

# SÍLABO

## Creación e Innovación en Valor

<b>Código</b>	ASUC01208	<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Prerrequisito</b>	100 créditos aprobados		
<b>Créditos</b>	4		
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b> 4
<b>Año académico</b>	2022		

### I. Introducción

---

Creación e Innovación en Valor es una asignatura de especialidad de carácter obligatorio que se ubica en el séptimo periodo de la Escuela Académico Profesional de Administración. Tiene como prerrequisito haber aprobado 100 créditos y es prerrequisito de Desing Thinking. La asignatura desarrolla, en un nivel logrado, la competencia transversal Dirección Estratégica e Innovación y, en un nivel intermedio, las competencias específicas: Creación y Desarrollo de Empresas y Desarrollo e Innovación de Procesos Empresariales. Su relevancia reside en identificar la importancia que tienen la creatividad y la innovación para el desarrollo empresarial.

**Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes:** creatividad e innovación; técnicas de creatividad e innovación; estrategias de aprendizaje empresariales y contexto empresarial.

---

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

---

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar técnicas y herramientas para el desarrollo de actitudes creativas e innovadoras que cuestionan paradigmas profesionales de excelencia en el contexto empresarial.

---

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Creatividad e innovación</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los tipos de creatividad e innovación en un contexto empresarial.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marco conceptual de la creatividad. Teorías de la creatividad</li> <li>2. Tipos de creatividad. Proceso de creatividad</li> <li>3. Marco conceptual de la innovación</li> <li>4. Tipos de innovación</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Técnicas de creatividad e innovación</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar las herramientas de creatividad e innovación para contextos empresariales.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herramientas de creatividad</li> <li>2. Herramientas de innovación</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Estrategias de creatividad e innovación de valor para el desarrollo empresarial</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar casos internacionales y peruanos que utilizan los modelos de creatividad e innovación que contribuyen al desarrollo empresarial.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modelos de creatividad en las organizaciones</li> <li>2. Estrategias de innovación de valor para las organizaciones</li> <li>3. Casos internacionales</li> <li>4. Casos peruanos</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Aplicación de técnicas y herramientas de creatividad e innovación en el contexto empresarial</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar las técnicas y herramientas adecuadas en un proyecto de creación e innovación de valor para un contexto empresarial.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formulación de proyecto de creación e innovación de valor para un contexto empresarial</li> <li>2. Técnicas de presentación para proyectos de innovación de valor</li> </ol>		

#### IV. Metodología

---

##### Modalidad Semipresencial

La metodología por utilizar para el desarrollo de la asignatura está basada en la metodología experiencial y colaborativa.

##### Metodología, estrategias y/o técnicas:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje experiencial
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en retos
- Flipped classroom

##### Modalidad Educación a Distancia

La metodología por utilizar para el desarrollo de la asignatura está basada en la metodología experiencial y colaborativa.

##### Metodología, estrategias y/o técnicas:

- Aprendizaje colaborativo
  - Aprendizaje experiencial
  - Estudio de casos
  - Gamificación
- 

#### V. Evaluación

##### Modalidad Semipresencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 3	- Actividades virtuales	15%	<b>20%</b>
			- Trabajo colaborativo práctico / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo práctico / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	<b>20%</b>
			- Trabajo colaborativo práctico / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo práctico / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>40%</b>	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>Aplica</b>		

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

**Modalidad Educación a Distancia**

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 2	- Evaluación individual teórico-práctica / <b>Prueba de desarrollo</b>	<b>20%</b>
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Desarrollo individual de análisis de casos en plataforma virtual / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 6	- Desarrollo individual de análisis de casos en plataforma virtual / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo práctico / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>40%</b>
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>Aplica</b>	

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

**Fórmula para obtener el promedio:**

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$

**VI. Bibliografía**
**Básica:**

Ordóñez, R. (2010). *Cambio, creatividad e innovación*. Granica.  
<https://hubinformacion.continental.edu.pe/recursos/libros-digitales-de-proquest/>

**Complementaria:**

Prada, R. (2014). *Gestión de la innovación y la creatividad*. Sinemática. Ecoe Ediciones.  
Taylor, R. (2018). *Creatividad en el trabajo*. Panamericana Editorial.

**VII. Recursos digitales**

Concept Board. (2020). <https://conceptboard.com/>

Educación Emprendedora de Growth Center de la Universidad Continental. (2020).  
<https://growthcenter.continental.edu.pe/emprendimiento/universidad/>Google Suite. (2020). <https://gsuite.google.es/intl/es/>

Mendoza, T., Tello, A. (2020). *Serie Mentemprende*.

<https://growthcenter.continental.edu.pe/emprendimiento/ediciones-serie-mentemprende/>