

**UCSC**

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN  
VICERRECTORÍA ACADÉMICA  
DIRECCIÓN DE DOCENCIA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS

## Programa de Actividad Curricular

### I. Identificación de la Actividad Curricular

Nombre de la actividad	Innovación Social
Subject Name	Sotial Innovation
Código	EC0013C
Horas de Docencia Directa /Indirecta	2 / 5
Créditos SCT	4

### II.- a) Descripción de la Actividad Curricular

Esta actividad curricular permitirá al estudiante desarrollar, de forma colaborativa y multidisciplinar, **nuevas ideas-soluciones creativas** que resuelvan desafíos socioeconómicos del entorno.

Los aprendizajes necesarios para poder hacerlo de manera eficaz y eficiente serían:

- Crear diálogos en equipo. Aprender en diálogo
- Reflexionar en equipo sobre la propia acción y experiencia adoptando en cada situación la estrategia adecuada.
- Adoptar el tipo de diálogo adecuado (negociación, dialéctica, generación, etc) al objetivo del momento y a las características de los interlocutores.
- Analizar las situaciones desde modelos mentales diversos, neutralizando la rigidez de los propios, para actuar de forma colaborativa conjugando las perspectivas de otras personas.
- Mantener de manera sistemática diálogos generativos en el contexto del equipo-empresa para diseñar soluciones creativas e innovadoras a desafíos socioeconómicos del entorno.

## **b) Descripción de la actividad en ingles**

This curricular activity will allow students to develop, in a collaborative and multidisciplinary areas creating new ideas-solution that address socio-economic challenges of the environment.

Learning needed to effectively and efficiently do this are:

- Create dialogue team and learn by dialogue.
- Reflect on the action team and own experience in every situation by adopting the right strategy.
- Adopt the appropriate type of dialogue (negotiation, dialectic, generation) the goal at the time and the characteristics of the respective partners.
- Analyze situations from different models and methodologies, to act collaboratively combining the perspectives of others.
- To keep systematically dialogs within the context of business-company for design some creative and innovative solutions to challenges that come from the social and economic environment.

## **III.- Competencias**

### **1.- Competencias Genéricas y Niveles de Dominio:**

**CG5: Trabaja en forma autónoma e integra equipos interdisciplinarios**

**Nivel 2:** Participa responsablemente en equipos de trabajo orientados a la eficiencia y eficacia.

**CG9: Manifiesta capacidad emprendedora, creativa e innovadora.**

**Nivel 2:** Propone acciones y soluciones diferentes para a enfrentar un mismo problema.

## **IV.- Resultados de Aprendizaje**

Una vez finalizada la actividad el alumno será capaz de:

**RA1:** Desarrollar visiones y misiones compartidas a través del trabajo en equipo.

**RA2:** Desarrollar ideas tractoras que movilicen a las personas y al equipo, de forma que sirvan de base para crear soluciones innovadoras ante problemas de personas y organizaciones del entorno socio-económico.

**RA3:** Diseñar soluciones altamente innovadoras, en equipo, que sean excelentes soluciones a problemas reales del entorno socio-económico, las que deberán ser demostradas a través de prototipos y ejercicios pilotos.

## V.- Contenidos

- Introducción a la innovación.
- Trabajo en equipo. El papel del diálogo en la construcción grupal.
- Métodos de construcción social colaborativa
- Design Thinking

## VI.- Medios y Evaluación para el Aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	PONDERACIÓN
RA1: Desarrollar visiones y misiones compartidas a través del trabajo en equipo.	Trabajo y diálogo en equipo para la construcción de una misión y visión compartida.	Evaluación 1.1 Ensayo – 30% Evaluación 1.2 Carta de Compromiso y reporte – 30% Evaluación 1.3 Trabajo colaborativo (3 observaciones) – 40%	30%
RA2: Desarrollar ideas tractoras que movilicen a las personas y al equipo, de forma que sirvan de base para crear soluciones innovadoras ante problemas de personas y organizaciones del entorno socio-económico.	Elaborar ensayo y documentos de reflexión.  Trabajo en equipo a través de design thinking  Reuniones del equipo con asociados comunitarios para el desarrollo proyecto de innovación social en conjunto.	Evaluación 2.1 Reporte de Trabajo con Socio Comunitario – 30% Evaluación 2.2 Aplicación Reglas de IDEO (2 observaciones) – 20% Evaluación 2.3 Exposición Avance – 35% Evaluación 2.4 Auto y Coevaluación – 15%	30%
RA3: Diseñar soluciones altamente	Trabajo en equipo a través de design thinking y otros métodos complementarios		40%

innovadoras, en equipo, que sean excelentes soluciones a problemas reales del entorno socio-económico, las que deberán ser demostradas a través de prototipos y ejercicios pilotos.	para la construcción colaborativa.	Evaluación 3.1 Bitácora de Aprendizaje Grupal – 30% Evaluación 3.2 Auto y Coevaluación – 10% Evaluación 3.3 Informe Prototipos – 25% Evaluación 3.4 Exposición de Prototipos en Ceremonia de Cierre – 35%	
---	------------------------------------	--	--

## VII.- Requisito de asistencia

Según el reglamento del alumno regular de pre-grado (artículo 23): *“En el transcurso de las dos primeras semanas del respectivo período lectivo, cada profesor deberá, de acuerdo con la Dirección de la respectiva Unidad Académica, entregar por escrito a los alumnos el programa de enseñanza del curso, el cual incluye datos generales, descripción, objetivos, contenidos, metodología, evaluación y bibliografía; la evaluación, que indicará el número de controles, que no podrán ser menos de tres en cada período lectivo, su fecha, su tipo y su ponderación, y la circunstancia de exigir o no asistencia mínima a sus actividades académicas”.*

**En relación a la asistencia mínima, la presente asignatura requiere un 90% de asistencia a las actividades definidas en el syllabus respectivo.**

**La aprobación del curso requiere obtener nota mínima igual a 4,0 que resulte de la ponderación de los tres resultados de aprendizaje (RA).**

## VIII.- Recursos para el Aprendizaje

### Tecnológicos:

Intranet y la plataforma: “entorno virtual de aprendizaje”, ev@ (intranet.ucsc.cl).

Salas de clase equipadas con data show y PC con conexión a Internet.

Red Wi-Fi clave: cafe08cafe.

Laboratorio de computación de la FACEA.

Bases de datos académicas contratadas por la UCSC y disponibles en plataforma virtual de biblioteca.

### Bibliográficos

#### Mínima

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, June: 84-92.

Senge, P. (2012). La Quinta Disciplina, El Arte y la Práctica de la Organización Abierta al Aprendizaje. Ediciones Granica S.A., Buenos Aires, Argentina.

#### Complementaria

Goya, D., Vrsalovic, M., Sáinz, N. (2010). Redes de Innovación como Factor de Desarrollo

Económico. Ediciones Universitarias de Valparaíso, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Ruiz, J. (2013). Modelos de Innovación en Servicios, Fundamentos para la Gestión de la Innovación en el Sector Servicios. Tecnalía.

### **Espacios**

Salas de clase con capacidad mínima de 45 estudiantes que faciliten el trabajo en equipo y el desarrollo de discusión de casos, contenidos y metodologías.