

# SÍLABO

## Innovación Social

<b>Código</b>	ASUC01365	<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Prerrequisito</b>	Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo		
<b>Créditos</b>	2		
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	0	<b>Prácticas</b> 4
<b>Año académico</b>	2022		

### I. Introducción

---

Innovación Social es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el séptimo periodo de formación para todas las Escuelas Académico Profesionales. Con ella se desarrollan, en un nivel logrado, las competencias generales Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, Ciudadanía Glocal y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas 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:** la innovación que genera e implementa soluciones creativas para resolver problemáticas sociales y lograr impacto social positivo; ciudadanos como agentes de cambio.

El proceso de innovación social permite construir nuevas ideas (productos, servicios y modelos) para satisfacer necesidades, crear nuevas relaciones e interacciones entre las personas y los equipos a partir de soluciones que generan valor compartido. Esta es la manera como las innovaciones impactan positivamente en la sociedad.

---

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

---

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de formular una propuesta de solución creativa a un problema social u oportunidad de mejora en su comunidad; considerando las diferencias culturales y sociales, el trabajo en equipo metas e intereses comunes, la influencia positiva en las personas, aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, a través de un plan de acción que aborde el problema y la oportunidad de mejora.

---

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1 Innovación social</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando metas e intereses comunes respecto a problemas ciudadanos que lo motiven.		
<b>Ejes temáticos:</b>	1. ¿Qué es la innovación social? 2. ¿Qué es el emprendimiento social? 3. Liderazgo multidimensional 4. Encontrando un problema que me motive		

<b>Unidad 2 Problema y empatía</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando una problemática socio-ambiental para abordarla desde la innovación social, empatizando y entendiendo al usuario.		
<b>Ejes temáticos:</b>	1. Inspirándonos de otros proyectos 2. Definiendo el problema 3. Empatizando 4. Entendiendo al usuario		

<b>Unidad 3 Nuestra solución creativa</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de encontrar descubrimientos y generar ideas que convergen en una propuesta de solución creativa a la problemática socio-ambiental identificada en la unidad 2.		
<b>Ejes temáticos:</b>	1. Insights (hallazgos) y preguntas generadoras 2. Ideación 3. Co-creación con la comunidad/público 4. Mejora de las ideas		

<b>Unidad 4 Implementación y modelo de negocio</b>		Duración en horas	<b>16</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar la propuesta de solución creativa, aprender de la misma, y reflexionar sobre el modelo de negocio y estrategia de crecimiento respectiva.		
<b>Ejes temáticos:</b>	1. Prototipado 2. Feedback y mejora del prototipo 3. Modelos de negocio 4. Estrategia para lograr escalabilidad y sostenibilidad		

#### **IV. Metodología**

---

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan la asignatura de Innovación Social fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro de la asignatura 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 lograr empatía, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

El aprendizaje basado en proyectos será también una metodología que se empleará, pues se debe de plantear un proyecto, que responde a una investigación etnográfica, se definen los objetivos y la solución innovadora, luego esta se implementa, y se presenta y evalúa.

##### **Modalidad Presencial**

- Dinámicas
- Clase magistral activa
- Aprendizaje colaborativo
- Sesiones de ideación y de prototipado

##### **Modalidad Semipresencial**

- Debates a través de foros
- Dinámicas
- Clase magistral activa
- Aprendizaje colaborativo
- Solución de casos y ejercicios
- Sesiones de ideación

##### **Modalidad Educación a Distancia**

- Debates a través de foros
  - Aprendizaje colaborativo
  - Solución de casos y ejercicios
-

**V. Evaluación**
**Modalidad Presencial**

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 - 4	- Trabajo en parejas (infografía) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	<b>20%</b>
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo en parejas (infografía) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 9 - 12	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	<b>20%</b>
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</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 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 en parejas (infografía) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	<b>20%</b>
			- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</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	- Trabajo en parejas (infografía) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 6	- Trabajo colaborativo (PPT) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35%</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:**

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

## VI. Bibliografía

### Básica:

Calisto, J; Ballón, M. (2020). *Manual del curso Innovación Social*. Universidad Continental

Del Cerro, J. (2016). *¿Qué es el emprendimiento social?: negocios que cambian el mundo*. México: Nueva Editorial Iztaccihuatl. <https://bit.ly/3ir3BoC>

### Complementaria:

Del Cerro, J. (2016). *¿Qué es el emprendimiento social?* Nueva editorial Iztaccihuatl.

Ruwalab. (2020). *Manual del curso Innovación Social*.

Ruwalab (2020). *Manual del curso Innovación Social*.

## VII. Recursos digitales

Blog Socialab. (2019). *Objetivos de la innovación social*. <https://blog.socialab.com/que-entendemos-bajo-el-concepto-de-la-innovacion-social/> [Consulta: 08 de setiembre de 2020]

Penayo, V. (2018). *¿Qué es la innovación social?* <https://medium.com/@vanessapenayo/qu%C3%A9-es-la-innovaci%C3%B3n-social-9e5211ec4321> [Consulta: 08 de setiembre de 2020]