

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Gestión de la Innovación
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial.
Clave de la asignatura:	ICD-1706
(Créditos) SATCA ¹ :	3-2-5

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial una perspectiva sobre la importancia de que la empresa invierta tiempo en definir un modelo para el proceso de innovación y para el sistema de gestión de la innovación. Pretende preparar al profesionalista para que impulse a la empresa a identificar sus ventajas competitivas y definir las fases y actividades a desarrollar como una estrategia de estabilidad y crecimiento. Brinda herramientas que motivan a la empresa a mantenerse a la vanguardia y como debe adaptarse a un entorno competitivo, teniendo en cuenta sus particularidades y la existencia de un proceso de innovación previo al inicio de la implantación del sistema de gestión de la innovación. Proporciona herramientas de valor para desarrollar un proyecto innovador, utilizando al máximo los recursos con los que cuenta la empresa.

Intención didáctica.

El temario de la asignatura está estructurado de acuerdo a los requisitos y procedimientos a seguir para generar proyectos de innovación en virtud que la carrera de Ingeniería en Gestión Empresarial no contiene en su mapa curricular asignaturas que impulsen la gestión de la innovación: Se contemplan desde actividades de investigación para emprender hasta la etapa de la formulación, evaluación del proyecto. De acuerdo al primer tema: Análisis y contexto de la innovación empresarial. Analizar el input y output de la empresas. Segundo tema: Gestión de la innovación. Adquirir conocimiento para la formulación e implementación de la estrategia empresarial. Tercer tema: Protección de la innovación. Como proteger la innovación ante las instituciones correspondientes, con el objetivo de generar valor a través de la propiedad intelectual. Cuarto tema: Comercialización de la innovación. Herramientas para aprovechar al máximo los sistemas de comercialización en vanguardia sobre las innovaciones generadas en las empresas

Quinto tema. Análisis de empresas emergentes apoyadas en la tecnología. Y la importancia de un modelo de las empresas emergentes. Sexto tema. Diseño de un modelo de negocios. Proyecto final.

Los siguientes temas se enfocan en que los estudiantes conozcan y comprendan la importancia de la Innovación, como pieza clave en el desarrollo empresarial.

¹ Sistema de asignación y transferencia de créditos académicos

3.- PARTICIPANTES EN EL DISEÑO Y SEGUIMIENTO CURRICULAR DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Hermosillo, Sonora a 19 de mayo de 2017.	Dra. María de Lourdes Atondo. M.A.E. Martha Elena Sánchez Soto. M.A.N. Ivonne Esmeralda Lizárraga Coronado	Reunión Local de diseño de especialidades de la carrera Ingeniería en Gestión Empresarial.

4.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas	Competencias genéricas
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para utilizar las nuevas tecnologías de información y comunicación en las organizaciones, para identificar y optimizar los procesos de relevancia en las organizaciones y eficientar la toma de decisiones para una permanencia en el mercado. • Capacidad de integrar funcionalmente, el conocimiento teórico y técnico-instrumental en la solución de problemas reales. 	<p>Competencias instrumentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de organizar y planificar. • Conocimientos básicos de la carrera. • Comunicación oral y escrita. • Habilidades básicas de manejo de la computadora. • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Solución de problemas. • Toma de decisiones. <p>Competencias interpersonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Compromiso ético. <p>Competencias sistémicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidades de investigación.

	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de aprender.• Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).• Liderazgo.• Habilidad para trabajar en forma autónoma.• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.• Iniciativa y espíritu emprendedor.• Calidad como compromiso.• Búsqueda del logro.
--	--

5.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO (Competencia específica a desarrollar en el curso)

Optimizar los recursos de la organización con la finalidad de aumentar la creación de nuevos conocimientos, generar ideas que permitan desarrollar nuevos productos, procesos y servicios o mejorar los ya existentes, y transferir ese conocimiento a todas las áreas de actividad de la organización.

6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Diseño Organizacional
- Habilidades Directivas I y II
- Mercadotecnia
- Lectura, comprensión y redacción de documentos diversos.
- Capacidad de búsqueda de información confiable en fuentes documentales y electrónicas.
- Crítica, autocrítica y apertura a la diversidad de puntos de vista.
- Habilidades estadísticas.
- Habilidades generales en el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicacional.
- Trabajo colaborativo.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Análisis y contexto de la innovación empresarial.	1.1 Análisis y tendencias de innovación 1.2 Redes de innovación 1.3 Conocimiento e inteligencia creativa como generadora de valor. 1.4 Evaluación de impacto de productos, procesos y servicios. 1.5 Planteamiento de la innovación empresarial.
2	Gestión de la innovación.	2.1 La innovación como estrategia. 2.2 Vigilancia tecnológica, Benchmarking e Inteligencia Competitiva 2.3 Gestión de proyectos Tecnológicos y de Innovación. 2.3.1 Estrategia océano azul 2.4 Implementación de un plan estratégico de innovación en valor. 2.4.1 Principios básicos de la estrategia océano azul.
3	Protección de la innovación.	3.1 La propiedad intelectual, las invenciones y la innovación 3.2 Papel de la Propiedad intelectual en la innovación 3.3 La propiedad intelectual "en el valle de la muerte" de la innovación. 3.4 La creación de valor a través de las innovaciones para la empresa.
4	Comercialización de la innovación.	4.1 Parámetros culturales 4.2 Trabajo de expectativas 4.3 Herramientas para el liderazgo comercial. 4.4 Preparación para el contra-ataque competitivo.
5	Análisis de empresas emergentes apoyadas en la tecnología.	5.1 Concepto de empresa emergente 5.2 Importancia de la empresa emergente 5.3 Características que debe reunir las empresas emergentes 5.4 Beneficios que ofrecen las empresas emergentes en el entorno empresarial.
6	Diseño de un modelo de negocio.	Proyecto Final

8.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Análisis y contexto de la innovación empresarial.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: Desarrollar espíritu innovador empresarial. Generar ideas innovadoras que impacten en el entorno.</p> <p>Genéricas: Capacidad de innovar Uso de las nuevas tecnologías Habilidad para buscar y analizar información Comunicación oral y escrita Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, capacidad de trabajo en equipo. Compromiso con la preservación del medio ambiente Compromiso ético. Disolver conflictos y estados emotivos bloqueantes.</p>	<p>Realizar investigación para el análisis relacionado con la innovación. Discutir en equipo las tendencias de innovación del entorno empresarial. Realizar un análisis del impacto de productos, procesos y servicios en el entorno. Utilizar método 635 para generar ideas innovadoras. Identificar las nuevas tecnologías para las redes de innovación.</p>

Unidad 2: Gestión de la innovación.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: Idear soluciones nuevas y diferentes para solucionar problemas específicos. Flexibilidad para crear y adaptarse a nuevas estrategias innovadoras empresariales.</p> <p>Genéricas: Capacidad crear e innovar Uso de las nuevas tecnologías Habilidad para buscar y analizar información Comunicación oral y escrita Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, capacidad de trabajo en equipo compromiso con la preservación medio ambiente, compromiso ético.</p>	<p>Realizar un mapa conceptual de las estrategias innovadoras Definir elementos que constituyen el pensamiento innovador. Definir el pensamiento lateral y divergente como generador de estrategias innovadoras. Elaborar una matriz que permita crear estrategias innovadoras más viables. Realizar búsqueda fonética en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Portafolio de estrategias innovadoras</p>

Unidad 3: Protección de la innovación.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: Desarrollar habilidades para identificar ideas innovadoras</p> <p>Genéricas: Uso de nuevas tecnologías. Uso de plataformas de búsquedas de patentes y marcas. Trabajo en equipo</p>	<p>Realizar búsqueda fonética en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Proceso de obtención de una patente. Proceso de Registro de marca Proceso de Derechos de Autor.</p>

Unidad 4: Comercialización de la innovación

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: Comprender la metodología para la comercialización de la innovación en un contexto empresarial.</p> <p>Genéricas: Habilidad para analizar información proveniente de diversas fuentes Trabajo en equipo. Capacidad de Negociación</p>	<p>Realizar un reporte de la comercialización de la innovación. Mapa conceptual de los diferentes puntos del tema.</p> <p>Elaborar una propuesta de comercialización de la innovación.</p>

Unidad 5: Análisis de empresas emergentes apoyadas en la tecnología.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: La globalización de los mercados. El incremento de la competitividad. El efecto de las nuevas tecnologías.</p> <p>Genéricas: Nuevos perfiles de autoridad Trabajo en equipo. Capacidad de Negociación</p>	<p>Realizar investigación y mapa mental sobre el modelo start-up. Identificación de casos de éxito. Elaborar una propuesta de comercialización de la innovación, bajo el concepto de emergente.</p>

Unidad 6: Diseño de un modelo de negocio.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Específica: Comprender la metodología del proyecto.</p> <p>Comprender una nueva metodología para hacer negocio.</p> <p>Genéricas: Nuevos perfiles de autoridad Trabajo en equipo. Capacidad de Negociación</p>	<p>Desarrollo de cada uno de los pasos de un innovador modelo de negocios como proyecto final.</p>

9.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (Desarrollo de competencias genéricas).

- El desarrollo del curso será mediante la participación – exposición de alumnos y profesor
- Elaboración de actividades definidas, ensayos por tema o unidad utilizando bibliografía actualizada
- Visitar empresas locales con participación en el mercado global
- Desarrollo de un caso de estudio aplicado a una empresa formal.

10.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN.

La Evaluación deber ser continua, sumativa y formativa considerando Instrumentos:

- Reporte.
- Estructura metodológica.
- Análisis FODA relacionado con la Innovación.
- Cuadro sinóptico.
- Reporte de Investigación.
- Esquema.
- Organigrama.
- Imagen Corporativa.
- Mapas mentales.

- **Herramientas:**
- Rúbricas.
- Lista de cotejo.
- Formato de autoevaluación y coevaluación de trabajo en equipo.

Se sugiere especial énfasis en:

1. Reportes escritos de las prácticas realizadas en cada tema, y de la forma en que se va integrando en cada apartado.
2. Información recabada durante las consultas e investigaciones solicitadas, plasmadas en documentos escritos.
3. Formatos evidenciales de los trámites de propiedad intelectual realizados.
4. Exámenes escritos para comprobar la efectividad del estudiante en la resolución de casos prácticos similares a su plan de negocio.
5. Elaboración de un plan de empresa emergente.
6. Exposición y evaluación de los estudios integradores.
7. Presentación del resumen ejecutivo del proyecto final.

Todas las evidencias deberán integrarse en un portafolio electrónico.

11.- PRÁCTICAS PROPUESTAS.

Proyecto final. Elaboración de un modelo de negocios aplicado a una empresa emergente, el cual se deberá exponer en plenaria al final del curso.

12.- FUENTES DE INFORMACIÓN.

1. La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones.. Antonio Hidalgo Nuchera. Ed- pirámide
2. La estrategia del océano azul. Por W. Chan Kim y Renée Mauborgne. profit
3. Anzola Rojas, Sérvulo. (2006). *Administración de Pequeñas Empresas*. México. Mc Graw Hill (2ª
4. Castañeda, Luis. (2001). *Cómo destruir una Empresa en 12 meses... o antes, Errores y Omisiones de la Dirección*. México. Panorama Editorial (3ª Edición).
5. Cohen Karen, Daniel/ Asín Lares, Enrique, (2005), *Sistemas de Información Para los Negocios*, México,
6. Del Rio González, Cristóbal., (2003) *Costos Históricos*. México. Thomson (21ª Edición). 1. (2003) *Textos y Ejercicios*. México. Banco Nacional de Comercio Exterior (1ª Edición)..
7. Parra Francisca. *Tu Propia Empresa: Un Reto Personal*
8. *Administración estratégica de marca: Branding*. Tercera edición. Kevill Lane Keller

Fuentes de Internet:

1. <http://www.altonivel.com.mx/46571-guia-de-15-pasos-para-un-lanzamiento-innovador-exitoso/>
2. La Gestión de la Innovación en 8 pasos:
http://www.fundacionede.org/gestioninfo/docs/contenidos/_8pasosinnovacion_.pdf
3. <https://es.shopify.com/blog/14934065-hablemos-sobre-startups-que-son-sus-caracteristicas-e-importancia>
4. <https://justindeveloper.wordpress.com/2014/03/11/metodologia-para-la-identificacion-de-inputs-y-outputs-de-procesos-de-negocio-en-un-entorno-colaborativo/>
5. Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial <http://www.impi.gob.mx>
6. Técnicas para Generar Ideas-equipos creativos
<http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte05.htm>
7. Ley de propiedad Industrial:
http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50_010616.pdf
8. Ley Federal de Derechos de Autor:
http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4907028&fecha=24/12/1996