

SÍLABO

Laboratorio de Innovación

Código	ASUC01389		Carácter	Obligatorio
Prerrequisito	Laboratorio de Liderazgo			
Créditos	1			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	2
Año académico	2021			

I. Introducción

Laboratorio de Innovación es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el tercer ciclo para todas las carreras. Es prerrequisito de la asignatura de Laboratorio Avanzado de Innovación y Liderazgo. Con ella se desarrolla, en un nivel inicial, dos de las competencias generales: Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora. Su relevancia reside en la relación directa con estas dos competencias generales de nuestro modelo educativo, que son las exigencias del profesional del siglo XXI.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: mentalidad emprendedora; innovación para idear, prototipar e implementar una solución que responda a una necesidad.

La innovación implica desarrollar una mentalidad emprendedora, a través de la cual aprendamos del error, nos atrevamos a experimentar, tengamos confianza creativa, empatía, y optimismo ante lo incierto o ambiguo. El liderazgo primal que parte del autoconocimiento y del desarrollo de la inteligencia emocional es indispensable para que podamos innovarnos a nosotros mismos, y a nuestro entorno. La innovación se realiza a nivel personal, y también a través de ideas e iniciativas que generen más valor que las anteriores, y tenga un impacto positivo en los demás y en la sociedad.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una propuesta de solución creativa que responda a una necesidad; participando en un equipo de trabajo donde se han identificado metas e intereses comunes, y se ha desarrollado la inteligencia emocional personal y colectiva.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Liderazgo primal		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje :	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar sus estilos de liderazgo y realizar un proceso de autoconocimiento, sobre su inteligencia emocional, con una agenda de aprendizaje para avanzar hacia la situación ideal.		
Ejes temáticos:	1. Liderazgo primal 2. Proceso de liderazgo primal personal		

Unidad 2 Inspiración y empatía		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando una problemática en su ciudad, empatizando y encontrando hallazgos.		
Ejes temáticos:	1. Inspiración 2. Preparándonos para empatizar 3. Entendiendo la información 4. Encontrando insights (hallazgos)		

Unidad 3 Liderazgo primal aplicado a equipos		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el proceso de liderazgo primal aplicado a equipos, y a partir de ello, construir un plan de acción para mejorar su equipo.		
Ejes temáticos:	1. Situación real 2. Situación ideal y plan de acción 3. Autoconciencia del equipo 4. Gestión emocional del equipo		

Unidad 4 Ideación y prototipado		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de construir una propuesta de solución creativa a la problemática, prototiparla y probarla.		
Ejes temáticos:	1. Ideación 2. Prototipado 3. Aprendizaje		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan la asignatura de Laboratorio de Innovación fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro del curso se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y de inteligencia emocional, la investigación centrada en el usuario, la aplicación de técnicas ágiles (para la empatización, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

a. En la modalidad presencial:

- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios
- Aprendizaje Experiencial
- Colaboración Significativa

b. En la modalidad semipresencial

- Debates a través de foros
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios
- Aprendizaje Experiencial
- Colaboración Significativa

c. En la modalidad a Distancia

- Debates a través de foros
 - Trabajos colaborativos
 - Solución de casos y ejercicios
-

V. Evaluación

Modalidad presencial

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 1-4	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
	2	Semana 5-7	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	Trabajo grupal que identifique problema e insights (trabajo grupal)	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 9-12	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
	4	Semana 13-15	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo final: proyecto creativo con mejoras: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad a Distancia

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	Trabajo grupal que identifique problema e insights (trabajo grupal)	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo final: proyecto creativo con mejoras: rúbrica	35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad semipresencial

Rubros	Unidad a evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Prueba objetiva		0 %
Consolidado 1 C1	1 y 2	Semana 1-3	Actividades virtuales	15 %	20 %
			Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	85 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	Trabajo grupal que identifique problema e insights (trabajo grupal)		25 %
Consolidado 2 C2	3 y 4	Semana 5-7	Actividades virtuales	15 %	20 %
			Trabajo de aplicación / instrumento de evaluación: rúbrica	85 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo final: proyecto creativo con mejoras: rúbrica		35 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

VI. Bibliografía
Básica

- George, B. y Sims, P. (2009). *El auténtico norte*. Madrid. Lid Publishing.

Complementaria:

- Robinson, K. (2009). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. México D.F.: Grijalbo.
- Goleman, D. (2011). *The brain and emotional intelligence: new insights*. Massachusetts: More Than Sound.
- Kelley, T. & Kelley, D. (2013). *Confianza creativa*. New York: William Collins.
- Brown, T. (2009). *Change by design*. New York: Harper Collins.