (TD):** Trabajo de aula con plenaria de todos los estudiantes.

**Trabajo Cooperativo (TC):** Trabajo de tutoría del docente a pequeños grupos o de forma individual a los estudiantes.

**Trabajo Autónomo (TA):** Trabajo del estudiante sin presencia del docente, que se puede realizar en distintas instancias: en grupos de trabajo o en forma individual, en casa o en biblioteca, laboratorio, etc.)

#### IV. RECURSOS

##### *Medios y Ayudas*

- Equipo de cómputo (PC, portátil, Tablet, Tel. Móvil Inteligente).
- Aula virtual del espacio académico.
- Conectividad a internet para docente y estudiantes.
- Herramientas digitales y plataformas para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para desarrollar las temáticas.
- Aula de clase.
- Tablero y VideoBean para clases magistrales, talleres grupales y exposición presencial de casos prácticos.

##### **Bibliografía**

##### *Textos Guías*

- Bassat Luis "La creatividad" Editorial CONECTA, 2014
- Bustamante, Pastor Juan "Creatividad e innovación. Factores clave para la gestión e internacionalización", publicado por el Instituto de Comercio Exterior (ICEX) España
- Drucker, Peter. F. "La innovación y el empresario innovador" Editorial Norma 1996
- Fernández Romero Andrés. "Creatividad e innovación en las empresas y organizaciones: Técnicas para la solución de problemas" Editorial Díaz de Santos. 2005
- Gisbert, María Cinta L. "Creatividad e innovación en la práctica empresarial" Fundación CONTEC para la innovación tecnológica. Madrid. 2005
- González Simón, Miguel. Galder Guenaga Garay. El factor liderazgo en la empresa: su potencial, orígenes y dimensiones básicas. Universidad del País Vasco. 2006
- Michalko Michael "Los secretos de los genios de la creatividad" Editorial Gestión 2000. 2003 • Ordoñez, Rubén "Cambio, creatividad e innovación" Editorial: Granica S.A.
- Torres Carbonell Silva. "El Plan de Negocio: Un elemento clave en la tarea de emprender" Universidad Austral. Escuela Dirección y negocios. 2003
- Varela V. Rodrigo. "Innovación Empresarial: Arte y Ciencia en la Creación de Empresas" Pretice Hill 2008
- Varela, R, Bedoya, O, Uribe, A. "Factores desencadenantes en la decisión de carrera empresarial" III CIELA, Río de Janeiro. 2004
- Varela Rodrigo, Bedoya, Olga Lucia. "Modelo conceptual de desarrollo empresarial basado en competencias" ICESI Biblioteca virtual. 2006

##### *Textos Complementarios*

- Varela, Rodrigo, "Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas", Editorial Pearson, 2008.
- Boada Alejandro, Colin Mónica, "Gerencia de la innovación empresarial", Universidad Externado de Colombia, 2019.
- De Haro García, José Manuel ¿Sabe alguien qué es una competencia?: de McClelland a la ISO 9000
- Fracica Germán, La búsqueda sistemática de oportunidades de negocio
- González Simón, Miguel. Galder Guenaga Garay. El factor liderazgo en la empresa: su potencial, orígenes y dimensiones básicas Universidad del País Vasco. Departamento de Economía Industrial 2006
- Lijis Gómez, Joselín Martínez, María Arzuza B. Política pública y creación de empresas en Colombia. Universidad del Norte Pensamiento y gestión, 2006
- Shapero, Albert; Adsuar Ortega, Joaquín Los profesionales creativos en la empresa: como elegirlos, valorarlos y motivarlos. Editorial Planeta 1987
- Luna Jean Pierre, Barrutia Jon, "Gestión de la innovación empresarial: conceptos, modelos y sistemas, Pontificia universidad católica del Perú, 2019

#### Revistas

- Estudios gerenciales. ICESI. Cali
- Revista Ciencias Estratégicas. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín
- Revista EAN
- Revista Innovar Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Económicas
- Revista Latinoamericana en Ciencias Empresariales. Facultad de Ciencias Administrativas y Re cursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres (USMP) Perú
- Revista de Investigación Científica - Administración de Personal - Facultad Tecnológica - Universidad de Santiago de Chile

#### Direcciones de Internet

- Revista Emprendedores <http://www.emprendedores.es/>
- Revista Emprendimiento y negocios <http://www.cityen.cl/>
- <http://www.soyentrepreneur.com>
- <http://somosemprendedores.com>
- <https://innolandia.es>

### V. ORGANIZACIÓN / TIEMPOS

TEMA No.	TEMA A DESARROLLAR	SEMANAS ACADÉMICAS															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	La Creatividad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	El proceso de Innovación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Innovación empresarial	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4	Negocios de base tecnológica	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>										

### VI. EVALUACIÓN

	TIPO DE EVALUACIÓN	FECHA	PORCENTAJE
<b>PRIMER CORTE</b>	Talleres en grupo	Semana 8 de clases	40%
<b>SEGUNDO CORTE</b>	Dos parciales	Semana 16 de clases	30%
<b>EXAMEN FINAL</b>	Propuesta y sustentación de un proyecto empresarial de	Semana 17 -18 de clases	30%

	innovación y/o desarrollo tecnológico.		
<b>ASPECTOS A EVALUAR DEL CURSO</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Evaluación continua de los estudiantes.</li><li>2. Proyecto empresarial de innovación y/o desarrollo</li><li>3. Participación y asistencia a la asignatura.</li></ol>			