

SEMINARIO DE INNOVACIÓN (Innovation Seminar)

CÓDIGO	SEMESTRE	REQUISITOS	TIPO DE ASIGNATURA	ÁREA DE FORMACION	UNIDAD RESPONSABLE
AG100340	Primavera 2024	Matrícula en Posgrado	Obligatoria	Transversal	Escuela de Posgrado

Nº Esperado Alumnos	35 alumnos	Carga Semanal (CS)	11,0 horas semanales
Créditos (CR)	8 créditos	Horas Clases (HC)	4 módulos en 18 semanas
Semanas Clases (SC)	18 semanas	Horas Alumnos (HA)	8,1 horas semanales
Horas Totales (HT)	200 h	Horario de clases	Viernes, 9:00 a 12:15 horas Sala E-302
Modalidad de las actividades docentes	Presencial (100%)		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El curso brinda una introducción a las nuevas disciplinas de innovación y emprendimiento, cubriendo las principales definiciones y metodologías disponibles para la identificación y el análisis de las oportunidades de innovación, para el desarrollo de proyectos y para la gestión de negocios en la industria agropecuaria, desde un punto de vista teórico – práctico.

Se abordan tópicos de conocimiento general tales como los ecosistemas de innovación existentes y los efectos del emprendimiento en la economía mundial. Se aprenden a usar herramientas como el “business model canvas”, el “value proposition canvas” y el “lean canvas”, todas ellas especialmente diseñadas para probar hipótesis en negocios modernos, ágiles, focalizados en el usuario, que disminuyen costos y aumentan el aprendizaje validado.

Las herramientas que se entregan en el curso permiten el desarrollo de habilidades relevantes en el ámbito de la innovación en la industria agropecuaria a nivel de los sistemas productivos, de las tecnologías de agregación de valor y de las tecnologías que promueven el uso sustentable de los recursos naturales, de manera de armonizarlas con las demandas de la sociedad, en un entorno altamente cambiante en relación con lo científico, tecnológico, ecológico, agroclimático, social y político.

OBJETIVOS

Objetivo general: Desarrollar capacidades de innovación y emprendimiento para la creación de valor en las distintas áreas de la industria agropecuaria, utilizando para ello conocimientos modernos y herramientas prácticas.

Objetivos específicos:

1. Conocer el contexto general del ecosistema de innovación nacional e internacional.
2. Conocer los principales modelos de desarrollo de innovaciones y emprendimientos.
3. Evaluar el potencial completo de un concepto de nuevo negocio y aprender a discriminar entre una buena idea y una verdadera oportunidad.
4. Aplicar herramientas y modelos para acelerar el proceso de identificación, evaluación y validación de oportunidades de negocio innovadoras.
5. Aprender a generar propuestas de valor para clientes, inversionistas y otras partes interesadas (“stakeholders”).
6. Conocer y aplicar técnicas de desarrollo de prototipos de baja resolución para validación de la idea con potenciales clientes e inversionistas.
7. Practicar discursos cortos, pero efectivos (“pitches”) para transmitir la idea de un negocio.

DIRIGIDO ESPECIALMENTE A

- Personas con interés en comenzar o desarrollar ideas creativas que provoquen un impacto relevante en mercados, en la economía o en la comunidad.
- Profesionales de la industria agropecuaria con espíritu emprendedor, interesados en la detección de oportunidades de negocios innovadoras y en el aprendizaje de técnicas aplicadas para lograr un adecuado diseño y evaluación que facilite su posterior desarrollo e implementación.
- Emprendedores de la industria agropecuaria vinculados al desarrollo de productos, a la mejora de procesos, en las áreas comerciales, tecnológicas y organizacionales, así como también profesionales pertenecientes al área ejecutiva de las empresas.
-

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El curso se desarrolla con clases teóricas, seguida de talleres donde sea posible poner en práctica la entrega de conocimientos sobre innovación y emprendimiento. Terminadas las clases teóricas, se organizan grupos de 6 alumnos para trabajar en los talleres, de manera que los alumnos puedan ir aplicando en forma paralela, mediante el concepto de aprender haciendo, lo aprendido en las clases teóricas. Estas clases teóricas y los talleres que se realizan los viernes en las mañanas se deben complementar con un trabajo semanal grupal de 4 horas de trabajo personales complementarias a las horas de clases.

Se recomienda al estudiante contar con un notebook para el desarrollo de las sesiones de taller; debido a que facilitarán la documentación, búsqueda de información y colaboración con sus compañeros.

COMPETENCIAS QUE OTORGA LA ASIGNATURA

B = Básica, G = Genérica, E = Específica

- Comprender las bases de la innovación, su importancia y la necesidad de su implementación en la industria agropecuaria (B).
- Aplicar sistemas innovativos a los sistemas productivos, a la agregación de valor a los productos primarios y al manejo integrado de recursos naturales, y hacer uso, cuando ello sea ventajoso, de nuevas tecnologías aplicables a en la industria (G).
- Evaluar los sistemas productivos y diseñar la mejor estrategia de innovación en los distintos ámbitos de la industria agropecuaria (E).

RECURSOS DOCENTES

El curso contempla clases expositivas, talleres aplicados, charlas de expertos y lecturas complementarias. Ello permite maximizar el aprendizaje de los estudiantes y está contemplado que sea dictado mayoritariamente en forma presencial durante el semestre de primavera 2024.

La asistencia a las clases y talleres es obligatoria, porque mucho del aprendizaje se logra de la interacción entre estudiantes y entre los estudiantes y los profesores.

Considera el aprendizaje supervisado mediante la realización de proyectos específicos de libre elección, donde los profesores participarán como mentores para apoyar a los alumnos en la aplicación de los conceptos adquiridos. En la sala de clases los estudiantes contarán con los recursos necesarios para este trabajo práctico, tales como herramientas digitales y papelógrafos para facilitar el trabajo colectivo.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

(Módulos)

1. Fundamentos y metodologías para la innovación y el emprendimiento.

- 1.1. Definiciones de innovación y características de los proyectos de innovación.
- 1.2. Metodologías de innovación y técnicas para la identificación de problemas y oportunidades.
- 1.3. Definición de emprendimiento y características de los emprendimientos.
- 1.4. Presentación de “Lean Canvas” como metodología para gestionar emprendimientos.
- 1.5. Estudio de la oportunidad, desarrollo de hipótesis de valor y su evaluación.
- 1.6. Investigación de mercados: Determinación de su tamaño, etapas y dinámicas mediante enfoque “bottom-up” y “top down”, segmentación y resegmentación.
- 1.7. Herramientas para el diseño de emprendimientos: “lean canvas” y “value proposition canvas”.
- 1.8. Metodologías ágiles para el desarrollo de prototipos y transformaciones de la visión en productos mediante aprendizaje validado.
- 1.9. El discurso corto (“pitch”) y su importancia en la presentación de emprendimientos.
- 1.10. Ecosistema nacional e internacional y cooperación entre organizaciones (público/privada, academia/industria, innovación abierta).

2. Modelo de negocio, captura de valor y regulaciones.

- 2.1. Definición de modelo de negocio y sus componentes.
- 2.2. Tipos de modelos de negocio y sus características.
- 2.3. Transferencia tecnológica: conceptos básicos, derechos de propiedad intelectual, organismos de intermediación, estrategias de extensión, adopción/aceptación de las nuevas tecnologías.

3. Charlas temáticas de nuevas tecnologías, como por ejemplo las siguientes:

- 3.1. Nanotecnología.
- 3.2. Imágenes y Aprendizaje Automático.
- 3.3. Inteligencia Artificial.
- 3.4. Biotecnología.

4. Talleres aplicados para el desarrollo de un proyecto de innovación específico (22,5 h de Trabajo Grupal).

- 4.1. Identificación de problemáticas y oportunidades.
- 4.2. Generación de propuestas de valor.
- 4.3. Profundización de las problemáticas.
- 4.4. Construcción de un “Lean Canvas”.
- 4.5. Desarrollo del modelo de negocios y establecimiento del punto de equilibrio.
- 4.6. Práctica del “Pitch”.
- 4.7. Presentación final del proyecto.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- Las evaluaciones se componen de 2 presentaciones parciales, 1 informe y 1 presentación final.
- Las presentaciones parciales corresponden a una síntesis de los elementos desarrollados durante las sesiones de taller y del avance del proyecto.
- El informe corresponde a un documento escrito que resume todo el desarrollo del proyecto, de forma precisa y concisa. Se basa en un formato estandarizado similar a los que exigen fuentes de financiamiento como la CORFO.
- La presentación final corresponde a la esquematización completa del proyecto, la cual debe ser coherente con el resumen de lo establecido en el informe y debe abordar todos los elementos esenciales del proyecto vistos durante el curso.
- La escala de notas utilizada en el programa es de 1.0 a 7.0, con nota mínima de aprobación. Cada ítem debe ser mayor a 4.0. No existe examen recuperativo.
- Si los grupos hacen su presentación final en inglés reciben 1,0 base adicional en su nota, independiente de la calidad de su pronunciación.

PONDERACIÓN DE CADA INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	PONDERACIÓN
Presentación 1	20%
Presentación 2	20%
Informe escrito	30%
Presentación final	30%

EQUIPO DOCENTE

PROFESOR	DEPARTAMENTO	ESPECIALIDAD
Carlos Muñoz Schick	Departamento de Producción Agrícola	Fruticultura, biotecnología, mejoramiento genético, propiedad intelectual e innovación.
Marcos Mora González	Departamento de Gestión e Innovación Rural	Gestión de agronegocios, comportamiento de consumidor y diseño de estrategias de marketing e innovación.
Daniela Gac Jiménez	Departamento de Gestión e Innovación Rural	Transformación en los territorios agrarios; inclusión y exclusión socio-territorial; impactos del desarrollo económico en las sociedades agrarias; innovación social a escala local.
Marco Billi	Departamento de Gestión e Innovación Rural	Economía general; desarrollo territorial; liderazgo y gobernanza territorial; métodos de investigación.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

FECHA	CLASE	TEMA	PROFESOR
Ago. 09	Lectiva	Introducción, programa del curso y reglas del juego	C. Muñoz
	Taller	No hay	
Ago. 16	Lectiva	Introducción a la Innovación y el Emprendimiento	C. Muñoz
	Taller	Conformación grupos de trabajo y selección de temas	C. Muñoz
Ago. 26	Lectiva	Metodologías de Innovación y Emprendimiento	D. Gac
	Taller	Identificación de la Problemática	D. Gac/C. Muñoz
Ago. 30	Lectiva	Construcción de una "Value Proposition Canvas"	M. Mora
	Taller	Construyendo un "Lean Canvas"	M. Mora/C. Muñoz
	Lectiva	Segmentación de mercados	M. Mora

Sep. 06	Taller	Presentación 1: Grupos de trabajo presentan Avance I	M. Mora/C. Muñoz
Sep. 13	Lectiva	Modelo de negocio, captura de valor y punto de equilibrio	M. Billi
	Taller	Estableciendo el modelo de negocio y el punto de equilibrio	M. Billi/C. Muñoz
Sep. 20	Receso Universitario		
Sep. 27	Lectiva	El prototipado: Versión inicial de la idea, producto o servicio	C. Muñoz
	Taller	Elaborando un prototipo	C. Muñoz
Oct. 04	Lectiva	Métodos de evaluación financiera	M. Billi
	Taller	Cómo evaluar financieramente una propuesta	M. Billi/C. Muñoz
Oct. 11	Lectiva	Como vender una idea: Pitch	C. Muñoz
	Taller	Presentación 2: Grupos de trabajo presentan su "pitch"	C. Muñoz
Oct. 18	Lectiva	Importancia de la Propiedad Intelectual	C. Muñoz
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Oct. 25	Lectiva	Charlas temáticas: Nanotecnología	J. Govan
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Nov. 01	Feriado		
Nov. 08	Lectiva	Charlas temáticas: Inteligencia artificial	L. Morales
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Nov. 15	Lectiva	Charlas temáticas: Biotecnología	H. Prieto
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Nov. 22	Receso estudiantil		
Nov. 29	Lectiva	Charlas temáticas: Imágenes y Aprendizaje automático	C. Arellano
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Dic. 06	Lectiva	Charlas temáticas: Transformación digital en la agricultura	
	Taller	Trabajo Grupal	C. Muñoz
Dic. 13	Taller	Evaluación Trabajo Grupal (PPT informe escrito)	C. Muñoz
Dic. 20		Envío de Acta de Notas	C. Muñoz

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO GENERAL

Anthony, S.D.; J. Sinfield; M. Johnson y E. Altman. 2010. Guía del innovador para crecer: cómo aplicar la innovación disruptiva. Deusto Ediciones.

Nalebuff, B. J. y A. M. Brandenburger. 2005. Coop-petencia: Un modo de pensar revolucionario que combina competencia y cooperación, Grupo Editorial Norma.

Sapag, ¿Cómo construir un flujo de caja del proyecto?

Rosenberg, Nathan. "Innovation's Uncertain Terrain." McKinsey Quarterly, pp. 170-185, Issue 3, 1995.

Anahita Baregheh, Jennifer Rowley, Sally Sambrook, (2009) "Towards a multidisciplinary definition of innovation".

Gladwell, Malcolm. "Smaller: The Disposable Diaper and the Meaning of Progress." The New Yorker, pp. 74- 79, 11/26/2001.

Schumpeter, Joseph. "The Process of Creative Destruction." Chapter VII in Capitalism, Socialism, and Democracy, Harper & Row, New York, pp. 81-86, 1942.

Fichter, K. 2009. Innovation communities: the role of networks of promoters in Open Innovation. R&D Management 39:357-371. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9310.2009.00562.x>

Ries, E. 2011. The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. Currency.

Osterwalder, A. 2011. Generación de modelos de negocio. Deusto Ediciones.

Blank, S. 2013. The Startup Owner's Manual: The Step-By-Step Guide for Building a Great Company. K & S Ranch.

RECURSOS DISPONIBLES EN INTERNET

Chats con Inteligencia Artificial:

- Chat GPT: <https://chat.openai.com/auth/login>
- Bard: <https://bard.google.com/?hl=es>
- Perplexity: <https://www.perplexity.ai>

Lean Canvas:

https://www.canva.com/es_mx/graficas/modelo-canvas/

CONTROL DE VERSIONES

VERSIÓN	FECHA	PROFESOR	CAMBIOS REALIZADOS
1.0	05/08/2024	Carlos Muñoz	Versión inicial