



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Programa de **TALLER DE GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN EN TECNOLOGÍA**

1. NOMBRE DE LA UNIDAD CURRICULAR

Taller de Gestión de la Innovación en Tecnología

2. CRÉDITOS

6 créditos

3. OBJETIVOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

El objetivo principal de la UC es sensibilizar al estudiante sobre la importancia de la innovación y respecto al potencial que poseen como Tecnólogos en Informática para propiciar y participar en ese proceso, poniendo foco en actividades prácticas y orientadas a la realidad.

Los objetivos de la asignatura son:

- Introducir al estudiante en metodologías de innovación aplicadas a la resolución de problemas concretos y reales.
- Sensibilizar al estudiante sobre el crecimiento del alcance de la informática en diversos ámbitos de la sociedad.
- Ayudar a que el estudiante comprenda la amplitud de posibilidades involucradas a la informática, para contemplar otras oportunidades además del desarrollo de software y aplicaciones.
- Promover la relación del estudiante con el entorno para generar propuestas innovadoras orientadas a la realidad.
- Fomentar la capacidad de innovación en el estudiante considerando su futura inserción laboral o la creación de su propio emprendimiento.
- Promover una actitud activa en el estudiante, ubicándolo en un rol propositivo que fortalezca sus competencias orientadas al mercado laboral.
- Contribuir a la exploración de nuevos intereses por parte del estudiante que lo lleven a la continuación de su formación y a la especialización en diferentes áreas relacionadas con su profesión.

- c) Cronograma de acciones.
- d) Modelo Canvas (para ideas de negocios).
- e) Plan de innovación.

6. BIBLIOGRAFÍA

Tema	Básica	Complementaria
La innovación	(4) (6) (7)	(15) (13)
Introducción a la metodología del pensamiento de diseño	(4) (5)	
Creatividad y generación de ideas	(8) (9)	
Experimentación	(3) (10) (11)	
Planificación	(1) (2)	(12) (15)

6.1 Básica

1. Ries, Eric. (2011). "El método Lean Startup". España: Deusto.
2. Kelly, Tom. (2010). "Las diez caras de la innovación". España: Ediciones Paidós
3. Jarvis, Jeff. (2009). "Y Google, ¿cómo lo haría?". España: Gestión 2000
4. Fros Campelo, Federico. (2018). "El genio que llevamos dentro". Argentina: Sudamericana
5. Condom-Vilà, Pere. (2020). "Ciencia, tecnología y startups". España: Universidad de Barcelona.
6. Diamandis, P., Kotler, S. (2020). "El futuro va más rápido de lo que crees". España: Editorial Planeta S.A.
7. Bachrach, E. (2012). "Ágilmente". Argentina: Sudamericana.
8. De Bono, E. (1985). "Seis sombreros para pensar". España: Paidós.
9. Zaragozá, R., Gasca, J. (2017). "Designpedia: 80 Herramientas Para Construir Tus Ideas". España: LID Editorial.
10. Brown, T. (2020). "Diseñar el cambio". España: Empresa Activa.
11. Delgado Coto, S. (2014). "Fundadores.uy". Uruguay: daVinci editores.

6.2 Complementaria

12. Lundvall, BA y Borrás, S (2005). Science, Technology, and Innovation Policy. En: Oxford. Handbook of Innovation. Oxford University Press. (Traducción al español).
13. Morlacchi & Martin (2009) Special Issue: Emerging Challenges for Science, Technology and Innovation Policy Research: A Reflexive Overview. Volume 38, Issue 4, Pages 571-694. Research Policy

ANEXO A

Para todas las Carreras

A1) INSTITUTO

No aplica.

A2) CRONOGRAMA TENTATIVO

Consiste en un cronograma de avance semanal con detalle de las horas de clase asignadas a cada tema.

Semana 1	La innovación (3 hs. de clase)
Semana 2	La innovación (3 hs. de clase).
Semana 3	Introducción a la metodología del pensamiento de diseño (3 hs. de clase)
Semana 4	Introducción a la metodología del pensamiento de diseño (3 hs. de clase)
Semana 5	Introducción a la metodología del pensamiento de diseño (1:30 hs. de clase). Creatividad y generación de ideas (1:30 hs. de clase)
Semana 6	Creatividad y generación de ideas (3 hs. de clase)
Semana 7	Creatividad y generación de ideas (3 hs. de clase)
Semana 8	Creatividad y generación de ideas (3 hs. de clase)
Semana 9	Experimentación (3 hs. de clase)
Semana 10	Experimentación (3 hs. de clase)
Semana 11	Experimentación (3 hs. de clase)
Semana 12	Experimentación (1:30 hs. de clase). Planificación (1:30 hs. de clase)
Semana 13	Experimentación (1:30 hs. de clase). Planificación (1:30 hs. de clase)
Semana 14	Planificación (3 hs. de clase)
Semana 15	Planificación (3 hs. de clase)

A3) MODALIDAD DEL CURSO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La asignatura gira en torno a un proyecto de innovación propuesto y trabajado por los estudiantes en el transcurso del semestre. Se dictarán 3 horas semanales de clases teórico-prácticas. Adicionalmente cada alumno deberá dedicar un promedio de 3 horas semanales para el estudio y realización de actividades prácticas en el contexto del proyecto.

El docente se basará en los siguientes elementos para evaluar el rendimiento de los estudiantes:

- Calidad del trabajo entregado, realizado en equipo, según los siguientes criterios:
- Entrega en fecha
- Asistencia, actitud y participación en clase
- Prototipo de idea innovadora
- Documentación del proceso de trabajo

ANEXO B para la carrera Tecnólogo en Informática

B1) ÁREA DE FORMACIÓN

Ciencias Sociales

B2) UNIDADES CURRICULARES PREVIAS

Curso: No tiene.

Examen: No aplica.