

**1. Datos Generales de la asignatura**

<b>Nombre de la asignatura:</b>	<b>Gestión de la Innovación en las Organizaciones</b>
<b>Clave de la asignatura:</b>	<b>IDF-2002</b>
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	<b>3-2-5</b>
<b>Carrera:</b>	<b>Ingeniería en Gestión Empresarial</b>

**2. Presentación****Caracterización de la asignatura**

Esta asignatura de gestión de la innovación involucra la organización y dirección de los recursos de la empresa para impulsar la creación de nuevos conocimientos, para generar ideas que permitan desarrollar nuevos productos, procesos y servicios, ya así cada vez más se reconoce a la innovación como uno de los pilares del plan estratégico de una empresa. El objetivo es utilizar la innovación como un factor estratégico clave, apoyando la consecución de los objetivos fijados en la organización.

**Intención didáctica**

En Gestión de la Innovación de las Organizaciones, se busca poner en marcha las iniciativas innovadoras.

Los proyectos de innovación tienen características muy particulares: falta de definición de algunos aspectos, incertidumbres respecto de los resultados, plazos superiores a los habituales en proyectos convencionales, etc. Por ello se requiere establecer sistemas de gestión adaptados a las necesidades de este tipo de proyectos.

En el primer tema el estudiante conocerá los conceptos básicos de gestión de la innovación así como los diferentes modelos de aplicación de acuerdo a las necesidades de la organizaciones.

El segundo tema pretende desarrollar la creatividad organizacional fortaleciendo el desarrollo por medio de los procesos existentes y aplicando los tipos de innovación de adecuado al giro organizacional.

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



Tercer tema el estudiante analizará la empresa y así lograr sea competitiva utilizando técnicas y medios de producción más eficientes que las de los otros, y de tal manera por lo que obtienen más cantidad y calidad de productos o servicios, con los menores costos por unidad de producto.

**3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa**

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de la Laguna  Enero 2020	Academia de Ciencias Económico Administrativas	Diseño de la Especialidad del Programa Educativo de Ingeniería en Gestión Empresarial

**4. Competencia(s) a desarrollar**

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<p>Integra y aplica los conocimientos, metodologías y técnicas adquiridas durante la carrera para evaluar un proyecto y determina si es viable y factible de ser implementado, teniendo en cuenta que sea innovador y proponga otras alternativas .</p> <p>Así mismo, el estudiante será capaz de evaluar y gestionar proyectos tomando en consideración los diferentes factores de riesgo que se podrá presentar en dichos proyectos.</p>

**5. Competencias previas**

<p>Aplica los conocimientos adquiridos para la gestión de un proyecto innovador</p> <p>Analiza y aplica con una visión de futuro, el manejo de la información actualizada y con impacto empresarial.</p> <p>Evalúa la gestión de la innovación para proyección de nuevos proyectos económicos viables.</p> <p>Ejerce comunicación asertiva escrita, oral y corporal en las aptitudes que proyectan la dirección, acción y reacción de los líderes en las empresas.</p> <p>Manejo con precisión y exactitud al comunicar y recibir información actualizada para la toma de decisiones.</p> <p>Analiza el desarrollo de su disciplina, para conocer sus aspectos sobresalientes en los ámbitos local, nacional e internacional basado en conocimiento científico.</p> <p>Aplica y propone diferentes habilidades directivas para la toma de decisiones efectiva, para el desarrollo de líderes y la proyección empresarial.</p>
---

--

**6. Temario**

No.	Temas	Subtemas
1	Gestión de la Innovación	1.1 Conceptos básicos de gestión de la innovación 1.2 La innovación como estrategia 1.2.1 Proceso de la gestión tecnológica 1.3 Métodos de Gestión de la Innovación 1.3.1 Incremental 1.3.2 Revolucionaria 1.3.3 Disruptiva 1.4 Modelos de la Innovación 1.4.1 Modelo de la triple hélice 1.4.2 Modelo de la cuádruple hélice 1.4.3 Modelo de la pentahélice
2	Creatividad e Innovación	2.1 Creatividad 2.1.1 El proceso de la creatividad 2.1.2 Fortalecimiento de la creatividad 2.1.3. Trángulos de la creatividad 2.2 Tipos de innovación 2.2.1 Productos 2.2.2. Servicios 2.2.3 Procesos
3	Técnica de Gestión de los Procesos de Innovación	3.1. Técnicas de inteligencia de mercado 3.2 Técnicas de creatividad 3.3 Técnica de mejora de proceso 3.4 Técnica de gestión de proyectos de innovación 3.5 Técnica de Negocio
4	Administración de Proyectos	4.1 Fases de un proyecto 4.2 Áreas de desarrollo 4.3 Evaluación del riesgo 4.4 Escenarios 4.5 Innovación centrada en redes
5	Gestión de Proyectos	5.1 Procesos de gestión 5.2 Fuentes de financiamiento 5.3 Negociación y venta

**7. Actividades de aprendizaje de los temas**

Gestión de la innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Reconoce la importancia de la gestión de la innovación dentro y fuera de las organizaciones para mantenerse en el mercado o crecer en su segmento.</p> <p>Genéricas: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Habilidad para búsqueda de información. Habilidad de comunicación oral y escrita.</p>	<p>Investigar los aspectos clave en la gestión de la innovación</p> <p>Investigar en su localidad empresas que sean líderes por innovar continuamente, realizar reporte.</p> <p>Realizar un cuadro comparativo de los modelos de innovación</p>
Creatividad e innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aprende a reconocer la innovación y sus diferentes tipos, así como su aplicación en la organización.</p> <p>Conoce el proceso de creatividad para implementar estrategias al momento de desarrollar y promover nuevos proyectos.</p> <p>Genéricas: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Habilidad para búsqueda de información. Habilidad de comunicación oral y escrita.</p>	<p>Realizar un diagrama de flujo del proceso de creatividad.</p> <p>Realizar un ensayo sobre los triángulos de la creatividad.</p> <p>Investigar y presentar reporte de los diferentes tipos de innovación.</p>
Técnicas de Gestión de los Procesos de Innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Conoce, identifica y sabe aplicar las diferentes técnicas de los procesos de innovación para su implementación en los proyectos empresariales.</p> <p>Genéricas: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Comunicación oral.</p>	<p>Realizar un cuadro comparativo de las diferentes técnicas vistas en clase.</p> <p>Investigar y realizar reporte, qué técnicas utilizan las empresas locales.</p>

Habilidades de investigación. Habilidades para el manejo de las TIC'S	
Administración de Proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Comprende todos los elementos que rodean la gestión de proyectos desde sus escenarios hasta sus riesgos para enfrentarlos eficientemente al momento de llevar a cabo el desarrollo del mismo.</p> <p>Genéricas: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Habilidad para búsqueda de información. Habilidad de comunicación oral y escrita. Habilidad en el uso de las TICS.</p>	<p>Visitar una empresa que realice proyectos de innovación como parte de su cultura.</p> <p>*Exponer y debatir en el grupo los elementos observados en las empresas.</p> <p>Realizar una exposición de la evaluación del riesgo de los proyectos de innovación.</p> <p>Realizar un mapa conceptual de los diferentes escenarios de un proyecto de innovación.</p> <p>Investigar en internet videos ilustrativos de la innovación centrada en redes. Presentarlos en clase.</p>
Gestión de Proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Conoce y sabe gestionar todo lo requerido para llevar a cabo un proyecto de innovación dentro y fuera de la organización para lograr mantenerse en el mercado o abarcar más mercado.</p> <p>Genéricas: Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Capacidad crítica y autocrítica. Trabajo en equipo. Comunicación oral y escrita.</p>	<p>Investigar las diferentes fuentes de financiamiento de su localidad y exponerlas en plenaria.</p> <p>Desarrollar un proyecto de innovación como continuación de algún proyecto realizado con anterioridad.</p> <p>Desarrollar un proyecto de innovación en una mipyme de su localidad y realizar video de lo desarrollado para presentarlo en clase.</p>



--	--

**8.Práctica(s)**

- 1.- En equipo investigar en su localidad empresas que sean líderes por innovar continuamente, realizar reporte.
- 2.- Investigar en internet videos ilustrativos de la innovación centrada en redes. Presentarlos en clase.
- 3.- En equipo desarrollar un proyecto de innovación en una mipyme de su localidad y realizar video de lo desarrollado para presentarlo en clase.

## 9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé 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 comunitario, 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 n 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, éstas e 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

Son las técnicas, instrumentos y herramientas sugeridas para constatar los desempeños académicos de las actividades de aprendizaje.

2

## 11. Fuentes de información

GONZALO LEON SERRANO; JULIAN PAVON MOROTELA; PIRAMIDE, 2002, GESTION DE LA INNOVACION Y LA TECNOLOGIA EN LAS ORGANIZACIONES  
Silvia Adela Kohan Tolmach; 25 feb 2019; Los secretos de la creatividad  
Walter Isaacson, 1 ene 2015; Los Innovadores: Los Genios que Inventaron el Futuro: La historia de los genios que crearon internet  
Alejandro Masferrer; 1 dic 2019; Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo.  
Luca Belcastro; Edición Kindle ; Método para Procesos Creativos Compartidos: Etapas y Pasos.

ENLACE

<https://www.neuronilla.com/idonde-esta-la-creatividad-el-modelo-de-csikszentmihalyi/>