

. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Innovación Estratégica en los Negocios.
Clave de la asignatura:	ICD-1705
STCA 1	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial.
Especialidad	Innovación, Creatividad y Calidad.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta herramientas encaminadas a desarrollar las habilidades personales, creativas y, mediante estrategias de innovación y cultura para el mejoramiento de procesos y creación de valor.

Intención didáctica

En el primer tema, se pretende poner al estudiante en contacto con la reflexión del costo de la no innovación en la empresa, y ver cómo desarrollarse de la chispa creativa a la estrategia de la innovación.

En la segunda unidad se les motiva mediante análisis y la evaluación de la relación estrategia-entorno-producto-tecnología a romper con los paradigmas de lo establecido y el conformismo mediante la demanda del entorno; así como inculcar una cultura de la innovación en la empresa con una visión innovadora.

En la tercera unidad, diseño y planes de la implementación del proceso de innovación y desarrollar su habilidad de cuestionar e identificar las herramientas que le permitan aplicar su capacidad de generación creativa de ideas de negocios y la capacidad de solución efectiva de problemas; todo ello encaminado a promover su espíritu emprendedor. El facilitador abordará la oportunidad de reflexión sobre la manera de ver el mundo junto con el estudiante, la importancia de tener un enfoque en el contexto donde le toca actuar.

En la cuarta unidad, se motiva la participación activa de los estudiantes aplicando su creatividad, conociendo las condicionantes para satisfacer las necesidades del entorno, con sus proyectos innovadores e impactando de manera económica y social, viendo la innovación como un portafolio de inversión y una diversificación de las empresas.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Chetumal, Quintana Roo, noviembre 2016	M.A. Ricardo José Aguilar y Angulo. Lic. Efraín Montero Zamudio. Lic. Guadalupe González Valdes.	

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> Transmite y motiva la concepción de la innovación, como una verdadera actitud considerando las variables que nacen con la identificación de oportunidades y necesidades de los clientes, como una forma válida de abordar la realidad.

5. Competencias Previas

<ul style="list-style-type: none"> Conoce y aplica el Proceso Administrativo, en las organizaciones para la aplicación de estrategias. Maneja conceptos sobre análisis financieros, sobre mercadotecnia, recursos humanos, producción y derecho mercantil. Aplica el fundamento de la administración y reconocer los principios básicos de la comunicación formal e informal. Aplica el método científico para la realización de investigaciones de los entornos de la empresa. Reconoce las distintas etapas evolutivas de la organización para el diseño de las estructuras. Aplica las herramientas de la nueva tecnología de la información y comunicación.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.	De la chispa creativa a la estrategia de la innovación.	1.1. Autodiagnóstico de innovación organizacional. 1.1.1. Introducción a la gestión estratégica de la innovación. 1.1.2. La transición de la Era Industrial a la Era del conocimiento. 1.1.3. De la economía de los tangibles a los intangibles. 1.1.4. Impacto en los procesos económicos. 1.1.5. De la lógica de la escasez a la lógica de la abundancia. 1.1.6. El costo de la no innovación en la

		<p>empresa.</p> <p>1.2. Autodiagnóstico de competencia creativa.</p> <p>1.2.1. Creatividad: conceptos centrales.</p> <p>1.2.2. Pensamiento divergente y convergente.</p> <p>1.2.3. Cuestionar la norma. Ecosistemas creativos en la empresa.</p> <p>1.2.4. Todos somos creativos. Innovación: definiciones, diversos tipos de innovación (Incremental, evolutiva, disruptiva), por tipo de innovación (modelo Doblin). Innovación por valor.</p> <p>1.3. Innovación y nuevos modelos de negocios.</p> <p>1.3.1. Los nuevos motores de la economía: creatividad, innovación, conocimiento, cultura, tecnología.</p> <p>1.3.2. Resignificar el sentido de la competitividad. Blue Ocean y la creación de nuevos mercados.</p> <p>1.3.3. La organización innovadora. Casos: éxitos y fracasos.</p>
2.	Hacia una cultura de la innovación.	<p>2.1. Introducción a la teoría de sistemas.</p> <p>2.1.1 La empresa como (sub)sistema.</p> <p>2.1.2. Cultura de la innovación en la empresa. Factores determinantes: internos, estructurales, entornos.</p> <p>2.1.3. Actitudes. Visión innovadora</p> <p>2.1.4. Relación entre estrategia-entorno-producto-tecnología.</p> <p>2.1.5. Espíritu emprendedor. La visión de Schumpeter.</p> <p>2.2. Gestión de los RRHH en empresas innovadoras.</p> <p>2.2.1. Liderazgo reflexivo vs. Liderazgo directivo.</p> <p>2.2.2. Características personales de las personas innovadoras. Modelo IDEO.</p> <p>2.2.3. Herramientas para la representación, información y conocimiento.</p> <p>2.2.4. Procesos de comunicación. Capacitación y formación de equipos innovadores. Web 2.0 y uso de las TICs.</p> <p>2.3. Liderazgo.</p> <p>2.3.1. Conformación de equipos de cambio; comunicación, motivación e involucramiento de los Stakeholders;</p> <p>2.3.2. Reingeniería operativa y de procesos con fines de innovación;</p> <p>2.3.3. Consolidación de la cultura de la innovación; herramientas y estrategias para la innovación; el desarrollo personal.</p>

3	Gestión del proceso de innovación.	<p>3.1. ¿Cómo innovar?</p> <p>3.1.1- Identificación de causas, oportunidades, problemas, etc</p> <p>3.1.2. Desarrollo de la percepción, observación, empatía.</p> <p>3.1.3. Generación de propuestas innovadoras con valor.</p> <p>3.1.4. Reinventar la propuesta de valor.</p> <p>3.1.5. Implementación: diseño de proyecto, Implementación, seguimiento y evaluación.</p> <p>3.2.- Pensar y actuar como un diseñador.</p> <p>3.2.1. Factibilidad, viabilidad y deseabilidad de la innovación.</p> <p>3.2.2. El proyecto de innovación. Aspectos prácticos.</p> <p>3.3. Formulación, evaluación y financiamiento de proyectos de innovación.</p> <p>3.3.1. Diseño de innovaciones que mejoran procesos o crean valor.</p> <p>3.3.2. Movilización de recursos para el desarrollo de procesos de innovación.</p>
4	La práctica de la innovación.	<p>4.1. Técnicas de exploración, divergencia, convergencia, proyecto e innovación en el contexto organizacional.</p> <p>4.1.1. La innovación como producto de la creatividad de los equipos de trabajo.</p> <p>4.2. Innovación del modelo de negocios vs. Focalización en las operaciones.</p> <p>4.2.1. Reformulación de los roles tradicionales.</p> <p>4.2.2. Observar al cliente y al no cliente como antropólogos.</p> <p>4.2.3. Nuevos abordajes comunicacionales del mercado.</p> <p>4.3. Medir la innovación.</p> <p>4.3.1. Métricas de la innovación: gestión y resultados.</p> <p>4.3.2. Innovación como portafolio de inversión.</p> <p>4.3.3. La experiencia mundial en la materia. Criterios e indicadores.</p>

7. Actividades de aprendizaje

UNIDAD 1 De la chispa creativa a la estrategia de la innovación.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica: Identifica los diversos conceptos y tipos de la creatividad. Resignifica el sentido de la competitividad</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de relacionar y aplicar la teoría con la práctica. • Capacidad de aprender y enseñar. • Capacidad de adaptarse a situaciones creativas e innovadoras. • Capacidad de crear ideas creativas e innovadoras. • Iniciativa, espíritu emprendedor y buscar siempre el logro de sus ideas 	<ul style="list-style-type: none"> • En plenaria, discutir los significados y tipos de creatividad. • Realizar un mapa mental de la transición de la era industrial a la era del conocimiento ¿Cuáles son las organizaciones más eficaces en el mundo actual? • ¿Por qué considera que son las más eficaces? •, Investigar sobre las características de las organizaciones inteligentes • Proponer una empresa en tu ciudad como ejemplo de organización inteligente y defender la propuesta. • Analizar un caso práctico relacionado con el tema: “ • Seleccionar una organización y describir los elementos de su cultura y aplicar la estrategia Blue Ocean como sentido de competitividad en la creación de nuevos mercados.

UNIDAD 2 Hacia una cultura de la innovación.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específicas: Investigar y Conocer temas sobre cultura de la innovación. Conocer estrategias de liderazgo y temas de reingeniería para la formación de equipos de trabajo con fines de innovación.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación y flexibilidad ante los cambios • Interés por aprender • Autonomía y toma de decisiones • Interés por buscar información (ser curioso) • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades interpersonales. • Capacidad para comunicarse con profesionales de otras áreas. • Apreciación de diversidad de 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar casos y ejemplos que reflejen la necesidad de innovar por parte de las organizaciones, para hacer frente a los cambios del entorno • Investigar los pasos para crear y mantener una cultura de innovación. • Presentar ejemplos de características de personas innovadoras • Comparar los logros de empresas a la vanguardia de la innovación. • Ejemplificar en una empresa la reingeniería de procesos y operativa, con fines creativos y de innovación. • Aplicación de benchmarking como estrategia para el producto, la tecnología y el valor agregado del entorno, como herramienta de innovación. • Desarrollar investigaciones en organizaciones donde se aplique el liderazgo competitivo y no competitivo. • Realizar investigación de campo para conocer las ventajas y características de los equipos y grupos de trabajo.

<p>oportunidades y problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compromiso ético. 	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

UNIDAD 3 Gestión del proceso de innovación.

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica: Identifica las oportunidades y problemas para innovar. Implementa y da seguimiento a los procesos de innovación.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades básicas de manejo de la computadora • Comunicación oral y escrita • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas • Tener la Iniciativa, espíritu emprendedor y buscar siempre el logro de sus ideas. • Trabajo en equipo • Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico de necesidades de innovación. • Benchmarking de productos y procesos para mejorar o crear valor. • Análisis de la cadena de valor para considerar valor agregado al proyecto de innovación. • Percepción, observación, empatía como instrumento de investigación • Análisis y reformulación de roles tradicionales, para crear valor o necesidad. • Observación al cliente y al no cliente • Elaboración de un proyecto de innovación. • Evaluación y costos del proyecto de innovación.

UNIDAD 4 La práctica de la innovación

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplicación de técnicas de exploración -Aplicación de métricas de innovación. -Nuevos mensajes publicitarios al mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación y comentarios sobre las propuestas de innovación. • Segmentar mercados para crear la comunicación publicitaria adecuada.

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación y flexibilidad ante los cambios • Interés por aprender • Autonomía y toma de decisiones • Interés por buscar información (ser curioso) • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades interpersonales. • Capacidad para comunicarse con profesionales de otras áreas. • Apreciación de diversidad de oportunidades y problemas. • Compromiso ético. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la medición de la innovación mediante matrices de comparación. • Considerar la innovación como portafolio de inversión. • Comparación con los criterios e indicadores mundiales en la materia.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8. Prácticas

<p>1.- Realizar investigación bibliográfica sobre métodos para identificar problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora un cuadro de cuatro vías para la dinámica de grupo • Realizar investigación bibliográfica de los elementos de un sistema y elaborar un mapa mental. • Consultar y exponer otros procesos para planteamiento de problemas • Analizar problemas del entorno empresarial estableciendo la delimitación y reformulación • Elaborar un proyecto de acuerdo a la metodología correspondiente, asesorado por el profesor, describiendo todo el proceso desarrollado, para formular el objetivo, recolección de la información y planteamiento del problema en una empresa • Analizar y presentar problemas identificados por el alumno en las empresas ante el grupo para su solución. • Utilizar en equipo una tormenta de ideas u otras herramientas para resolver problemas identificados • Investigar los conceptos y clasificaciones de la toma de decisiones organizacionales y la toma de decisiones individuales, presentándolo en un cuadro comparativo. • Distinguir los pasos que pertenecen a la etapa de identificación y los de la etapa de solución de problemas • Investigar tipos de métodos de tomas de decisiones individuales ú organizacionales, y elaborar un cuadro sinóptico. • Realizar una investigación documental sobre las teorías de liderazgo. • Compartir material sobre los conceptos y modelos de motivación y automotivación humana • Exponer participativamente el tema de los aspectos cerebrales y fisiológicos de las emociones y las competencias de la inteligencia emocional • Realizar técnicas grupales • Propiciar un análisis y discusión de los diferentes tipos de inteligencias múltiples • Exponer casos de líderes con actitud de servicio

9. Proyecto de la asignatura

El objetivo del proyecto que plantee el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

- Reporte de investigaciones realizadas
- Portafolio de ideas creativas e innovadoras
- Reporte de prácticas realizadas.
- Materiales utilizados en exposiciones de creatividad e innovación.
- Documentación o prototipo del proyecto.
- El registro de observación de la participación en debates, en una exposición o concurso, en el trabajo en equipo, entre otros.
- Informes y/o participación en congresos, seminarios y simposios.
- Registros de la participación activa en la creación o innovación de productos, tangibles o intangibles.
- Presentación de la información mediante prototipos o mapas mentales conceptuales.

11. Fuentes de información

1- Antunes, C. (2002) Las inteligencias Múltiples, cómo estimularlas y desarrollarlas. México.

Alfaomega

2-Chan, K. &Mauborgne, R. (2005). La estrategia del océano azul. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

3- CHURBA, CARLOS A. (2007). La creatividad. Buenos aires. Edit. Dunken 7ª Edic.

4-Escorsa, P.& Valls, J. (2003). Tecnología e innovación en la empresa-Dirección y gestión. Bogotá. Editorial, Alfaomega.

5--Etkin, J. (2005). Gestión de la complejidad en las organizaciones: La estrategia frente a lo imprevisto y lo impensado. Buenos Aires: Ediciones Granica S. A.

6-Hamel, G. (2008). El futuro de la Administración. Bogotá: Editorial Norma.

7-Waisburd, Gilda. (1996). Creatividad y Transformación: Teoría y Práctica. México. Ed. Trillas

8-innovación. Cuadernos de Gestión Vol. 12 Especial Innovación. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/2743/274323552002.pdf>

9--Luecke, R. and Katz, R., 2003. Managing creativity and innovation. Boston, MA:

Harvard Business School Press. Recuperado de

https://books.google.com.co/books?id=IMDvP5NtITYC&printsec=frontcover&source=gbs_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

10- Microsoft, 2013. Best Practices for Innovation. Recuperado de

<http://www.microsoft.com/enterprise/industry/manufacturing-and>

<resources/discrete-manufacturing/innovation-management>

<framework/default.aspx#fbid=nCCYVdS37Ko>

11- Laboratorio de Simuladores en Administración y Gerencia (LABSAG), (2009) Historia y eficacia de la simulación. Disponible en <http://www.labsag.co.uk/es/> 9

12- VIANA, H y CERVILLA, M. El papel de la ciencia en la innovación

tecnológica <http://www.revistaespacios.com/a92v13n01/11921301.html>

13-Comisión Europea (1995). Libro Verde de la Innovación. Recurso disponible en medio

electrónico en: http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index_es.htm

14-Getec (Grupo de Gestión de la Tecnología Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación Universidad Politécnica de Madrid):

<http://www.getec.etsit.upm.es/docencia/gtecnologia/gtecnologia.htm>

15-Programa de Cooperación OEI: Ciencia, tecnología, sociedad e innovación:

<http://www.oei.es/ctsi9900des.htm#cts>

16-The BizTech Network: <http://www.brint.com/Infoworld>: <http://www.infoworld.com/>