



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y RECURSOS HUMANOS  
ESCUELA PROFESIONAL DE GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS**

**SILABO**

**Adecuado en el marco de la emergencia sanitaria por el COVID -19**

**INNOVACIÓN**

**Asignatura no presencial**

**I. DATOS GENERALES**

1.1. Departamento Académico	: Ciencias Administrativas y Recursos Humanos
1.2. Semestre Académico	: 2021 - I
1.3. Código de asignatura	: 24314
1.4. Ciclo	: Quinto
1.5. Créditos	: 2
1.6. Horas semanales totales	: 4
1.6.1. Horas de teoría y práctica	: HT 1 – HP 2
1.6.2. Horas de trabajo independiente	: 1
1.7. Requisito	: Marketing
1.8. Docentes	: Comisión de Sílabos.

**II. SUMILLA**

La asignatura pertenece al área curricular de formación profesional especializada, es teórico - práctica y tiene el propósito de introducir al estudiante en las prácticas necesarias para estimular y gestionar la innovación en los negocios, utilizando las distintas metodologías para generar ideas y llevarlas a la acción en forma de soluciones relevantes para la empresa.

Desarrolla las siguientes unidades de aprendizaje: 1. Cultura Innovadora y comportamientos creativos. 2. Barreras a la creatividad y desarrollo de habilidades en innovación. 3. Metodología de gestión de la innovación. 4. Programas de innovación y creatividad aplicables a empresas de diversos tamaños.

La asignatura exige del estudiante la presentación de un plan sobre oportunidades de negocios innovadores.

**III. COMPETENCIA Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA**

**3.1 Competencia**

Formula un plan de innovación para el desarrollo de proyectos de emprendimiento empresarial, utilizando las distintas metodologías para generar ideas y llevarlas a la acción en forma de soluciones relevantes para la empresa.

**3.2 Componentes**

**Capacidades**

- Aprecia conceptos y técnicas de innovación para generar, desarrollar y gestionar la creatividad, en el marco de la cultura de innovación.
- Aplica técnicas para desarrollar habilidades de innovación, a partir de la identificación de las barreras que impiden la creatividad y la innovación.
- Aplica métodos de gestión de la innovación que le permitan desarrollar y sostener la creatividad en la organización, tomando en cuenta los diversos contextos.
- Formula propuestas innovadoras aplicables a pequeñas, medianas o grandes empresas, considerando su rentabilidad y sostenibilidad.

**Actitudes y valores**

- Respeto a la persona
- Compromiso
- Conservación ambiental
- Búsqueda de excelencia.

#### IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD 1 CULTURA INNOVADORA Y COMPORTAMIENTOS CREATIVOS					
CAPACIDAD: Aprecia conceptos y técnicas de innovación para generar, desarrollar y gestionar la creatividad, en el marco de la cultura de innovación.					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS	HORAS DE TRAB. INDEP.
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de Creatividad y de Innovación. Relación entre creatividad e innovación. El Emprendimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta el silabo: Competencia, capacidades, y contenidos.</li> <li>Informa las normas de comportamiento y evaluación de los aprendizajes.</li> <li>Elabora una síntesis de conceptos fundamentales sobre la creatividad, innovación y emprendimiento.</li> </ul>	Sesión en línea 1 Evaluación diagnóstica Orientaciones académicas Exposición dialogada	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Compara los conceptos de creatividad e innovación con expresión del pensamiento crítico.</li> </ul>	Actividad aplicativa Taller en equipos	2	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodología <i>Design Thinking</i> - Fase Empatizar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video <i>Las 5 fases del Design Thinking</i>, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YZi7Gb5rK4U">https://www.youtube.com/watch?v=YZi7Gb5rK4U</a></li> <li>Reconoce características y ejemplifica la fase empatizar del Design Thinking:</li> </ul>	Sesión en línea 2 Exposición dialogada Visionado	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Organiza a los estudiantes para el trabajo de investigación formativa:</b> Plan sobre oportunidades de negocios innovadores.</li> <li><b>Presenta la Guía para el Desarrollo de la Investigación Formativa.</b></li> <li>Discusión sobre el esquema y contenido del plan de investigación.</li> </ul>	Taller de aplicación <b>Tutoría</b>	2	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodología <i>Design Thinking</i> - Fase Definir e idear</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Define las características de las etapas 2 y 3 del Design Thinking: Definir e Idear. Ejemplifica la fase definir e idear.</li> </ul>	Sesión en línea 3 Exposición dialogada	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video <i>Design Thinking</i> en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kwJJo4la4ql">https://www.youtube.com/watch?v=kwJJo4la4ql</a></li> <li>Taller de aplicación del design thinking.</li> <li>Explora repositorios de información en la web para identificar y registrar fuentes de referencia con aplicación de la norma APA. Presenta el registro de por lo menos cinco (5) referencias bibliográficas pertinentes al tema del plan</li> </ul>	Recensión de video Explora plataforma web dirigida	2	
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodología <i>Design Thinking</i> - Fase prototipar y evaluar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el desarrollo de la etapa 4 y 5 del Design Thinking: Prototipar y evaluar.</li> <li>Ejemplos de fase de definir e idear.</li> </ul>	Taller Trabajo en equipos	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video <i>Design Thinking</i> en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kwJJo4la4ql">https://www.youtube.com/watch?v=kwJJo4la4ql</a></li> <li>Taller de aplicación del design thinking</li> <li><b>Monitoreo I: Entrega de plan de investigación formativa del plan</b></li> <li><b>Tutoría:</b> Presenta fortalezas y debilidades del plan de investigación. Absuelve consultas y orienta el levantamiento de observaciones.</li> </ul>	Sesión en línea 4 Recensión de video Taller en grupos <b>Tutoría</b>	2	

**UNIDAD 2**  
**BARRERAS A LA CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE HABILIDADES EN INNOVACIÓN**

**CAPACIDAD:**

Aplica técnicas para desarrollar habilidades de innovación, a partir de la identificación de las barreras que impiden la creatividad y la innovación.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS	HORAS DE TRAB. INDEP.
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación del entorno externo- PESTEL / FODA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza los factores que influyen en el análisis interno y externo de las empresas.</li> </ul>	Sesión en línea 5 Ejemplificación	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video: <i>El análisis PESTEL</i> en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M6mL7C-_NCM">https://www.youtube.com/watch?v=M6mL7C-_NCM</a></li> </ul>	Trabajo en equipos Recensión de video	2	
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de negocios - Modelo CANVAS</li> <li>Planeamiento estratégico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla el modelo Lean Canvas para los negocios.</li> <li>Importancia y estructura de la Visión, Misión y Valores</li> <li>Formulación de Objetivos, criterios para redactar objetivos</li> <li>Visiona el video: <i>Planeamiento Estratégico</i> en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=F0XyXuEtjME">https://www.youtube.com/watch?v=F0XyXuEtjME</a></li> </ul>	Sesión en línea 6 Exposición dialogada Foro de discusión	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Dilema ético:</b> Innovar para resolver una necesidad desde un punto de vista más o menos humano.</li> <li><b>Monitoreo II: Reporte de recopilación y análisis de la información del plan.</b></li> </ul>	Taller Informe sobre dilema <b>Tutoría</b>	2	
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de riesgos y validación del modelo de negocios del emprendimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica técnicas para gestionar los riesgos, estableciendo el contexto, identificándolos, analizándolos, evaluándolos y tratándolos</li> </ul>	Sesión en línea 7 Exposición dialogada	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Valida el modelo de negocio de emprendimiento con estrategias y propuestas innovadoras</li> </ul>	<b>Ruta emprendedora</b> Reporte	2	
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Barreras que impiden innovar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica mediante un esquema de llaves las barreras que impiden innovar.</li> <li><b>Lee y analiza la lectura en inglés: <i>Rompimiento de barreras innovadoras</i></b> en <a href="https://www.cognizant.com/SiteDocuments/Innovation-Beyond-the-Four-Walls.pdf">https://www.cognizant.com/SiteDocuments/Innovation-Beyond-the-Four-Walls.pdf</a> Págs. 6, 7, 11,12 y 15</li> </ul>	Sesión en línea 8 Recensión Foro de discusión	1	1
		<b>Examen Parcial:</b> Evalúa las capacidades de la primera y segunda unidad de aprendizaje.	Evaluación Reporte	2	

**UNIDAD 3  
METODOLOGÍA DE GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN**

**CAPACIDAD:**

Aplica métodos de gestión de la innovación que le permitan desarrollar y sostener la creatividad en la organización, tomando en cuenta los diversos contextos.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS	HORAS DE TRAB. INDEP.
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>El marco legal y los activos Intelectuales</li> <li>Plan de Operaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra el manejo de los activos intangibles de la empresa. Visiona el video: <i>Los activos intangibles</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=stozi29vAJY">https://www.youtube.com/watch?v=stozi29vAJY</a></li> </ul>	Sesión en línea 9 <b>Diálogo</b> <b>Discusión de ideas</b>	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla el proceso de la administración de las operaciones.</li> <li>Visiona video: Caso Hard Rock Cafe <a href="https://www.youtube.com/watch?v=stozi29vAJY">https://www.youtube.com/watch?v=stozi29vAJY</a> Visiona el video: <i>Hard Rock Café</i></li> </ul>	Recensión de video Foro de discusión	2	
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Importancia del área comercial en la empresa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla el proceso de la administración comercial y ventas.</li> </ul>	Sesión en línea 10 Exposición dialogada	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Lee y analiza la lectura en inglés:</b> <i>Metodologías creativas en el proceso de innovación</i> en <a href="http://www.innovationlabs.com/PermlInnovation.pdf">http://www.innovationlabs.com/PermlInnovation.pdf</a>. Págs.85 al 118</li> <li><b>Monitoreo III. Presenta un esquema de redacción de informe final del plan. Tutoría:</b> Observa las fortalezas y debilidades en el esquema de redacción del informe final. Absuelve consultas</li> </ul>	Recensión de lectura  Tutoría	2	
11	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Experiencias empresariales y de negocios.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora reportes de participación en los seminarios de discusión de la Jornada de Intercambio de Experiencias Empresariales y Congresos de Especialidad.</li> </ul>	Sesión en línea 11 Conferencias en línea Reporte	1 2	1
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing mix : Producto y plaza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El desarrollo del marketing mix como apoyo a la innovación.</li> </ul>	Sesión en línea 12 Chat	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video: <i>La importancia del marketing</i> en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IS61sEEid64">https://www.youtube.com/watch?v=IS61sEEid64</a></li> </ul>	Recensión de video Foro de discusión	2	

**UNIDAD 4**  
**PROGRAMAS DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD APLICABLES A EMPRESAS DE DIVERSO TAMAÑOS**

**CAPACIDAD:**

Formula propuestas innovadoras aplicables a pequeñas, medianas o grandes empresas, considerando su rentabilidad y sostenibilidad.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS	HORAS DE TRAB. INDEP.
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los proyectos innovadores aplicados. Formas de implementarla.</li> <li>Proyectos innovadores aplicados a emprendimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un cuadro comparativo indicando las diferencias que existen entre una propuesta de mejora y un proyecto de mejora.</li> <li>Analiza ejemplos de proyectos aplicados a emprendimiento, teniendo en cuenta la realidad nacional.</li> </ul>	Sesión en línea 13 Exposición dialogada <b>Trabajo en grupos</b>	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Visiona el video: <i>Proyectos innovadores en</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VvLZ9aQzSzc">https://www.youtube.com/watch?v=VvLZ9aQzSzc</a></li> <li><b>Presenta el informe final de la investigación formativa.</b></li> <li><b>Retroalimentación:</b> Presenta fortalezas y debilidades del informe final de la investigación formativa.</li> </ul>	Recensión de video Retroalimentación	2	
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de la propuesta innovadora a la Dirección. Presentación de impacto</li> <li>Puesta en marcha y control de la innovación. Organización. Impacto motivador</li> <li>Marketing de la Innovación. Comercialización de un proyecto innovador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza a través de un caso los procesos de mejora continua dentro del contexto innovador.</li> <li>Desarrolla y presenta efectivamente las propuestas de innovación con claridad e identificando la ventaja competitiva que obtendrá la organización para la aprobación del proyecto.</li> </ul>	Sesión en línea 14 Estudio de caso	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lee y analiza un caso tipo: <i>¿Qué y cómo comercializar un proyecto innovador?</i> Visiona el video: <i>Innovación y Marketing</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NG4H3GUtceA">https://www.youtube.com/watch?v=NG4H3GUtceA</a></li> </ul>	Estudio de caso Recensión de video	2	
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisión y reforzamiento de temas críticos de la asignatura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recuento y reforzamiento de los temas tratados durante el semestre.</li> <li>Precisa los objetivos alcanzados con la asignatura.</li> </ul>	Sesión en línea 15 Técnica de la pregunta Retroalimentación	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Valora la importancia y la puesta en práctica de la ética en los contenidos aprendidos.</li> </ul>	Reflexión Participación individual	2	
16	<p><b>Examen final:</b> Tiene carácter integrador y evalúa la competencia de la asignatura y las capacidades de las cuatro unidades de aprendizaje.</p>		Sesión en línea 16 Evaluación	1	1
			Retroalimentación	2	

## V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La actividad docente en las sesiones y experiencias independientes de aprendizaje se orientan al desarrollo de capacidades y la construcción de saberes por los estudiantes, aplicables en distintos contextos de desempeño personal y social.

Según la naturaleza de la asignatura, el profesor podrá utilizar las estrategias del aprendizaje y enseñanza basado en problemas, las técnicas de la problematización y la contextualización de los contenidos educativos, el estudio de casos, la lectura comprensiva (recensión), sesiones en línea, diversos tipos de foros, videos explicativos (recensión), plataformas web para simulaciones y el análisis de información, así como diversas formas de comunicación educativa asíncrona, entre otros.

Especial mención merece la aplicación del método investigativo orientado a la búsqueda creadora de información, que propicia en el estudiante un mayor nivel de independencia cognoscitiva y pensamiento crítico, acorde con las exigencias de la sociedad actual caracterizada por el valor del conocimiento y su aplicación práctica en la solución de problemas que nos plantea la realidad y el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

Por ello, de acuerdo con el modelo educativo, el profesor se constituye en un auténtico mediador entre la cultura, la ciencia, los saberes académicos y las expectativas de aprendizaje de los estudiantes; organiza, orienta y facilita, con iniciativa y creatividad, el proceso de construcción de sus conocimientos. Proporciona información actualizada y resuelve dudas de los estudiantes incentivando su participación activa. El estudiante asume responsabilidad en la construcción de sus conocimientos durante las sesiones, en los trabajos por encargo asignados y en la exigencia de investigativa del silabo.

## VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

Libros digitales, portafolio, clases en línea, foros, chats, correo, video tutoriales, wikis, blog, e-books, videos explicativos, organizadores visuales, presentaciones multimedia, entre otros.

## VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación del aprendizaje comprende:

- **Evaluación diagnóstica.** Se realiza al inicio de la asignatura y de las sesiones de aprendizaje, para conocer los saberes que los estudiantes poseen al emprender el estudio de los contenidos educativos programados y sirve al profesor para adoptar las decisiones académicas pertinentes. Su aplicación es de responsabilidad profesional en su función docente.
- **Evaluación de proceso (EP).** Se realiza a través de la observación progresiva del desempeño del estudiante en la realización de la exigencia académica de la asignatura y las actividades de aprendizaje significativo previstas en el silabo. **Evalúa preferentemente el saber hacer y las actitudes** de las capacidades demostradas por los estudiantes. Se consolida y reporta mensualmente al Sistema de Ingreso de Notas de la Facultad, en las fechas programadas. Tiene un peso de 50% para la nota final y resulta del promedio ponderado de las evaluaciones mensuales que corresponde al desempeño académico del estudiante:  $EP = (EP1 \times 0.25) + (EP2 \times 0.25) + (EP3 \times 0.25) + (EP4 \times 0.25)$ .
- **Evaluación de resultados (ER).** Se realiza mediante la aplicación de un examen parcial (Ep) y otro examen final (Ef), elaborados técnicamente por el profesor, considerando los siguientes dominios de aprendizaje: a) conocimiento (manejo de información), b) comprensión, c) aplicación, d) análisis, e) síntesis y f) evaluación (juicio de valor), **examinándose preferentemente el saber conceptual y el saber hacer.** Los resultados son reportados al Sistema de Ingreso de Notas de la Facultad, dos veces durante el semestre, en las fechas establecidas. Tiene un peso de 50% para la nota final y resulta del promedio ponderado de las dos evaluaciones escritas programadas:  $ER = (Ep \times 0.4) + (Ef \times 0.6)$ .

El **Promedio final (PF)** resulta de la aplicación de la siguiente fórmula:

$$PF = \frac{EP+ER}{2}$$

## VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN

### 8.1. BIBLIOGRÁFICAS

- Jarvis, J. (2011). Y Google, ¿cómo lo haría? Estados Unidos: Ediciones gestión 2000.
- KIM, W. Chan y Mauborgne, R. (2005) La estrategia del océano azul. Bogotá: Editorial Norma.
- Davila, Epstein, Shelton (2005) Making innovation work. Estados Unidos: Wharton School Publishing
- Sistematizado por: Betty Sáenz Peralta Fecha: 30 de enero de 2020 Revisión Pedagógica: René Del Águila
- Arboniés, A. (2009). La disciplina de la Innovación. Rutinas Creativas. Madrid: Díaz de Santos.

**Sistematizado por:** Comisión de Asesoría Pedagógica/ Hugo Villar

**Fecha:** 28 de febrero de 2021

**Revisión Pedagógica:** René Del Águila Riva