

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Intraemprendimiento e Innovación
Clave de la asignatura:	<u>IDF-2005</u>
SATCA¹:	<u>3 - 2 - 5</u>
Carrera:	<u>Ingeniería en Gestión Empresarial</u>

2. Presentación**Caracterización de la asignatura**

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad de aprender de una manera práctica los requisitos para emprender e innovar a través del desarrollo de procesos, estructuras y cultura que permitan la innovación en la empresa y convertirla en una organización dinámica innovadora.

Generará habilidades y conocimientos para lograr desarrollar en las organizaciones un emprendimiento corporativo basado en la innovación.

Para la adquisición de competencias en esta asignatura es necesario tener los conocimientos de las materias de Habilidades Directivas II; El Emprendedor y la Innovación; Diseño Organizacional y Gestión Estratégica.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

Intención didáctica

El intraemprendimiento basado en la innovación permite identificar oportunidades de negocios y poder hacer frente a la incertidumbre para así adaptarse a los cambios y convertirse en empresas ganadoras a través de generar una propuesta de valor único. Para ello la materia está estructurada en cuatro temas.

El primer tema pretende que el estudiante conozca los conceptos y características de la innovación y creatividad así como la cultura interna y su dinamización.

El segundo tema, se explican las técnicas para desarrollar el pensamiento creativo el ciclo de vida de las organizaciones, decisiones estratégicas y su relación con los ecosistemas y plataformas de emprendimiento corporativo. Además se explican las decisiones estratégicas que la organización debe tomar para conocer el tipo de relaciones que debe construir para disminuir la incertidumbre y potenciar capacidades y se muestra la importancia de crear un portafolio de emprendimientos basados en el modelo de administración por valores.

El tercer abarca los Modelos para los elementos de dirección estratégica así como la estructuración de procesos para superar la incertidumbre y atraer, retener e incorporar a los talentos al modelo empresarial.

El cuarto tema establece la pauta para un liderazgo que active a la organización en todos sus niveles hacia la innovación y se comprometan en la transformación cultural, desarrollo de competencias y estructuración del conocimiento que requiere la empresa para innovar.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de la Laguna Enero 2020	<u>Academia de Ciencias Económico Administrativas</u>	<u>Diseño de la Especialidad del Programa Educativo de Ingeniería en Gestión Empresarial</u>

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Desarrolla procesos, estructuras y cultura que permiten a organizaciones medianas y grandes lograr un emprendimiento corporativo basado en la innovación.

5. Competencias previas

<p>Aplica y propone diferentes habilidades directivas para la toma de decisiones efectiva, así como el manejo facultamiento, delegación, comunicación afectiva y toma de decisiones con la finalidad de resolver situaciones reales en la vida cotidiana y profesional proponiendo soluciones efectivas.</p> <p>Desarrolla la capacidad creativa y el espíritu empresarial, la elaboración de un portafolio de ideas emprendedoras, respetando la ética en el ámbito personal y profesional, para llevar a cabo un óptimo desempeño en la realización de las habilidades emprendedoras en la generación de ideas de inversión con el fin tomar decisiones para la realización de un modelo de simulación de negocios.</p> <p>Diseña estructuras organizacionales considerando las características propias de cada organización para su correcto funcionamiento.</p> <p>Desarrolla estrategias empresariales considerando criterios de sustentabilidad, para obtener ventajas competitivas sostenibles en un entorno cambiante y globalizado.</p>
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Innovación, cultura y creatividad	1.1 Definición y características de la Innovación 1.2 Concepto y aplicación de la creatividad 1.3 Cultura Interna



		1.4 Dinamización de una cultura de las organizaciones.
2	Conceptos básicos sobre el emprendimiento corporativo basado en la innovación	2.1 El modelo de administración por valores. 2.2 Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo. 2.3 Ciclo de vida de las organizaciones 2.4 Decisiones estratégicas 2.5 Ecosistemas y plataformas de emprendimiento
3	Aplicar la innovación	3.1 Estrategia corporativa 3.2. Estructuración de procesos para superar la incertidumbre 3.3 Estructura organizacional
4	Liderazgo para innovar	4.1 Liderazgo innovador 4.1.2 Tipos de liderazgo 4.1.3 Procesos organizacionales 4.1.4 Proceso de cambio 4.1.5 Tipo de cambio Organizativo 4.1.6 Actitud y trabajo 4.1.7 Motivación en el trabajo

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Innovación, cultura y creatividad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analiza los conceptos básicos.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Habilidades para buscar, analizar y procesar la información procedente de fuentes diversas.</p> <p>Capacidad de comunicación oral y escrita.</p> <p>Capacidad de trabajo en equipo.</p> <p>Toma de decisiones.</p>	<p>Conoce y analiza la evolución que tienen las organizaciones a lo largo del tiempo.</p> <p>Conoce, analiza y discute en equipo las diferencias entre innovación y creatividad.</p> <p>Conoce y define las decisiones estratégicas que la organización debe tomar para conocer el tipo de relaciones que debe construir para disminuir la incertidumbre.</p> <p>Definir las características del perfil de un dinamizador en una microempresa de la localidad.</p>
2. - Conceptos básicos sobre el emprendimiento corporativo basado en la innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analiza la información y define estrategias para generar nuevas oportunidades de negocio, a través de ecosistemas y plataformas de emprendimiento corporativo.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Habilidades para buscar, analizar y procesar la información procedente de fuentes diversas.</p>	<p>Conoce y analiza la evolución que tienen las organizaciones a lo largo del tiempo.</p> <p>Conoce, analiza y discute en equipo las diferentes formas de emprendimiento corporativo.</p> <p>Conoce y define las decisiones estratégicas que la organización debe tomar para conocer el tipo de relaciones que debe construir para disminuir la incertidumbre.</p>

Capacidad de comunicación oral y escrita. Capacidad de trabajo en equipo. Toma de decisiones.	Conoce y propone ecosistemas y plataformas de emprendimiento más adecuados según el tipo de emprendimiento corporativo que desea desarrollar.
3.- Aplicar la innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Propone estrategias corporativas para definir las estructuras de los procesos que intervienen en la innovación y el emprendimiento corporativo.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.</p> <p>Habilidades para buscar, analizar y procesar la información procedente de fuentes diversas.</p> <p>Capacidad de comunicación oral y escrita.</p> <p>Capacidad de trabajo en equipo.</p> <p>Toma de decisiones.</p>	<p>Conoce y analiza la estrategia corporativa.</p> <p>Conoce y analiza la estructura de los procesos que permitan reducir la incertidumbre.</p> <p>Define las diferentes estructuras que intervienen en el proceso de emprendimiento corporativo.</p>
4.- Liderazgo para innovar	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplica el liderazgo para transformar el futuro de la organización a través de un capital humano competente.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de abstracción, análisis y</p>	<p>Conoce y analiza las competencias, habilidades y roles del capital humano que contribuya al desarrollo, de nuevos negocios basados en la innovación dentro de la organización.</p> <p>Analiza y discute en equipo las</p>



<p>síntesis.</p> <p>Habilidades para buscar, analizar y procesar la información procedente de fuentes diversas.</p> <p>Capacidad de comunicación oral y escrita.</p> <p>Capacidad de trabajo en equipo.</p> <p>Toma de decisiones.</p>	<p>competencias de los individuos que deben ejercer para lograr los objetivos de innovación y emprendimiento.</p> <p>Analiza los roles en la construcción de equipos de emprendimiento en sus diferentes etapas.</p> <p>Entender y razonar la importancia de generar conocimiento en cada una de las etapas del emprendimiento corporativo basado en innovación.</p>
--	--

8.Práctica(s)

<ol style="list-style-type: none">1. En equipo visitar una empresa y realizar un diagnóstico de la organización para definir el perfil del dinamizador y las actividades a realizar.2. Desarrollar un proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades del entorno.3. Asistir a una empresa y realizar como equipo dinamizador, proyecto de emprendimiento en alguna área de la empresa aplicando la innovación.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de "evaluación para la mejora continua", la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Instrumentos

- ☐ Mapa Mental
- ☐ Reportes de lectura
- ☐ Mapas conceptuales
- ☐ Ejercicios prácticos
- ☐ Reportes de aplicaciones de sociodramas
- ☐ Reporte de prácticas
- ☐ Grabación de entrevista

Herramienta

- ☐ Rúbrica de mapas conceptuales y mentales
- ☐ Rubrica de presentación de reportes escritos
- ☐ Rubricas de análisis de casos y videos
- ☐ Lista de cotejo
- ☐ Bitácora de observación
- ☐ Pruebas objetivas

Pruebas mixtas

11. Fuentes de información

Hernández Alburquerque, Luis (2016). *La Dinámica de las 4Aes: Metodología para el emprendimiento corporativo basado en innovación*. Innovación Editorial Lagares de México, S.A. de C.V.

Michael Michalko, *Gestion 2000* (1 de diciembre de 2003): Los Secretos de Los Genios de La Creatividad / Cracking Creativity

Frank Ponti, *Los 7 Movimientos De La Innovación*, 2010, Grupo Editorial Norma.

Paul Sloane, Edición: 1 (3 de febrero de 2011) *Guide to Open Innovation and Crowdsourcing: Advice from Leading Experts in the Field*.

ENLACES:

<https://innovaciongestioncultural.wordpress.com/2012/07/29/como-dinamizar-la-innovacion-describiendo-un-nuevo-perfil-profesional/>