

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>INNOVACIÓN Y</u> <u>EMPRENDIMIENTO</u> Dr. Jorge Luis Márquez López M.C. Edgar Francisco Ordoñez Bencomo	DES:	Administración
	PROGRAMA ACADÉMICO	LAD
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
	Clave de la materia:	AD 507
	Semestre:	Quinto
	Área en plan de estudios:	Profesional
	Total de horas por semana:	5
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	5
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	2
	Créditos Totales:	7
	Total de horas semestre (x sem):	80
	Fecha de actualización:	11/11/2024
	Prerrequisito (s):	Ninguna
DESCRIPCIÓN: Desarrollar habilidades en el ámbito de los negocios relacionados con la gestión y administración de empresas a través del análisis y comprensión de las dinámicas de creatividad, innovación y gestión del cambio. En un mundo globalizado y de constante cambio la innovación debe estar presente en todas las organizaciones ya que debe estar a la vanguardia y reinventarse para no quedar obsoleto. La forma de hacer negocios está cambiando constantemente y se debe tener la innovación como herramienta imprescindible para estar a la vanguardia. Debido a esto los estudiantes de la Licenciatura en Administración del Deporte Deben desarrollar las competencias que les permitan implementar sistemas y modelos de innovación en los negocios relacionados con las actividades deportivas.		
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR: B1. Excelencia y Desarrollo Humano La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.		

Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

B5. Innovación y Emprendimiento Social

Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos para la transformación de la sociedad; mediante la habilitación de redes y comunidades de práctica que posibiliten el diálogo abierto, la pluralidad epistémica, la participación, la realimentación y, la construcción de conocimiento, con valores de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia y derechos humanos.

P9. Creatividad, Innovación y Gestión

Genera una cultura emprendedora y una visión integral sobre las capacidades y herramientas necesarias para la dirección y desarrollo de proyectos de negocios y creación de una empresa industrial, comercial o de servicios, en diferentes entornos económicos, políticos, sociales, culturales, en los ámbitos nacional y global.

Esta competencia promueve la capacidad de adaptación a entornos cambiantes, la búsqueda de oportunidades de mejora continua y el liderazgo en la implementación de proyectos innovadores.

E13. Nuevas Tendencias y Mercadotecnia en el Deporte

Implementa los conocimientos de software, información y mercadotecnia; aplicados al desarrollo, logística e innovación de negocios deportivos y recreación.

Aplica procesos administrativos en la práctica de proyectos innovadores en el deporte y recreación, con un enfoque biopsicosocial, favoreciendo la calidad de vida.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
B1.1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación. B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica).	Objeto de estudio 1 Creatividad e Innovación 1.1. Creatividad a) Concepto de Creatividad b) Obstáculos para la creatividad c) Tipos de creatividad d) Características de la economía de la creatividad e) Empresas y gobiernos creativos f) La creatividad y el desarrollo económico 1.2. Innovación a) Concepto de Innovación	Comprende a diferenciar entre Creatividad e innovación. Identifica los procesos para el desarrollo de la creatividad. Desarrolla actividades donde propone	Búsqueda y análisis de información APRENDIZAJE COLABORATIVO Aprendizaje basado en problemas	Ideas principales Documento Procedimiento

B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento P9.1. Desarrolla la capacidad para generar ideas nuevas y originales que aporten valor a la organización en las diferentes áreas de desempeño.	b) Cambio e innovación Innovación y su contexto	ideas nuevas en el ámbito organizacional.		
B1.1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación. B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento B5.1. Analiza y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores	Objeto de estudio 2 Tipos de Innovación 2.1. La innovación en la organización 2.2. La innovación en procesos 2.3. La Innovación en el producto 2.4 La innovación en la Mercadotecnia	Identifica las distintas áreas en las que la innovación se presenta en una empresa Analiza una empresa e identifica las áreas donde se ha innovado dentro del a misma	Exposición por estudiante Búsqueda y análisis de información Aprendizaje basado en problemas	Exposición Mapa conceptual Realización de audios y videos Documento

inter institucionales e intercomunitari os. P9.1. Desarrolla la capacidad para generar ideas nuevas y originales que aporten valor a la organización en las diferentes áreas de desempeño.				
B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica). B5.5. Participa en proyectos innovadores de protección al medio ambiente y al desarrollo sostenible. P9.1. Desarrolla la capacidad para generar ideas nuevas y originales que aporten valor a la organización en las diferentes áreas de desempeño. P9.2. Desarrolla la habilidad para	Objeto de estudio 3. Gestión del cambio y la innovación. 3.1. . Modelos de proceso de innovación 3.2. Modelos de cambio organizacional 3.3. Herramientas para la innovación 3.4. Sistema de innovación 3.5. Gestión de innovación 3.6. Gestión del cambio e intervención organizacional 3.7 Herramientas para la gestión del cambio	Utiliza herramientas para la implementación de la innovación en diferentes contextos Desarrolla Habilidades para Organizar un evento recreativo/deportivo que sea innovador y con compromiso con su comunidad.	Secuencia didáctica Plataforma Moodle Aprendiaje orientado en proyectos	Procedimiento Cuestionario Proyecto

implementar soluciones novedosas que mejoren procesos, productos o servicios. E13.1. Identifica y aplica los diferentes elementos del proceso de organización deportiva, así como sus posibles obstáculos, oportunidades y amenazas para su buen desarrollo. E13.3. Organiza y desarrolla eventos de diferente índole dentro del ámbito deportivo y recreacional.				
--	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Ponti, F. (2010) Los siete movimientos de la innovación Norma. No. Ed Primera. Pervaiz K. A., C.D. Shepherd, L. Ramos y C. Ramos (2012) Administración de la Innovación Pearson Villegas, R. V., & Varela, R. (2001). Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas. Pearson educación. Giménez, C., Macrini, D., & Miyaji, R. (2013). "Calidad e innovación-Una visión estratégica empresarial". Revista del Instituto Internacional de Costos, Vol. 11, No.1, pp.30-45. [Online] Disponible en: http://www.revistaiic.org/articulos/num11/articulo5_esp.pdf Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) (2005). Manual de Oslo. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación. 3ra ed. Editorial, Tragas.	Primer parcial 30% Exposiciones..... 20% Reportes de trabajo..... 30% Actividades integradoras..... 50% Segundo parcial 30% Exposiciones..... 20% Reportes de trabajo..... 30% Actividades integradoras..... 50% Tercer parcial 40% Exposiciones..... 20% Reportes de trabajo..... 20% Actividad integradora. Aplicación de conocimientos de Innovación en empresa previamente creada 60%

CRONOGRAMA

S E M A N A S																
Objetos de Estudios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1:	X	X	X	X												
Objeto de estudio 2:					X	X	X	X	X							
Objeto de estudio 3:										X	X	X	X	X	X	X