

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Ensenada; Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería, Administrativas y Sociales, Tecate; y Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Inteligencia de Negocios
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Metodologías y Herramientas para la Innovación
- 5. Clave:** 39052
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Carlos Alberto Flores Sánchez
Jesús Francisco Gutiérrez Ocampo
Karina Caro Corrales
Sandra Julieta Saldivar González
Sinué Ontiveros Zepeda

Fecha: 12 de marzo de 2021

Vo.Bo. de subdirectores de las Unidades Académicas

Adelaida Figueroa Villanueva
Angélica Reyes Mendoza
Esperanza Manrique Rojas
Jesús Antonio Padilla Sánchez

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es que el alumno conozca los aspectos, tipos y roles fundamentales de la innovación y aplique las metodologías y herramientas para el desarrollo de propuestas de valor que coadyuven al logro de ventajas competitivas en la organización

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Innovación.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar de forma sistemática propuestas de valor para el cliente, mediante la aplicación de diferentes metodologías y herramientas de innovación, para el logro de ventajas competitivas en la organización, con creatividad, compromiso y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Propuesta de innovación obtenida mediante la aplicación de alguna metodología y herramientas para la innovación donde se especifiquen las necesidades de los clientes, profundidad del análisis, justificación del uso de la metodología y herramientas, así como los beneficios esperados, entre otros. Deberá ser expuesta y también presentada por escrito al docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la innovación

Competencia:

Identificar los aspectos fundamentales de la innovación, a partir del análisis de sus características y tipos, para comprender su impacto en la generación de ventajas competitivas en los procesos de negocio, con actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Concept de innovación
 - 1.1.1 Innovación incremental.
 - 1.1.2 Innovación disruptiva.
 - 1.1.3 Diferencias entre innovación incremental e innovación disruptiva.
- 1.2 Los 10 tipos de innovación.
 - 1.2.1 Innovación desde la configuración de la empresa
 - 1.2.1.1 Innovación por modelo de negocios.
 - 1.2.1.2 Innovación por red.
 - 1.2.1.3 Innovación por estructura.
 - 1.2.1.4 Innovación por procesos.
 - 1.2.2 Innovación desde el producto o la experiencia.
 - 1.2.2.1 Innovación por el rendimiento del producto.
 - 1.2.2.2 Innovación por sistema de producto.
 - 1.2.2.3 Innovación por servicio.
 - 1.2.2.4 Innovación por canal.
 - 1.2.2.5 Innovación por marca.
 - 1.2.2.6 Innovación por compromiso de cliente.

UNIDAD II. Perfiles o roles en un proyecto de innovación

Competencia:

Analizar los diferentes perfiles en un proyecto de innovación, a partir de la identificación de sus funciones, para comprender su utilidad dentro del proceso de generación de valor, con actitud reflexiva, pensamiento crítico y responsabilidad.

Contenido:

- 2.1 Perfiles de la innovación.
- 2.2 Personajes del aprendizaje.
- 2.3 Personajes organizadores.
- 2.4 Personajes constructores.

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Metodologías de la innovación

Competencia:

Clasificar las metodologías de la innovación, a partir de la distinción de sus diferentes características y funciones, para aplicarlas de forma adecuada en la identificación de áreas de oportunidad en una organización, de forma analítica, crítica y proactiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

3.1 Clasificación de metodologías

3.2 Metodologías de la innovación

3.2.1 Design Thinking

3.2.2 Lean Startup

3.2.3 Service design

3.2.4 Business model canvas

3.2.4 Otras metodologías

UNIDAD IV. Herramientas de innovación

Competencia:

Desarrollar una propuesta de valor, aplicando diferentes herramientas de innovación, para el logro de ventajas competitivas en la organización, con creatividad, compromiso y honestidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1 Propuestas de valor en base a la competencia
 - 4.1 Benchmarking
 - 4.3 Lienzos de modelo de negocio
 - 4.4 Análisis interno
 - 4.5 Análisis externo
- 4.2 Propuestas de valor que satisfacen necesidades de mercado.
 - 4.2.1 Mapa de la empatía
 - 4.2.2 Lienzo de modelo de negocios
 - 4.2.3 Design Research: Investigación con usuarios
 - 4.2.4 Ecodiseño: diseño del producto o servicio sostenible
 - 4.2.5 Customer Journey Map
- 4.3 Propuestas de valor por tendencias
 - 4.3.1 Previsión y prospectiva tecnológica.
- 4.4 Cooperación tecnológica.
- 4.5 Vigilancia estratégica

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Aplicación de metodología de innovación Design Thinking	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para investigar y aplicar la metodología design thinking. 2. Selecciona una empresa. 3. Investiga sobre la metodología design thinking. 4. Aplica la metodología 5. Elabora reporte y exponer resultados 6. Entrega reporte a docente para su evaluación y retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Computadora. • Internet. • Apoyo de libros físicos o virtuales. • Software de aplicación procesador de palabras y presentaciones. • Equipo de videoproyección para exponer resultados 	8 horas
2	Aplicación de metodología de innovación Lean Startup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para investigar y aplicar la metodología lean startup. 2. Selecciona una empresa. 3. Investiga sobre la metodología lean startup. 4. Aplica la metodología. 5. Elabora reporte y exponer resultados. 6. Entrega reporte a docente para su evaluación y retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Computadora. • Internet. • Apoyo de libros físicos o virtuales. • Software de aplicación procesador de palabras y presentaciones. • Equipo de videoproyección para exponer resultados 	6 horas
3	Aplicación de metodología de innovación Business model canvas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para investigar y aplicar la metodología business model canvas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Computadora. • Internet. 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Selecciona una empresa 3. Investiga sobre la metodología business model canvas 4. Aplica la metodología. 5. Elabora reporte y exponer resultados. 6. Entrega reporte a docente para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo de libros físicos o virtuales. • Software de aplicación procesador de palabras y presentaciones. • Equipo de videoproyección para exponer resultado 	
UNIDAD IV				
4	Aplicación de herramienta Design Research	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para investigar y aplicar la herramienta Design Research. 2. Selecciona una empresa. 3. Investiga sobre la herramienta design research. 4. Aplica la herramienta. 5. Elabora reporte y expone resultados. 6. Entrega reporte a docente para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Computadora. • Internet. • Apoyo de libros físicos o virtuales. • Software de aplicación estadístico, procesador de palabras y presentaciones. • Equipo de videoproyección para exponer resultados. 	6 horas
5	Aplicación de herramienta Ecodiseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para investigar y aplicar la herramienta ecodiseño. 2. Selecciona una empresa. 3. Investiga sobre la herramienta ecodiseño. 4. Aplica la herramienta. 5. Elabora reporte y exponer resultados. 6. Entrega reporte a docente para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Computadora. • Internet. • Apoyo de libros físicos o virtuales. • Software de aplicación estadístico, procesador de palabras y presentaciones. • Equipo de videoproyección para exponer resultados. 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Estudio de caso
- Método de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva
- Ejercicios prácticos
- Foros

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación
- Estudio de caso
- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Organizadores gráficos
- Resúmenes
- Cuadros comparativos
- Desarrollo de propuesta

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Actividades y tareas	20%
- Prácticas de taller.....	20%
- Propuesta de innovación.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. J. (2020). <i>The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods</i>. Hoboken: John Wiley & Sons, Incorporated.</p> <p>Lockwood, T., & Papke, E. (2017). <i>Innovation by design: How any organization can leverage design thinking to produce change, drive new ideas, and deliver meaningful solutions</i>. USA: Red Wheel/Weiser.</p> <p>Mansoori, Y., Karlsson, T., & Lundqvist, M. (2019). The influence of the lean startup methodology on entrepreneur-coach relationships in the context of a startup accelerator. <i>Technovation</i>, 84, 37-47. Recuperado de https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=136419318&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Masumba, D. (2019). <i>Leadership for Innovation: Three Essential Skill Sets for Leading Employee-Driven Innovation</i>. Morgan James Publishing. Recuperado de https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2037303&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). <i>This is service design doing: applying service design thinking in the real world</i>. Sebastopol, California: O'Reilly Media, Inc.</p>	<p>Ávalos, C., Pérez-Escoda, A., & Monge, L. (2019). Lean Startup as a Learning Methodology for Developing Digital and Research Competencies. <i>Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)</i>, 8(2), 227-242. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/334467393_Lean_Startup_as_a_Learning_Methodology_for_Developing_Digital_and_Research_Competencies</p> <p>Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). <i>Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation</i>. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.</p> <p>Kupp, M., Anderson, J., & Reckhenrich, J. (2017). Why design thinking in business needs a rethink. <i>MIT sloan management review</i>, 59(1), 42-44. Recuperado de https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=125627124&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Leatherbee, M., & Katila, R. (2020). The lean startup method: Early-stage teams and hypothesis-based probing of business ideas. <i>Strategic Entrepreneurship Journal</i>, 14(4), 570–593. Recuperado de https://libcon.rec.uabc.mx:5471/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=147773264&lang=es&site=ehost-live</p> <p>Osterwalder, A., Pigneur, Y., Smith, A., & Etienne, F. (2020). <i>The Invincible Company: How to Constantly Reinvent Your Organization with Inspiration From the World's Best Business Models</i>. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta esta asignatura deberá tener título de licenciatura en inteligencia de negocios, informática, ingeniería en computación o área afín, preferentemente Maestría en administración, en gestión de las tecnologías de información y comunicación, emprendimiento, en alta dirección o en área afín, con experiencia mínima de dos años en la docencia y contar con experiencia profesional de dos años. Ser proactivo, analítico, que promueva el trabajo en equipo e investigación y tenga facilidad de palabra.