

Programa resolución 080/2017

(con las modificaciones de la RCA 140/2019 y RCA 089/2021)

1. IDENTIFICACIÓN

Materia: **Innovación y Diseño**

Carrera: Licenciatura en Gestión Tecnológica

Plan de estudios: Cincuentenario

Año lectivo: **2022**

2. EQUIPO DOCENTE y COORDINADOR

| <i>Apellido</i> | <i>Nombre</i> | <i>Cargo</i> | <i>Curso</i> |
|-----------------|---------------|-------------------|--------------|
| Bricker | Alejandro | Asociado (Coord.) | Único |
| Filip | Federico | JTP | Único |

3. CARGA HORARIA

40 horas

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. Ubicación de la Asignatura en el Plan de Estudios

Innovación y Diseño pertenece al Ciclo Profesional de la carrera de Licenciado en Gestión Tecnológica. Se dicta en el tercer año y en el primer cuatrimestre.

4.2. Relación de la Asignatura con materias anteriores, posteriores y simultáneas

Esta asignatura toma conocimientos previos de la asignatura Administración. También se espera que los conocimientos y habilidad adquiridas a lo largo de la materia sean luego aplicados en distintas materias posteriores, más allá de las correlatividades establecidas en el plan de estudios.

4.3. Contenidos mínimos

Los establecidos en el plan de estudios correspondiente y determinados en la Resolución de Consejo Académico 176/2017.

4.4. Conocimientos y habilidades mínimas del alumno que ha de cursar la asignatura

Se espera del alumno un buen manejo de los temas de administración vistos durante el ciclo de fundamentos, así como la capacidad de vincular dichos conocimientos a la materia en curso.

Se requiere que el alumno tenga buen dominio de software para edición de texto, planillas de cálculo y para realización de presentaciones, así como que esté familiarizado con el uso de la plataforma UnicenVirtual.

4.5. Aportes de la Asignatura en la formación del futuro Licenciado en Gestión Tecnológica

Innovación y Diseño se orienta a que el futuro profesional desarrolle habilidades y competencias que le permitan estar en condiciones y dispuesto para pensar diferente, proponer ideas disruptivas e integrar equipos creativos.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Que el alumno comprenda los requerimientos para gestionar o liderar procesos creativos y/o de innovación, y para generar espacios que fomenten la creatividad y la co-creación en las organizaciones.

5.2. Objetivos específicos

- Comprender los procesos de innovación en el contexto de las organizaciones.
- Conocer herramientas de creatividad y su aplicación.
- Entender el proceso de diseño desde la generación de las ideas hasta el prototipo.
- Identificar las herramientas, técnicas y metodologías pertinentes a cada etapa del proceso de diseño.

6. PROPUESTA DE CONTENIDOS

6.1. Introducción a la Economía de la Innovación y el Cambio Tecnológico.

Características de la Economía de la Innovación y el Cambio Tecnológico. Definiciones y conceptos básicos: Ciencia, tecnología, innovación, conocimiento, crecimiento, desarrollo. Empresas y Entorno Empresarial. Cambio tecnológico e incorporación de innovaciones. Tipologías de innovación, tecnologías y conocimiento.

6.2. Pensamiento de diseño.

Proceso de diseño de propuestas de valor centradas en el cliente. Procesos divergentes y convergentes.

6.3. Creatividad e innovación a nivel organizacional

6.3.1. Creatividad

Creatividad individual. Creatividad grupal. Gestión del trabajo creativo en equipo. Factores organizacionales que afectan la creatividad. Técnicas de creatividad. Inhibidores y factores limitantes de la creatividad.

6.3.2. Innovación

Creatividad e innovación a nivel organizacional. Modelos de innovación. Conocimiento e innovación. Desarrollo de la Capacidad de innovación en la organización. Crowdsourcing.

6.3.3. Métricas y modelos de maduración aplicadas a procesos creativos o de innovación

Que es una métrica o KPI. Como se define. Framework Google Heart. Modelo SMART aplicado a KPIs. Modelos de Maduración aplicados a la organización. Modelo UX de Keikendo.

6.4. Creatividad e innovación aplicada al desarrollo de soluciones tecnológicas.

Innovación tecnológica. Ciclo de vida del producto. Métodos para convertir ideas en proyectos concretos: Mapa de Stakeholders - Mapa de empatía - Proceso de ideación – Clasificación – Validación - Prototipado.

6.5. Diseño aplicado a la experiencia de usuario.

Experiencia de usuario. Metas de diseño. Diseño de interfaces. Diseño centrado en el usuario. Prototipado Iterativo. Lab de Testeo. Ejecución de una prueba. Resultados. Service Design. Design Sprint.

7. PROPUESTA METODOLÓGICA

La materia se dicta en 3 (tres) horas semanales divididas en 1 bloque de 2 (dos) horas presenciales, cumplimentando la carga horaria restante con 1 (una) hora, a desarrollarse a través del entorno virtual.

Los contenidos serán abordados a través de encuentros presenciales teórico-prácticos complementados con actividades de seguimiento asincrónicas (videos desarrollando aspectos teóricos y/o que permitan evidenciar casos de aplicación, actividades breves, lecturas cortas, participaciones en foros, etc.).

Los conocimientos prácticos sobre los temas de la materia se trabajarán a partir de una propuesta compuesta por diferentes tipos de actividades, cada una con su respectiva ponderación en la nota final del curso, con dinámicas de resolución/evaluación individual o grupal según el tipo de actividad, y buscando la generación de aprendizaje a partir de problemas.

8. NÚCLEO CENTRAL DE ACTIVIDADES Y/O TRABAJOS PRÁCTICOS

En el apartado siguiente se presentan las actividades a desarrollar y evaluar.

| Actividad | Tipo | Descripción | Cant. |
|----------------------------------|-----------------|--|-------------------------------|
| 1 Prácticos | Grupal | La finalidad de cada práctico (y por lo tanto su evaluación) es aplicar los conocimientos y habilidades propios de cada unidad y, a medida que se avanza en la cursada, integrar con temáticas anteriores. | Hasta 4 |
| 2 Parcial | Indiv. | 1 parcial teórico-práctico. | 1 |
| 3 Participación | Indiv. | Se solicitará la participación en las clases teórica/práctica o en foros y en actividades en la plataforma UnicenVirtual. También se valorarán las participaciones espontáneas. | Las veces que sean requeridas |
| 4 Trabajo práctico integrador | Grupal / Indiv. | Actividad práctica de integración y sistematización de los resultados de la aplicación de los contenidos. Implica la presentación de un documento escrito y su defensa oral. | 1 |

9. CONDICIONES DE APROBACIÓN DE LA MATERIA

A continuación se expone cómo se evalúan las actividades y el cálculo de las calificaciones finales de acuerdo con el régimen al que pueda acceder el alumno.

| Actividad | Tipo | Evaluación |
|----------------|--------|---|
| 1 Prácticos | Grupal | Para el cálculo de la calificación de cada práctico se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Aquellos prácticos que no se presenten en fecha serán promediados con nota 0. <u>Para la promoción</u> de la materia, la nota promedio de los prácticos deberá ser igual o mayor a 6. <u>Para la cursada</u> de la materia, la nota promedio de los prácticos deberá ser igual o mayor a 4. |
| 2 Parcial | Indiv. | Para el cálculo de la calificación del parcial se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Nota mayor o igual a 4: Puede acceder a la promoción. El promedio de esta calificación y la correspondiente al Trabajo Práctico Integrador deberá ser mayor o igual a 6 para poder promocionar. |

| | | |
|---|-----------------|---|
| | | Nota menor a 4: Pierde condición de promoción. Recuperatorio por cursada (única instancia). |
| 3 Participación | Indiv. | La nota mínima para promoción debe ser 6 (seis) y se calcula en base a las calificaciones que se obtienen en cada participación, que pueden ser: -1: No cumple los requisitos 0: No participa/No sabe 1: Participación regular 2: Participación MB (correcta aplicación del contenido teórico/presentación de dudas que demuestren profundidad en la lectura y análisis/aportes que integren contenidos previos). |
| 4 Trabajo práctico integrador | Grupal / Indiv. | Para el cálculo de la calificación se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Nota mayor o igual a 4: Puede acceder a la promoción y cursada. El promedio de esta calificación y la correspondiente al Parcial deberá ser mayor o igual a 6 para poder promocionar. Nota menor a 4: Pierde la cursada. |

9.1. Cálculo de la nota final en caso de aprobación por promoción:

En caso de cumplir todos los requisitos para la promoción, la nota se calcula como sigue:

$$NOTA FINAL = 0,60 \text{ Promedio del Parcial/Recuperatorio y Trabajo Práctico Integrador} + 0,20 \text{ Trabajos prácticos} + 0,20 \text{ (Participación + Seguimiento)}$$

9.2. Cálculo de la nota de cursada (condición regular):

Para los alumnos en condición de regular la nota de cursada se calcula como sigue:

$$NOTA CURSADA = 0,60 \text{ Promedio del Parcial/Recuperatorio y Trabajo Práctico Integrador} + 0,40 \text{ Trabajos prácticos}$$

De no cumplirse las condiciones previstas precedentemente para promocionar o aprobar la cursada, el alumno deberá recurrir la asignatura, o se le podrá habilitar la condición de alumno libre de acuerdo con lo previsto en el Art. 26 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019.

10. CONTENIDOS A REVALIDAR

En caso de requerirse una revalidación, se evaluarán en cada caso puntual las diferencias entre los temas vistos en la cursada aprobada y los vigentes.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1. Introducción a la Economía de la Innovación y el Cambio Tecnológico.

Ahmed, Shepherd, Garza y Garza (2012) Administración de la Innovación. Primera edición. Pearson Educación, México. Cap. 1.

11.1.1. Complementaria

Dávila, A. O. (2008). Economía de la innovación y del cambio tecnológico: una aproximación teórica desde el pensamiento schumpeteriano. Revista Ciencias Estratégicas, 16(20), 237-246.

Alburquerque, F., & Dini, M. (2008). Empresas, entorno empresarial y territorio: Introducción a conceptos de redes, innovación y competitividad. Universidad de Sevilla. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Ed. Instituto de Desarrollo Regional Fundación Universitaria. Instituto de Economía, Geografía y Demografía. Sevilla. Módulo 1. Pág. 9 a 18.

Pérez, C. (2020). Revoluciones tecnológicas y paradigmas tecno-económicos. En Suárez, Erbes y Barletta. (2020) Teoría De La Innovación: Evolución, Tendencias Y Desafíos. Colección: Ciencia, innovación y desarrollo. Cap. 4. Ediciones Complutense y Ediciones Universidad Nacional de General Sarmiento.

11.2. Pensamiento de diseño.

Gothelf, J. (2017) Lean vs Agile vs Design Thinking. Gothelf Corp

11.3. Creatividad e innovación a nivel organizacional

Ahmed, Shepherd, Garza y Garza (2012) Administración de la Innovación. Primera edición. Pearson Educación, México. Caps. 2 y 7.

Amabile, T. (1996) Creatividad e innovación en las organizaciones. Harvard Business School.

OECD/Eurostat (2018). Oslo Manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation. OECD publishing.

Alba, A. (2019) Manual [mínimo viable] de innovación. Innolandia.es. Cap. 1.

11.3.1. Complementaria

12. MateriaBiz (2009). Master en Negocios: Creatividad e innovación. Arte Gráfico Editorial Argentino. Caps. 1, 2, 3 y 6.

12.1. Creatividad e innovación aplicada al desarrollo de soluciones tecnológicas.

Alba, A. (2019) Manual [mínimo viable] de innovación. Innolandia.es. Caps. 2, 6 y 8.

MateriaBiz (2009). Master en Negocios: Creatividad e innovación. Arte Gráfico Editorial Argentino. Cap. 5.

Programa aprobado por Resolución de Consejo Académico N° 026/2022, de fecha 30 de marzo de 2022. Vigente hasta el 30 de marzo de 2025, o hasta que se apruebe una nueva versión del mismo.-

12.2. Diseño aplicado a la experiencia de usuario.

Carraro, J., & Duarte, Y. (2015). Diseño de experiencia de usuario (UX).

Kelley, T., & Littman, J. (2010). Las diez caras de la innovación. Barcelona: Paidós.

12.2.1. Complementaria

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing: Applying service design thinking in the real world. " O'Reilly Media, Inc. Caps. 5 a 7 y 10.

12.2.2. Optativa

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: el método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo cinco días. Conecta.