

PROGRAMA DE ASIGNATURA UV

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

Facultad:	Ingeniería	Carrera:	Ingeniería Civil Industrial		
Nombre:	Gestión de la Innovación	Código:	EII 425		
Nivel:	Octavo Semestre del 2° Ciclo	Duración:	Semestral		
Requisito(s):	EII 215 Taller de Creatividad y Emprendimiento EII 414 Tecnologías de Información e Inteligencia de Negocios				
Horas cronológicas semanales			N° de semanas	Total de horas semestrales	N° de créditos
Docencia Directa	Trabajo Autónomo	Total			
(A)	(B)	(C=A+B)	(D)	(E=C*D)	(F=E/27)
4,5	3,0	7,5	18	135	5

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Gestión de la Innovación se encuentra adscrita al segundo nivel de dominio del plan curricular, correspondiente al área de Ingeniería Aplicada, y se imparte en el octavo semestre del Plan de Estudios de la Carrera de Ingeniería Civil Industrial.

Es una asignatura teórico - práctico de modalidad de enseñanza presencial y tiene como finalidad que el estudiante reconozca la importancia de la innovación y conozca las principales áreas de desarrollo tecnológico, junto con manejar los principales elementos del proceso de transferencia y adaptación de tecnologías.

3. APORTE AL PERFIL DE EGRESO:

- ✓ Esta asignatura aporta al perfil de Licenciatura a través de resultados de aprendizaje que tributan a las siguientes competencias, en su nivel intermedio de dominio:

Competencia de Licenciatura :

CL6. Comprende el impacto de las soluciones ingenieriles en el contexto global, social, económico y en el medio ambiente.

- **CL6, N2:** Compara el efecto de diferentes soluciones ingenieriles en el contexto global, social, económico y en el medio ambiente.

- ✓ Esta asignatura aporta al logro del perfil de egreso y licenciatura a través de desempeños que tributan a las siguientes competencias genéricas en su nivel intermedio de desempeño:

Competencias Genéricas:

CG9.B Comunicación (Expresión Oral): Comunica ideas y resultados de trabajos profesionales, en forma escrita y oral en su lengua materna.

- **CG9.B, N2:** Argumenta eficazmente sus ideas en forma oral, gestual y corporal, en contextos Universitarios de Enseñanza- Aprendizaje, respondiendo eficazmente a las preguntas planteadas.

- ✓ Esta asignatura aporta al perfil de egreso profesional a través de resultados de aprendizaje que tributan a las siguientes competencias específicas en su nivel intermedio de dominio:

Competencias Específicas:

CE2, Tecnología de la Información y Comunicaciones: Utilizar Tecnologías de información y comunicaciones, adecuándolos a la realidad de la organización y del problema.

- **CE2, N2:** Aplica tecnologías de información y comunicaciones para la optimización de recursos y toma de decisiones como apoyo a los procesos de gestión.

CE3, Proyectos: Utiliza herramientas, métodos de diseño, evaluación y control de proyectos, programas y políticas.

- **CE3, N2:** Formula proyectos, programas y políticas para la propuesta de soluciones.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN:

Nombre asignatura:	Gestión de la Innovación
Código asignatura	EII 425
Requisito(s)	EII 215 Taller de Creatividad y Emprendimiento EII 414 Tecnologías de Información e Inteligencia de Negocios

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DESEMPEÑOS:

- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes resultados de aprendizaje del nivel intermedio de dominio de las Competencias de Licenciatura a las que apunta la asignatura tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes:
 - **CL6, RA1:** Contrasta el efecto de diferentes soluciones ingenieriles en el contexto global, social, económico y en el medio ambiente.
- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes Desempeños en su nivel intermedio tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes de las Competencias Genéricas del Perfil de Egreso a las que apunta la asignatura:
 - **CG9.B, D1:** Transmite ideas utilizando lenguaje técnico según la audiencia.
 - **CG9.B, D2:** Argumenta técnicamente su propuesta frente a una temática propia de la ingeniería.
- ✓ Al final de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes resultados de aprendizaje del nivel intermedio de dominio de las Competencias Específicas del perfil de egreso a las que apunta la asignatura tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes:
 - **CE2, RA1:** Utiliza diversos software relacionados con procesos empresariales, logísticos, gestión de proyectos, entre otros, para el análisis de información y optimización de recursos como apoyo a los procesos de gestión.
 - **CE2, RA3:** Incorpora sistemas de gestión de información en la planificación de recursos empresariales, logística, gestión de proyectos, entre otros para la toma de decisiones.
 - **CE3, RA1:** Diseña un estudio de mercado para definir demanda y precio.
 - **CE3, RA2:** Desarrolla un estudio técnico que permita el levantamiento de la ingeniería de proyecto.
 - **CE3, RA3:** Elabora análisis de puntos de equilibrio, diferentes tipos de presupuestos e informes de situación económica financiera para materializar la idea en tiempo, costo y calidad prevista.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS:

<i>Resultado de aprendizaje y/o Desempeños</i>	<i>Unidades de Aprendizaje y contenidos</i>
<p>CL6, RA1 CE2, RA1 CE2, RA3 CG9.B, D1</p>	<p>Unidad 1: CONCEPTOS DE INNOVACIÓN Contenidos: 1.1. Definición de innovación 1.2. Tipos de innovación 1.3. Proceso de innovación 1.4. Comportamiento innovador 1.5. Cultura innovadora</p>
<p>CL6, RA1 CE2, RA1 CE2, RA3 CG9.B, D1</p>	<p>Unidad 2: HERRAMIENTAS PARA LA INNOVACIÓN Contenidos: 2.1. Inteligencia competitiva 2.2. Vigilancia tecnológica 2.3. Prospectiva tecnológica 2.4. Benchmarking</p>
<p>CE3, RA1 CE3, RA2 CE3, RA3 CG9.B, D2</p>	<p>Unidad 3: PROTECCIÓN DE INNOVACION Y FUENTES DE FINANCIAMIENTO Contenidos: 3.1. Marco legal, propiedad intelectual y propiedad industrial 3.2. Políticas de gobierno 3.3. Fuentes de financiamiento 3.4. Ley I+D</p>

4. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:

Listado de metodologías:

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Basado en Problemas

5. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN:

Tipo de evaluación: (diagnóstica, formativa, sumativa, etc.)	Porcentaje (%) que corresponde:
Solemne	25%
Trabajos / Tareas	20%
Proyecto grupal	40%
Presentación del proyecto	15%

* Dependiendo de las condiciones del semestre, las evaluaciones podrían presentar modificaciones.

6. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:

6.1. BIBLIOGRAFÍA:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA OBLIGATORIA:						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1	Eric Ries	El método Lean Startup	Deusto	2012	9788423409495	6
2	Alcaraz Rodríguez, Rafael Eduardo	El emprendedor de éxito	McGraw-Hill	2006	9789701059142	10 Arquitectura
3						

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1						
2						

6.2 LINKOGRAFÍA:

Tipo de Documento	Autor	Título Artículo, Documento o Sitio Web	Año Edición o Actualización o Copyright	Título e-Revista o e-Libro	Vol(Nº)	Dirección Electrónica (URL)	Disponible en
e-book	Pervaiz Ahmed, Charles Shepherd, Leticia Garza y Claudia Garza	Administración de la innovación	2012	Administración de la innovación		http://bidi.la/libro/5702	www.uv.cl
Estudio	Gobierno regional	Estrategia regional de Innovación	2015	Estrategia regional de Innovación		http://fic.gorev.cl/documentos/ERI_Region_de_Valparaiso.pdf	http://fic.gorev.cl/

6.3. OTROS RECURSOS:

--

7. DATOS ACTUALIZACIÓN:

Responsable(s) del programa:	Paula Quiroz Rojas - CCP
Docente(s) a cargo:	Paula Quiroz Rojas
Versión / Fecha de Actualización:	Marzo 2020