

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
IN7J3	ESTRATEGIAS PARA INNOVACIÓN DE PROYECTOS			
Nombre en Inglés				
SCT – Créditos	Unidades Docentes - 5 UD	Horas de Cátedra Semanales	Horas Docencia Clase Auxiliar Semanales	Horas de Trabajo personal Semanal
		03		
Requisitos			Carácter del curso	
Resultados de Aprendizaje				
<i>Al término del curso el/la estudiante:</i>				
1. Aplica metodologías de innovación y creatividad grupal a la resolución de problemas.				
2. Comprende que la idea de proyecto tiene significados distintos desde la ingeniería, la estrategia de negocios y el marketing.				
3. Entiende el proyecto como un trabajo a lograr desde un equipo. Identifica si cuenta con los talentos adecuados y la alineación suficiente para lograr objetivos. Maneja tiempo y compromisos y está entrenado para generar acciones correctivas.				
4. Entiende el proyecto de innovación como un producto y maneja el proceso de diseño de análisis, diseño y puesta en marcha desde la lógica del plan de marketing.				
5. Cuenta con metodologías para modelar, comunicarse y encantar a cada uno de sus clientes internos. Parte de la base que las personas no son resistentes al cambio, sino aman la tecnología y hacer cosas nuevas.				
6. Maneja concepto de Economía institucional como marco teórico para comprender el cambio en las organizaciones.				
7. Maneja conceptos esenciales de ingeniería de proyecto, con énfasis en concepto de PMO, software de apoyo, planificación y control de riesgos.				
Metodología Docente		Evaluación General		
<i>La metodología de trabajo contempla:</i>		<i>Trabajo final</i>		
1. Clases expositivas con papel central en la discusión de ideas con los alumnos.		En torno a cómo las ideas y habilidades aprendidas han generado mejoras sustantivas en su capacidad profesional		
2. Talleres.				
3. Visionado de Videos Web.				

UNIDADES TEMÁTICAS

Nombre	Unidad (1 semana cada una)	Objetivos
Entender el Juego	• La idea de “proyecto” desde la ingeniería y sus riesgos. • Innovación: dinámicas y metodologías para creatividad en equipos. • Paradigmas de sistemas.	• Entiende que la concepción de proyecto no es única, que la idea de proyecto que tiene la ingeniería no es único y es riesgoso. • Aprende técnicas para gestionar la emergencia de nuevas ideas en los grupos que lidera. • Se entrena al estudiante a reconocer clases de sistemas relacionadas entre sí desde su paradigma esencial. Se comparan sistemas similares contruidos desde paradigmas distintos: Se recorre desde el paradigma del registro hasta la idea de la “capa de juegos” • Taller de Creatividad
Lenguaje Estratégico	• La idea de “proyecto” desde la gerencia: el lenguaje estratégico esencial para conseguir y comunicarse con el sponsor. • Gestión de comunicaciones	• Se prepara al estudiante para una entrevista con el gerente general para obtener apoyo al proyecto, entrenándose para hablar su lenguaje y entender sus preocupaciones.
Entender al Consumidor	• Marketing Concept • El diseño de BMP como diseño de producto en marketing. • Modelamiento del consumidor. • Comunicación de Marketing	• El estudiante entiende la concepción de consumidor propia de la orientación avanzada al marketing y se entrena en técnicas de diseño de producto usadas en la industria de medios y consumo masivo para crear productos exitosos. • Maneja metodología de Diseño de productos de valores • Taller de diseño de producto. • Se entrena al estudiante en la necesidad y la forma de elaborar una estrategia de comunicaciones efectiva que mantenga el soporte político.
Instituciones y Política	• Comprender y Manejar entornos políticos • Economía institucional • Negociación	• El estudiante entiende conceptos básicos de economía institucional: institución vs organización, costos de transacción, estabilidad y cambio institucional. • El estudiante entiende qué es la política y como se construye el poder • El estudiante maneja los conceptos básicos de negociación.

Equipos	• Diseño de Equipos de Alta Eficiencia • Idea del Propósito y del sentido	• Se entrena la estudiante en la idea de contar con el equipo correcto, funcionando en la dinámica correcta. Maneja el concepto de equipo de alta eficiencia. • Taller de comunicación en equipos de alta eficiencia
Ingeniería de Proyectos	• Concepto de PMO • Software de Gestión de Proyecto • Control de riesgo	• El estudiante maneja el concepto de PMO y los distintos sistemas de apoyo a la gestión de proyectos. • Maneja los conceptos de planificación • Distingue cuando centrarse en gestión por hitos o por tareas. • Identifica la importancia de las primeras etapas del proyecto. • Entiende el error de planificar sólo.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía General	
1.	Kuhn, T. "La Historia de las Revoluciones Científicas". Douglass C. North http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/1993/north-lecture.html
2.	Videos Web
3.	http://www.youtube.com/watch?v=g25G1M4EXrQ
4.	http://www.ted.com/talks/malcolm_gladwell_on_spaghetti_sauce.html
5.	http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html
6.	http://www.ted.com/talks/seth_priebatsch_the_game_layer_on_top_of_the_world.html