

SÍLABO

Laboratorio de Innovación

Código	ASUC01389	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Laboratorio de Liderazgo			
Créditos	1			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	2
Año académico	2022			

I. Introducción

Laboratorio de Innovación es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el tercer ciclo para todas las carreras. Es prerrequisito de la asignatura de Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo. Con ella se desarrolla, en un nivel inicial, dos de las competencias generales: Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas dos competencias generales de nuestro modelo educativo, que son las exigencias del profesional del siglo XXI.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: encontrando mi propósito, inspiración y empatía, diseñando la propuesta de valor, y comunicando nuestro proyecto.

La innovación implica generar valor desde algo original y útil, al igual que desarrollar una mentalidad emprendedora a través de la cual aprendamos del error, nos atrevemos a experimentar con confianza creativa, empatía, y optimismo ante lo incierto o ambiguo. La innovación se realiza a nivel personal, y también a través de ideas e iniciativas que generen más valor que las anteriores, y tenga un impacto positivo en los demás y en la sociedad. Precisamente, la innovación requiere de liderazgos que potencien el desarrollo de la inteligencia emocional indispensable para que podamos innovarnos a nosotros mismos, y a nuestro entorno viendo la problemática y diseñando soluciones centrada en las personas, pues así es más factible inspirar a otros y alinearse alrededor de un propósito compartido.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una propuesta de solución creativa que responda a una necesidad; participando en un equipo de trabajo donde se han identificado metas e intereses comunes, se ha desarrollado la inteligencia emocional

personal y colectiva comprendiendo el impacto que genera un propósito común para resolver una necesidad.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Inspiración y empatía		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje :	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando y empatizando con una necesidad específica, para comprenderla desde distintas perspectivas.		
Ejes temáticos:	1.Encontrando mi propósito 2.Inspiración para innovar 3.Comprender el problema 4.Empatizando		

Unidad 2 Encontrando insights (hallazgos)		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, agrupando y sistematizando la información para encontrar hallazgos o insights sobre la necesidad identificada.		
Ejes temáticos:	1.Sistematizando la información 2.Identificando patrones 3.Hallazgos o insights 4.Pregunta generadora		

Unidad 3 Ideación		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar ideas a través de técnicas de ideación que le permitan converger en una idea para responder a la necesidad encontrada.		
Ejes temáticos:	1.Técnicas para generar ideas 2.Técnicas para converger 3.Técnicas para mejorar la idea elegida 4.Compartiendo nuestra idea		

Unidad 4 Prototipado e implementación		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar el prototipo de un producto o servicio con una propuesta de valor, y aprendiendo de la implementación del mismo		
Ejes temáticos:	1.Propuesta de valor 2.Prototipado 3.Ciclo del aprendizaje (Learning Loop) 4. Aprendiendo del testeo o implementación		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan la asignatura de Laboratorio de Innovación fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro del curso se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y de inteligencia emocional, la investigación centrada en el usuario, la aplicación de técnicas ágiles (para la empatización, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

a. En la modalidad presencial:

- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios
- Colaboración Significativa

b. En la Modalidad Educación a Distancia

- Debates a través de foros
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios

V. Evaluación
Modalidad presencial

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 1-4	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
	2	Semana 5-7	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	Trabajo grupal que identifique problema e insights (trabajo grupal) /Rúbrica	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 9-12	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
	4	Semana 13-15	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo final: proyecto creativo con mejoras: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Educación a Distancia

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	Trabajo grupal que identifique problema e insights (trabajo grupal)	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo final: proyecto creativo con mejoras: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

VI. Bibliografía

Básica

- Brown, Tim. (2020). Diseñar el cambio. Empresa Activa.

Complementaria:

- Brown, T. (2009). *Change by design*. New York: Harper Collins.
- George, B. y Sims, P. (2009). *El auténtico norte*. Madrid. Lid Publishing.
- Goleman, D. (2011). *The brain and emotional intelligence: new insights*. Massachusetts: More Than Sound.
- Kelley, T. & Kelley, D. (2013). *Confianza creativa*. New York: William Collins.
- Robinson, K. (2009). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. México D.F.: Grijalbo.