

<p align="center"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p align="center">Clave: 08MSU0017H</p> <p align="center"><b>FACULTAD DE INGENIERÍA</b></p>  <p align="center">Clave: 08USU4053W</p> <p align="center"><b>PROGRAMA DEL CURSO: INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD</b></p>	<b>DES:</b>	Ingeniería
	<b>Programa(s) Educativo(s):</b>	Ingeniería de Software
	<b>Tipo de materia:</b>	Optativa
	<b>Clave de la materia:</b>	OP1103
	<b>Cuatrimestre:</b>	11
	<b>Área en plan de estudios:</b>	Optativa
	<b>Créditos</b>	4.05
	<b>Total de horas por semana:</b>	3 horas
	<i>Teoría:</i>	3 horas
	<i>Práctica</i>	
	<i>Taller:</i>	
	<i>Laboratorio:</i>	
	<i>Prácticas complementarias:</i>	
	<i>Trabajo extra clase:</i>	3 horas
	<b>Total de horas por cuatrimestre:</b>	72 horas
<i>Fecha de actualización:</i>	Octubre de 2015	
<i>Materia requisito:</i>		

**PROPÓSITO DEL CURSO:**

El alumno conocerá los modelos de innovación y creatividad organizacionales utilizados a nivel mundial, obteniendo el conocimiento y las competencias necesarias para que pueda identificar los efectos benéficos y nocivos de la correcta e incorrecta incorporación de la innovación y creatividad en la cultura de las organizaciones, identificando los elementos estructurales y de cultura organizacional aplicables a las diferentes etapas de madurez de las organizaciones.

COMPETENCIAS	DOMINIOS COGNITIVOS.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE.
<p>Competencias Profesionales</p> <p><b>Proyectos de ingeniería.</b> Utiliza los conocimientos necesarios para la planeación, análisis, diseño y desarrollo de proyectos de ingeniería, utilizando las tecnologías y los principios de la administración para la optimización de los recursos, considerando su impacto ambiental</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Innovación orientada a la organización.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Modelo para una innovación estratégica.</li> <li>1.2. Cambio Tecnológico.</li> <li>1.3. Tipos de Innovación.</li> </ol> </li> <li><b>2. Estructuración de la compañía en busca de la innovación.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Integración de la innovación en la organización.</li> <li>2.2. La subcontratación de la innovación (outsourcing) como estrategia organizacional.</li> <li>2.3. Desarrollo de un mercado interno para la innovación.</li> <li>2.4. Nivelación entre la creatividad y la</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica áreas de oportunidad en el área de ingeniería.</li> <li>✓ Abstrae o proyecta las áreas de oportunidad detectadas.</li> <li>✓ Analiza la factibilidad o viabilidad de un proyecto de ingeniería.</li> </ul>

<p><b>Ingeniería de proceso.</b> Utiliza los métodos y técnicas de la ingeniería de procesos para la planeación, desarrollo e implementación de proyectos</p> <p>Competencias Específicas:</p> <p><b>Calidad de Software.</b> Selecciona las técnicas adecuadas para asegurar la calidad y seguridad del software durante su planeación, diseño, construcción y mantenimiento mediante la aplicación de metodologías, técnicas y estándares internacionales, que aplicados sistemáticamente garanticen los requerimientos del cliente.</p>	<p>creación de valor.</p> <p>2.5. Diseño del proceso de innovación.</p> <p><b>3. La innovación como parte de la cultura organizacional.</b></p> <p>3.1. Diseño de la cultura de la innovación.</p> <p>3.2. La innovación y el capital humano.</p> <p>3.3. Factores de la innovación que influyen en la cultura organizacional.</p> <p>3.4. Estrategias de incentivos para fomentar la innovación.</p> <p><b>4. La Innovación y el aprendizaje organizacional.</b></p> <p>4.1. Un modelo para el aprendizaje organizacional.</p> <p>4.2. Sistemas de aprendizaje para la innovación.</p> <p>4.3. La estrategia de la innovación y sus etapas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Define el perfil del personal que estará a cargo del proyecto.</li> <li><input type="checkbox"/> Relaciona partes y elementos de un proceso a fin de optimizarlo.</li> <li><input type="checkbox"/> Diseña procesos pertinentes de ingeniería de acuerdo con las necesidades sociales, técnicas y financieras.</li> <li><input type="checkbox"/> Innova las etapas, elementos y estructura de un proceso de acuerdo con las expectativas sociales, económicas, técnicas, etc.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Integra el proceso de la ingeniería, relacionándolo con procesos económicos, sociales y culturales como agentes transformadores y transformados por el mismo proceso.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aplica estrategias de desarrollo humano y resistencia al cambio durante el ciclo de vida del proyecto</li> </ul>
--	--	--

OBJETOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
1. Innovación orientada a la organización.	Uso de videoconferencias Foros de discusión enfocados. Trabajo en corrillos Trabajo individual. Búsqueda y análisis de información. Casos de estudio	Mapa mental Ensayo Informe de aplicación Examen en línea Participación en foros
2. Estructuración de la compañía en busca de la innovación.	Uso de videoconferencias Foros de discusión enfocados. Trabajo en corrillos Trabajo individual. Búsqueda y análisis de información. Casos de estudio	Mapa mental Ensayo Informe de aplicación Examen en línea Participación en foros
3. La innovación como parte de la cultura organizacional.	Uso de videoconferencias Foros de discusión enfocados. Trabajo en corrillos Trabajo individual. Búsqueda y análisis de información. Casos de estudio	Mapa mental Ensayo Informe de aplicación Examen en línea Participación en foros
4. La Innovación y el aprendizaje organizacional.	Uso de videoconferencias Foros de discusión enfocados. Trabajo en corrillos Trabajo individual. Búsqueda y análisis de información. Casos de estudio	Mapa mental Ensayo Informe de aplicación Examen en línea Participación en foros
FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)		EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)
Making Innovation Work: How to Manage It, Measure It, and Profit From It. Davila, T., Epstein, M. y Shelton, R.		Se toma en cuenta para integrar la calificación total: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Innovación orientada a la organización.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa mental <b>3%</b></li> <li>Ensayo <b>7%</b></li> <li>Informe de aplicación <b>3%</b></li> <li>Examen en línea <b>10%</b></li> <li>Participación en foros <b>2%</b></li> </ul> </li> <li>● <b>Estructuración de la compañía en busca de la innovación.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa mental <b>3%</b></li> <li>Ensayo <b>7%</b></li> </ul> </li> </ul>

	<p>Informe de aplicación 3% Examen en línea 10% Participación en foros 2%</p> <p><b>La innovación como parte de la cultura organizacional.</b> Mapa mental 3% Ensayo 7%</p> <p>Informe de aplicación 3% Examen en línea 10% Participación en foros 2%</p> <p><b>La Innovación y el aprendizaje organizacional.</b> Mapa mental 3% Ensayo 7%</p> <p>Informe de aplicación 3% Examen en línea 10% Participación</p>
--	---

### Cronograma de Avance Programático

Objetos de aprendizaje.	Semanas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Como orientar la innovación en la organización												
2. Como estructurar una compañía en busca de la innovación												
3. La innovación como parte de la cultura organizacional												
4. La Innovación y el aprendizaje organizacional												