

**UCSC**

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

Programa de Actividad Curricular

I. Identificación de la Actividad Curricular

Nombre de la actividad	Innovación en productos y servicios (Innovar II)
Subject Name	Innovation in products and services
Código	EC0017C
Horas de Docencia Directa /Indirecta	2/6
Créditos SCT	5
Pre-requisito	90 créditos SCT

II.- a) Descripción de la Actividad Curricular

Esta actividad curricular permitirá al estudiante prototipar y validar soluciones innovadoras que resuelvan desafíos socioeconómicos del entorno, de forma colaborativa y multidisciplinar. La actividad por tanto se basa en método de aprendizaje dinámico, colaborativo y basado en proyectos. En este contexto el rol de los docentes es ser coach, asesor y mentor en el proceso de innovación y aprendizaje.

Se valorará el aporte trans disciplinar de cada especialidad, las múltiples miradas, visiones regeneran nuevas realidades y soluciones, donde Ingenieros, sociólogos , comerciales, salud entre otros, aportarán interpretaciones de la sociedad y sus necesidades de futuro, observando tendencias y nuevas formas de observar el mundo.

II.- b) Descripción de la Actividad Curricular (en inglés)

This curricular activity will enable students to prototype and validate innovative solutions which solve socio-economic challenges of the environment, in a collaborative and multidisciplinary way. Therefore the subject is based on a dynamic, collaborative and project-based method of learning. In this context the role of teachers is to be coach, adviser and mentor in the process of innovation and learning.

The trans disciplinary contribution of each specialty will be valued, the multiple views, visions regenerate new realities and solutions, where Engineers, sociologists, commercials, health among others, will contribute interpretations of society and their future needs, observing trends and new ways of observing the world

III.- Competencias

1.- Competencias Genéricas y Niveles de Dominio:

CG5: Trabaja en forma autónoma e integra equipos interdisciplinarios

Nivel 3: Se vincula con profesionales o personas de otras áreas y/o métodos de trabajo para resolver problemas.

CG9: Manifiesta capacidad emprendedora, creativa e innovadora.

Nivel 3: Manifiesta iniciativa en su desempeño académico-profesional para proponer acciones de mejora.

IV.- Resultados de Aprendizaje

Una vez terminada la actividad el estudiante será capaz de:

RA1: Establecer un plan de actuación para lograr los objetivos del equipo y organizar de forma visual el espacio de trabajo, con foco en la detección de nuevos problemas a resolver en terreno.

RA2: Aplicar nuevas ideas en actividades de proyectos con públicos de interés para experimentar con innovaciones prototipadas y validadas en terreno

RA3: Proponer soluciones innovadoras a públicos de interés, habiendo desarrollado una propuesta de valor en fase inicial (Mínimo Producto Viable).

V.- Contenidos

- Modelos básicos de innovación en Productos y/o servicios.
- Modelamiento de negocios y/o sustentabilidad.
- Design Thinking (incluyendo Ideación, prototipado, validación)
- Lean Startup.
- Lean Canvas.
- Métodos de PMP, BPM. Lean Project Management y métodos ágiles.

VI.- Medios y Evaluación para el Aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	PONDERACIÓN
RA1: Establecer un plan de actuación para lograr los objetivos del equipo y organizar de forma visual el espacio de trabajo.	EA1: Aprendizaje colaborativo basado en proyectos de innovación.(2 talleres) EA2: Lectura especializada y discusión en clases, a objeto de aplicar al proyecto de innovación.	Evaluación 1.1: Presentación del proceso de creatividad por medio de gestión del trabajo en equipo (60%). Evaluación 1.2: Control Lectura A (40%).	30%
RA2: Aplicar nuevas ideas en actividades de proyectos con clientes para experimentar con innovaciones	EA1: Aprendizaje colaborativo basado en proyectos de innovación. EA2: Lectura especializada y discusión en clases, a objeto de aplicar al proyecto de innovación.	Evaluación 2.1: Presentación del pre-diseño del prototipo (60%). Evaluación 2.2: Informe escrito del pre-diseño conceptual del prototipo (40%).	30%
RA3: Proponer soluciones innovadoras a clientes, habiendo desarrollado una propuesta de valor en fase inicial (Mínimo Producto Viable).	EA1: Aprendizaje colaborativo basado en proyectos de innovación. EA2: Lectura especializada y discusión en clases, a objeto de aplicar al proyecto de innovación.	Evaluación 3.1: Presentación del diseño final del prototipo. Mínimo producto viable. (75%). Evaluación 3.2: Control lectura Apunte B (25%).	40%

VII.- Requisito de asistencia

Se requiere un 80% de asistencia.

La aprobación del curso requiere obtener nota mínima igual a 4,0 en cada resultado de aprendizaje (RA).y RA3 >= 4.0

Se requiere equipo de varias disciplinas.

VIII.- Recursos para el Aprendizaje

Tecnológicos:

Intranet y la plataforma: "entorno virtual de aprendizaje", EVA (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.

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

Complementaria

Maurya, A. (2012). Running Lean. Iterate from Plan A to a Plan That Works. Sebastopol CA, USA: O'Reilly Media Inc.

Osterwalder, A. (2011). Generación de Modelos de Negocio. Deusto Ediciones.

Ries, E. (2012). El Método Lean Startup. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. Barcelona: Deusto.

Linkografía

<https://youtu.be/UAinLaT42xY> : Diseño para la innovación

https://youtu.be/H0_yKBitO8M : Claves del trabajo en equipo para alcanzar alto desempeño.

Espacios

Salas de clase con capacidad mínima de 40 estudiantes que faciliten el trabajo en equipo y el desarrollo de discusión de casos, contenidos y metodologías.

ANEXOS:

Nombre del Programa de Actividad Curricular	Innovar II
Unidad Programadora del Programa de Actividad Curricular	Secretaría académica FACEA
Requisitos	90 créditos SCT aprobados
Área del Curriculum (I.N.S u/o O.P)	INS
Plan al cual tributa	Plan 4 y otros planes anteriores
Nivel (Semestre de la carrera)	6-7