

## PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre		
IN7582	Agilidad de Negocio		
Nombre en Inglés			
<i>Business Agility</i>			
SCT	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
6	3	0	3
Requisitos		Carácter del Curso	
Alumno MBE		Electivo TI	
Competencias a las que tributa el curso			
CE5:	Elaborar, implementar y promover propuestas tecnológicas derivadas de un análisis continuo que conlleva el (re)diseño del negocio en donde se integran la gestión y las TIC's.		
CG1:	Comunicar y argumentar en forma oral y escrita, propuestas y resultados de proyectos de negocio con TI, mediante el uso eficaz de técnicas de persuasión y de negociación, considerando los diferentes contextos y audiencias.		
CG2:	Trabajar en equipos multidisciplinarios en diferentes situaciones, considerando el abordar, de forma crítica y autocrítica, las diferentes materias inherentes a su profesión, como también el asumir diferentes roles y tareas que implican colaboración y liderazgo.		
Propósito del curso			
<p>El curso Agilidad de Negocio, a través de la metodología de taller, busca que los estudiantes definan un proyecto de mejora organizacional o de negocio usando disciplinas derivadas del mundo ágil, como también que desarrollen propuestas de innovación tecnológica.</p> <p>En particular se abarcan tópicos tales como: desarrollo de productos de innovación sin que exista un problema de negocio bien definido, como sucede en los emprendimientos o en las investigaciones académicas, usando <i>Design Thinking</i>. Asimismo, se busca desarrollar innovaciones en empresas mediante mejoras organizacionales o de proceso usando Lean Change y realizar una validación temprana de hipótesis de negocio y escalamiento de negocio mediante <i>Customer Development</i> y <i>Lean Startup</i>.</p> <p>La destreza fundamental a formar es el desarrollo de experimentos que permitirán tempranamente y de forma científica validar si las propuestas únicas de valor tienen tracción en el mercado y, en caso de que sea necesario, adaptarse cuando la validación sea negativa (pivotar). Por último, el estudiante desarrollará habilidades de comunicación y trabajo en equipo, Periódicamente, estos deberán presentar sus avances específicos en la evolución del producto, los que serán evaluados y retroalimentados por el equipo docente.</p>			

<b>Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Competencia a la que tributa (CE-CG)</b>
RA1: Modela una problemática de negocio, siguiendo un proceso estructurado de: <i>contexto, situación actual, situación objetivo, obstáculos</i> , a fin de descubrir los componentes del sistema a mejorar y sus interacciones mediante la observación directa de aquel.	CE5
RA2: Define para la situación actual un modelo visual del sistema a mejorar y las métricas que permiten modelarlo, con el fin de conceptualizar cómo está funcionando el sistema a mejorar.	CE5
RA3: Separa de la situación actual las restricciones al problema a resolver en el contexto, con el objetivo de poder enfocar el trabajo en aquello que sí es posible resolver.	CE5
RA4: Analiza las causas raíces que explican los obstáculos que impiden alcanzar la situación objetivo, con el fin de detectar las variables donde las acciones de mejora tendrán mayor impacto.	CE5
RA5: Diseña experimentos de sus propuestas únicas de valor en emprendimiento o innovación, evaluando su éxito o fracaso de forma cuantitativa o cualitativa, a fin de actualizar la situación del sistema a mejorar.	CE5-CG1-CG2
RA6: Diseña experimentos mediante acciones de negocio o tecnológicas como contramedidas a las causas raíces detectadas, con el fin de ganar aprendizaje sobre el problema a resolver o resolverlo directamente.	CE5-CG1-CG2
RA7: Evalúa y registra el éxito o fracaso de los experimentos de forma cuantitativa o cualitativa con el fin de poder explorar la estrategia de solución al problema de negocio.	CE5-CG1-CG2
RA8: Actualiza las métricas y modelo del sistema afectado por el problema de negocio, a partir de los resultados obtenidos al ejecutar la experimentación con el fin de hacer ajustes a la situación actual.	CE5-CG1-CG2

Metodología Docente	Evaluación General
<p>La metodología docente está constituida por las siguientes actividades:</p> <p><b>1. Diseño colaborativo</b> Para lograr una comunicación efectiva de los modelos mentales de cada estudiante se usarán técnicas de Pensamiento Visual (Visual Thinking), esto es, técnicas del libro Gamestorming, las que han sido recopiladas desde las prácticas de las empresas más innovadoras del mundo, en particular las startups de Silicon Valley.</p> <p><b>2. Desarrollo de proyectos auténticos de emprendimiento/innovación</b> A partir de las motivaciones profesionales cada estudiante irá desarrollando de forma individual o en equipos pequeños experimentos prototipos de sus propuestas únicas de valor (sean estas de emprendimiento o innovación) que serán retroalimentadas por el equipo docente y validadas en el mercado mediante experimentos exposición temprana a la industria.</p> <p><b>3. Trabajo en equipo</b> En general se replicará el modelo usado en las startups actuales de “co-work”, en donde proyectos distintos comparten un espacio físico y de servicios común y comparten sus experiencias generando sinergias de aprendizaje y de habilidades.</p>	<p>La propuesta de evaluación será de proceso</p> <p>-Se evalúa el buen cumplimiento de los hitos de un proceso cíclico aprendizaje en el contexto de emprendimiento/innovación ágil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Construir Producto Mínimo Viable</li> <li>-Medir los resultados obtenidos</li> <li>-Aprender y Adaptar la Propuesta Única de Valor</li> </ul> <p>Se pide que se cumpla al menos 1 ciclo completo a lo largo del semestre y considera aprendizajes logrados y producto/servicio desarrollado.</p> <p>Periódicamente los alumnos deberán presentar sus avances específicos en la evolución del producto, los que serán evaluados y retroalimentados por el equipo docente.</p> <p>- Presentación Final del Producto y/o servicio desarrollado en forma oral.</p>

### Unidades Temáticas

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	RA1, RA2, RA3	Bases Teóricas	3 semanas
<b>Contenidos</b>			<b>Referencias bibliográficas</b>
<p>1.1. Bases teóricas que subyacen a las estrategias metodológicas usadas para explorar problemas de alta incertidumbre y complejidad como el desarrollo de innovaciones tecnológicas.</p> <p>1.2. Cómo desarrollar el trabajo en equipo-capacidad de desarrollar de forma efectiva diseños colaborativos usando Pensamiento Visual.</p> <p>1.3. Definición de iniciativa a realizar.</p> <p>1.4. Delineamiento de primer producto mínimo viable incorporando los nuevos enfoques estudiados por los alumnos.</p> <p>1.5. Estudio de casos relevantes del ecosistema emprendedor internacional (principalmente EEUU y Europa). Desarrollo de presentación de la idea en forma concisa (“elevator pitch”).</p>			(1)(2)

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	RA4, RA5, RA6, RA7, RA8	Ciclo construir-medir - aprender única de Valor	12 semanas
<b>Contenidos</b>			<b>Referencias bibliográficas</b>
<p>2.1. Ejecución de uno o varios ciclos de validación de innovación “Construir-Medir-Aprender”.</p> <p>2.2. Validación real con los destinatarios del producto o servicio de la propuesta de valor del negocio. Esto implica capacidad de (a) comunicación oral efectiva con clientes, (b) Comunicación escrita efectiva y (c) expresión en idioma inglés (en caso de que la propuesta de valor esté orientada a ese mercado objetivo).</p>			(2)(3)(4)

## Bibliografía General

### **Bibliografía obligatoria:**

#### **(1) Definición del problema a resolver:**

##### **Managing to Learn: Using the A3 Management Process**

John Shook.

##### **The Art of Innovation**

Thomas Kelley, Jonathan Littman

##### **Business Model Generation**

Alexander Osterwalder, Yves Pigneur

##### **Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience**

Jeff Gothelf, Josh Seiden

#### **(2) Definición de propuesta Única de Valor**

##### **The Four Steps to the Epiphany**

Steve Blank

##### **The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company**

Steve Blank, Bob Dorf

##### **The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses [Kindle Edition]**

Eric Ries

##### **Running Lean: Iterate from Plan A to a Plan That Works (Lean Series)**

Ash Maurya

#### **(3) Gestión del ciclo de vida de la innovación en producto/servicio**

##### **Crossing the Chasm, 3rd Edition**

Geoffrey A. Moore, Kanban, David J. Anderson

##### **The Principles of Product Development Flow: Second Generation**

Donald G. Reinertsen

##### **Lean Software Development**

Mary Poppendieck, Tom Poppendieck,

##### **Commitment**

Olav Maassen, Chris Matts, Chris Geary

#### **(4) Desarrollo Ágil de Innovaciones:**

##### **Bridging the Communication Gap: Specification by Example and Agile Acceptance**

##### **Testing**

Gojko Adzic

<b>Vigencia desde:</b>	2019
<b>Elaborado por:</b>	Agustín Villena
<b>Validado por:</b>	Comisión de docencia
<b>Revisado por:</b>	Andrea Matamoros, asesora Curricular