



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**



## **SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: TALLER INNOVACION TECNOLOGICA**

**DOCENTE: MANUEL ANTONIO LEÓN JULCA**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

## SÍLABO DE

## TALLER DE INNOVACION TECNOLÓGICA

### I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	I + D + i
Semestre Académico	2025-2
Código del Curso	33305305
Créditos	3
Horas Semanales	Hrs. Totales: 05      Teóricas 01      Practicas 04
Ciclo	V
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	LEÓN JULCA MANUEL ANTONIO
Correo Institucional	mleon@unjfsc.edu.pe
N° de Celular	996-794900





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

## **FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

### **II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

La asignatura es de naturaleza teórico-práctico, ubicada en el área de formación básica específica de la carrera y que contribuye con el desarrollo del aspecto conceptual, creativo, de fuentes y estrategias, en los participantes durante su formación profesional, mediante técnicas orientadas a promover y potencializar la innovación tecnológica. Sus temas son:

La técnica. La innovación. La creatividad. Fuentes de innovación. Tipos y modelos de innovación. Los estándares. Momentos de entrada. La orientación estratégica para la innovación. Selección de proyectos. Estrategias de colaboración. Protección de la innovación. Organización para la innovación.

El curso se desarrollará en 16 semanas, teórico-práctico, es decir 01 hora de teoría y 04 horas de laboratorio cada semana. Los contenidos más importantes por cada Unidad Académica son:

- I. Comprensión de la creatividad y la Innovación.
- II. Fuentes, Tipos y patrones de Innovación Tecnológica.
- III. Estrategias para el momento de entrada y selección de proyectos
- IV. Colaboración, Protección de la Innovación y organización para la innovación.

El desarrollo de las actividades académicas se realizará mediante sesiones presenciales y utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación, incorporando las redes sociales. Se implementará las estrategias necesarias para que todos los matriculados tengan acceso al proceso de Enseñanza – Aprendizaje virtual.





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN


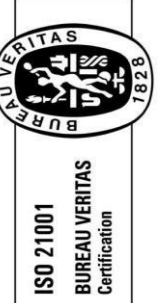
FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
 UNIDAD I	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar los conceptos básicos de tecnología, innovación y creatividad para fundamentar la relación con el proceso para la innovación, mediante ejemplos y opiniones de expertos.	Utilizar conceptos básicos de tecnología, creatividad y la Innovación.	<b>1-4</b>
UNIDAD II	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las fuentes, tipos, patrones y estándares, para relacionar los orígenes y formas de innovación bajo acuerdos internacionales.	Identificar Fuentes, Tipos y patrones de Innovación Tecnológica.	<b>5-8</b>
 UNIDAD III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elegir el momento de entrada y selección de los mejores proyectos innovadores, para ingresar a un mercado bajo criterios estratégicos actuales.	Elegir estrategias para el momento de entrada y selección de los mejores proyectos	<b>9-12</b>
UNIDAD IV	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar estrategias de colaboración, formas protección de una innovación y preparación de la organización, para fomentar la innovación bajo criterios estratégicos vigentes.	Utilizar la colaboración, protección de la Innovación y organización de la empresa.	<b>13-16</b>



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

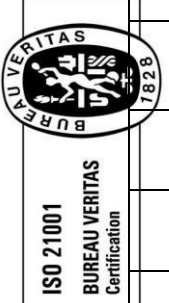
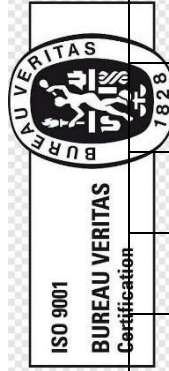
Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Interpreta y compara la importancia de la innovación tecnológica y sus aportes actuales.
2	Explica sobre los formatos y del conocimiento de los diferentes tipos y modelos de innovación y su relación con las políticas del gobierno.
3	Destaca la creatividad y su proceso como actividad esencial en el proceso de innovación.
4	Discute los resultados de los diversos temas expuestos sobre ideas creativas de innovación.
5	Interpreta y compara las diversas fuentes de creatividad e innovación desde lo individual hasta lo organizacional.
6	Explica la innovación bajo dos contextos límites opuestos. Así como destaca el conocimiento de las curvas S.
7	Destaca la importancia de los diseños dominantes y sus diversos valores para el éxito de la innovación.
8	Discute los resultados de los diversos temas expuestos relacionados a la mejora de las ideas innovadoras.
9	Destacar la importancia de conocer el mercado y los proyectos adecuados para ellos.
10	Distinguir las diversas estrategias para evaluar a la empresa que va ingresar a un mercado.
11	Comparar los diferentes métodos para analizar factores que nos pueda proporcionar ventajas.
12	Discute los resultados de los diversos proyectos expuestos en cómo desarrollar el proyecto de la idea innovadora.
13	Distinguir de manera clara de cómo desarrollar la innovación de manera individual o en colaboración.
14	Comparar las bondades de proteger una innovación de acuerdo a protocolos internacionales.
15	Compara las perspectivas de la innovación y la estructura de la organización para competir en el exterior.
16	Formula situaciones reales de su proyecto final destacando sus características y ventajas que ofrece.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
1	-Ciencia, tecnología, Innovación (libro3)- Idea, innovación, Mercado Tarea1 (Tema de libro) Mod1 Lab1.1 Taller de creatividad aplicada: dinámicas de ideación (Brainstorming, SCAMPER, mapas mentales).	Fundamenta los conceptos básicos relacionados a la ciencia, investigación que permiten la innovación o tecnología	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas.	<b>Expositiva</b> (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de videos relacionados al tema</li> <li>• Análisis de casos</li> </ul> <b>Debate dirigido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados de la idea innovadora Fase1</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libros sobre temas del mod1.</li> <li>• Lecturas seleccionadas1</li> </ul>	Interpreta y compara la importancia de la innovación tecnológica y sus aportes actuales.
2	-Definición de innovación. Formatos /tipos de innovación. Modelos de innovación. Tarea2 (Tema de libro) Mod1 Lab1.2 - Construcción de mapa de tendencias tecnológicas en un sector específico. Mod1	Relaciona la innovación y sus tipos y modelos. Asimismo, analiza el papel que desempeñan las políticas de gobierno.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas		Explica sobre los formatos y del conocimiento de los diferentes tipos y modelos de innovación y su relación con las políticas del gobierno.
3	-Proceso básicos de la Innovación Libro 1 De la idea a la Innovación. Los conocimientos. Actividades prácticas. Factores y roles a tener en cuenta. Recomendaciones. Tarea3 (Tema de libro) Mod1 -Exposición de Laboratorios por grupos- mod1	Relaciona la creatividad como fundamento de la innovación.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas		Destaca la creatividad y su proceso como actividad esencial en el proceso de innovación.
4	-Entregable: Mapa de tendencias tecnológicas y propuesta de idea innovadora inicial. (Documento de 3-4 páginas + exposic. Corta) -Evaluación cognitiva módulo1 - temas 1,2,3	Expone y comprende las bases de la IE y la relaciona con otros factores.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de temas de trabajo grupal		Discute los resultados de los diversos temas expuestos sobre ideas creativas de innovación.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de casos relacionados.</li> <li>• Cuestionarios sobre temas del módulo 1.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de tareas semanales grupales.</li> <li>• Análisis de temas en los laboratorios grupales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado de participación en las clases y prácticas.</li> <li>• Exposiciones presenciales, aportes en clases.</li> </ul>	





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II :** Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las fuentes, tipos, patrones y estándares, para relacionar los orígenes y formas de innovación bajo acuerdos internacionales.

Los temas de exposición al final del módulo serán relacionados a las ideas y proyectos innovadores

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	-Fuentes de innovación. (Libro2.) Crear individual, en organización. Transformar la creatividad innovación. Redes colaborac. Tarea1 - Mod2 Lab2.1: Análisis de caso real de innovación disruptiva y discusión en equipos.	Fundamenta el desarrollo tecnológico a partir de actividades creativas e innovadoras.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas.	<b>Expositiva</b> (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de videos relacionados al tema</li> <li>• Análisis de casos</li> </ul> <b>Debate dirigido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados de la Mejora de la idea Fase2</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro sobre temas del mod2</li> <li>• Lecturas seleccionadas2</li> </ul>	Interpreta y compara las diversas fuentes de creatividad e innovación desde lo individual hasta lo organizacional.
6	-Tipos y patrones de innovación. Libros 1,2 Innovación en producto y en proceso. Radical o incremental. Potenciales Tarea2 - Mod2 Lab.2.2 Diseño de un prototipo básico (boceto, mockup, o maqueta digital	Relaciona los tipos y patrones de innovación de acuerdo al Manual de Oslo.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas		Explica la innovación bajo dos contextos límites opuestos. Así como destaca el conocimiento de las curvas S.
7	-Batalla de estándares. El porqué de los diseños dominantes. Dimensiones del valor: valor intrínseco, de externalidades. Libro 2. - Tarea3 - Mod2 -Exposición de laboratorios x grupos mod2	Describe los efectos internos y externos en la batalla por los estándares..	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas		Destaca la importancia de los diseños dominantes y sus diversos valores para el éxito de la innovación.
8	-Entregable: Ficha comparativa de patrones de innovación + prototipo inicial (mockup, maqueta o esquema digital). (Ficha +prototipo presentado en laboratorio) -Evaluación cognitiva módulo2 -Temas 5,6,7	Expone y comprende las bases de la IE y la relaciona adecuadamente a otros factores.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de las actividades programadas		Discute los resultados de los diversos temas expuestos relacionados a la mejora de las ideas innovadoras.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de casos relacionados</li> <li>• Cuestionarios sobre los temas del módulo 2.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de tareas semanales grupales.</li> <li>• Análisis de temas en los laboratorios grupales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado de participación en las clases y prácticas.</li> <li>• Exposiciones presenciales, aportes en clases.</li> </ul>	

**Unidad  
Didáctica II**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III :** Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elegir el momento de entrada y selección de los mejores proyectos innovadores, para ingresar a un mercado bajo criterios estratégicos actuales

Los temas de exposición al final del módulo serán relacionados a las ideas y proyectos innovadores

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	-Momento de entrada al mercado. Libro 2 Los pioneros. Momento óptimo de entrada. Estrategias para elegir el ingreso. Tarea1 – Mod3 Lab 3.1: Elaboración de un canvas de modelo de negocio para proyecto <b>innovador</b> .	Identifica y comprende el producto en su relación con el momento de entrada al mercado.	Compara los beneficios y posibles desventajas de entrar primero en el mercado.	<b>Expositiva</b> (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de videos relacionados al tema</li> <li>• Análisis de casos</li> </ul>	Destacar la importancia de conocer el mercado y los proyectos adecuados para ellos.
10	-Orientación estratégica de la organización. Evaluar la posición actual. Las competencias esenciales. Tarea2 - Mod3 Lab 3.2: Simulación de pruebas de mercado con usuarios (encuestas, entrevistas rápidas, o Focus group en clase)	Relaciona un producto nuevo, respecto a la posición actual de la empresa en el mercado.	Demuestra interés y desarrollo de las actividades programadas para evaluar a la empresa.		<b>Debate dirigido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sobre la propuesta del proyecto de desarrollo de la idea - Fase3</li> </ul>
11	- Herramientas para validar una idea: Lean Startup, prototipado rápido, MVP Tarea3 –Mod3. - Exposición de Laboratorios x grupos – Mod3	Analiza los factores para seleccionar proyectos tecnológicos y desarrollarlos para la industria.	Propone el análisis de como seleccionar proyectos con criterios diversos.	<b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro sobre el tema del mod3</li> <li>• .Lecturas seleccionadas3</li> </ul>	Comparar los diferentes métodos para analizar factores que nos pueda proporcionar ventajas.
12	-Entregable: Modelo de negocio Canvas + propuesta de validación (MVP o encuesta) (Entrega de canvas +reporte breve de validación con resultados o simulación) -Evaluac.cognitiva módulo 3, temas 9,10,11	Expone y comprende los criterios para seleccionar los mejores proyectos de innovación.	Demuestra interés y desarrollo de las actividades programadas.		Discute los resultados de los diversos proyectos expuestos en cómo desarrollar el proyecto de la idea innovadora
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de casos relacionados.</li> <li>• Cuestionarios sobre los temas del módulo 3.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de tareas semanales grupales.</li> <li>• Análisis de temas en los laboratorios grupales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado de participación en las clases y prácticas.</li> <li>• Exposiciones presenciales, aportes en clases.</li> </ul>	

**Unidad Didáctica  
III**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**


**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV :** Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar estrategias de colaboración, formas de protección de una innovación y preparación de la organización, para fomentar la innovación bajo criterios estratégicos vigentes.

Los temas de exposición al final del módulo serán relacionados a las ideas y proyectos innovadores

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	-Estrategias de colaboración. Libro 2 Razones para colaborar. Acuerdos de colaboración. Elección de modo de colaborar. Tarea1 - Mod4 Lab 4.1: Simulación de un acuerdo de colaboración interinstitucional para innovar.	Plantea mecanismos de colaboración para realizar acciones de innovación.	Demuestra interés y compromiso en el desarrollo de estrategias de colaboración.	<b>Expositiva</b> (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de videos relacionados al tema</li> <li>• Análisis de casos</li> </ul> <b>Debate dirigido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados del planteamiento sobre la Gestión del proyecto. Fase4</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro del autor.</li> <li>• Lecturas seleccionadas4</li> </ul>	Distinguir de manera clara de cómo desarrollar la innovación de manera individual o en colaboración.
14	-Protección de la innovación. Libro 2 La propiedad industrial e intelectual. Patentes, marcas y derechos de autor. Tarea2 - Mod4 Lab 4.2: Taller práctico sobre estrategias de propiedad intelectual (registro de idea en Indecopi o simulación de patente).	Analiza la normativa para la protección de la innovación.	Define las medidas a tomar respecto a la protección de la propiedad industrial.		Comparar las bondades de proteger una innovación de acuerdo a protocolos internacionales.
15	-La organización para la innovación. Libro 2 Tamaño y dimensión y estructura. Modularidad y organizaciones débilmente acopladas. Tarea3 - Mod4 Exposición de Laboratorios x grupos -Mod4	Compara las ventajas que adquiere, cuando se prepara a la organización para la innovación.	Analiza los aspectos que debe conocer la organización para desarrollar la innovación.		Compara las perspectivas de la innovación y la estructura de la organización para competir en el exterior.
16	-Entregable: Plan de colaboración y estrategia de protección de la innovación (Documento estratégico (4-5 páginas) + presentación final grupal -Evaluación cognitiva módulo 4-temas 13,14,15	Expone y comprende el proyecto final.	Interpreta y juzga el contenido y contexto del tema a exponer.		Formula situaciones reales de su proyecto final destacando sus características y ventajas que ofrece.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de casos relacionados.</li> <li>• Cuestionarios sobre los temas del módulo 4.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de tareas semanales grupales.</li> <li>• Análisis de temas en los laboratorios grupales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado de participación en las clases y prácticas.</li> <li>• Exposiciones presenciales, aportes en clases.</li> </ul>	

**Unidad Didáctica IV**



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16		Versión: 01
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## ENTREGABLES POR UNIDAD ACADÉMICA – TALLER DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

### Unidad 1: Los conceptos básicos de la innovación tecnológica

Producto/Entregable:

- Mapa de tendencias tecnológicas y propuesta de idea innovadora inicial.
  - o Los estudiantes investigan un sector de interés, identifican 2–3 tendencias y proponen una idea innovadora preliminar.
  - o Entrega: documento de 3–4 páginas + presentación corta en clase.

### Unidad 2: Tipos y patrones de innovación

Producto/Entregable:

- Ficha comparativa de patrones de innovación + prototipo inicial (mockup, maqueta o esquema digital).
  - o Los estudiantes clasifican su idea en un tipo/patrón de innovación y desarrollan un primer prototipo representativo (en papel, Canva, Figma, Tinkercad o materiales simples).
  - o Entrega: ficha + prototipo presentado en laboratorio.

### Unidad 3: Estrategias para el momento de entrada al mercado

Producto/Entregable:

- Modelo de negocio Canvas + propuesta de validación (MVP o encuesta).
  - o Elaboran un Business Model Canvas de su proyecto y diseñan un plan de validación de mercado (ejemplo: encuesta a 20 personas, testeo rápido con usuarios, simulación de uso).
  - o Entrega: Canvas + reporte breve de validación (con resultados o simulación).

### Unidad 4: La colaboración, protección y organización de la innovación

Producto/Entregable:

- Plan de colaboración y estrategia de protección de la innovación.
  - o Diseñan una propuesta de colaboración (ejemplo: alianza universidad–empresa o startup–proveedor) y definen la forma de protección de su innovación (patente, registro de software, derecho de autor, etc.).
  - o Entrega: documento estratégico (4–5 páginas) + presentación grupal final.

## VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

## **FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

### **PROCESO: PLANIFICACION**

#### **1. MEDIOS ESCRITOS**

- Materiales convencionales como separatas
- Guías de prácticas
- Libros de temas del curso y de lectura.
- Guías de procedimiento

#### **2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS**

- Videos referentes al tema de clase
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros, tareas.

#### **3. MEDIOS INFORMÁTICOS**

- Lap top con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

## **VII. EVALUACIÓN**

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

#### **1. Evidencias de Conocimiento.**

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1 <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	5%	0.05	Cuestionario
2 <ul style="list-style-type: none"> <li>Sustentación oral</li> <li>Argumentación de la investigación</li> </ul>	7%	0.07	Cuestionario
3 <ul style="list-style-type: none"> <li>Exposiciones de los trabajos, y argumentación</li> </ul>	8%	0.08	Cuestionario
4 <ul style="list-style-type: none"> <li>Exposiciones de los trabajos, y argumentación</li> </ul>	10%	0.1	Cuestionario/videos
<b>Total Evidencia de Conocimiento</b>	<b>30%</b>	<b>0.3</b>	

**2. Evidencia de Desempeño.**

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

2. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posible	15%	0.15	
3. Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema	15%	0.15	
<b>Total Evidencia del Desempeño</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

**3. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

3. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido.
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posible	15%	0.15	
3. Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema	15%	0.15	
<b>Total Evidencia del Desempeño</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

**CRONOGRAMA ACADEMICO**

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADEMICO	DEL	AL
Modulo I	29/09/2025	03/10/2025
Modulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	27/10/2025	31/10/2025
Modulo III	24/11/2025	28/11/2025
Modulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	22/12/2025	26/12/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)	26/12/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA	DEL	AL
Modulo I	06/10/2025	12/10/2025
Modulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)	03/11/2025	09/11/2025
Modulo III	01/12/2025	07/12/2025
Modulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	27/12/2025	30/12/2025
<b>FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO</b>	<b>29/12/2025</b>	<b>31/12/2025</b>
<b>IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO</b>	<b>29/12/2025</b>	<b>31/12/2025</b>
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional Informa al Decano el incumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades		
<b>Inicio y término de clases</b>	<b>08/09/2025</b>	<b>26/12/2025</b>

**VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB**

**UNIDAD DIDACTICA I: (Modulo 1)**

**Básica:**

- Ahmed Pervaiz K., Shepherd Charles D., y otros. (2012). Administración de la innovación. Editorial Pearson Educación. Primera edición. México.
- Schilling, M. (2010). Dirección estratégica de la innovación tecnológica (2a ed.). España: Mc Graw Hill.
- Schilling, M. (2020). Administración de la innovación tecnológica. España:McGrawH
- Scheel Mayenberger, Carlos. (2016). La innovación para un mundo sustentable. Ediciones Egade Business School del Tecnológico de Monterrey. México
- Joe Tidd, John Bessant. 2021. **Managing Innovation**. Editorial Wiley. Seventh Edition. University of Sussex, UK





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

## **FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

### **Complementaria:**

- Hamilton, M. y Pezo, A. (2005). Instrumentos de gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación (1a ed.). Colombia: Edición del Convenio Andrés Bello.
- Oppenheimer, A. (2015). Crear o morir. Penguin Random House Grupo Editorial. Segunda edición. México
- Ruiz Navas, Santiago; Herrera Juan Felipe.(2010). Gestión de la innovación. Editorial - Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia. Colombia
- Varela, R. (2002). Innovación empresarial (3a ed.). Colombia: Ediciones Prentice Hall.

### **Recursos Digitales:**

- <http://www.clusterconocimiento.com/>
- <http://www.eumed.net/libros/2006a/prd/index.htm>
- <http://www.fundacionede.org/gestioninfo/>
- <http://www.triz-journal.com/archives/2002/>  
<http://www.triz.net/metodoIndustriaDown.html>

### **UNIDAD DIDACTICA II: (Modulo 2)**

#### **Básica:**

- Schilling, M. (2010). Dirección estratégica de la innovación tecnológica (2a ed.). España: Mc Graw Hill.
- Scheel Mayenberger, Carlos. (2016). La innovación para un mundo sustentable. Ediciones Egade Businees School del Tecnológico de Monterrey. México

#### **Complementaria:**

- Hamilton, M. y Pezo, A. (2005). Instrumentos de gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación (1a ed.). Colombia: Edición del Convenio Andrés Bello.
- Valera, R. (2002). Innovación empresarial (3a ed.). Colombia: Ediciones Prentice Hall.

#### **Recursos Digitales:**

- [http://members.nbci.com/\\_XMCM/pautas/index.html](http://members.nbci.com/_XMCM/pautas/index.html)
- <http://boards.melodysoft.com/ISTENEIE>
- <http://boards4.melodysoft.com/app?ID=ISTENEIE>

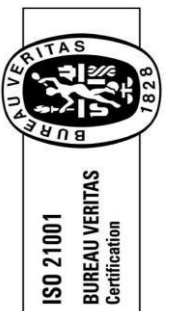
### **UNIDAD DIDACTICA III: (Modulo 3)**

#### **Básica:**

- Schilling, M. (2010). Dirección estratégica de la innovación tecnológica (2a ed.). España: Mc Graw Hill.
- Scheel Mayenberger, Carlos. (2016). La innovación para un mundo sustentable. Ediciones Egade Businees School del Tecnológico de Monterrey. México

#### **Complementaria:**

- Hamilton, M. y Pezo, A. (2005). Instrumentos de gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación (1a ed.). Colombia: Edición del Convenio Andrés Bello.
- Valera, R. (2002). Innovación empresarial (3a ed.). Colombia: Ediciones Prentice Hall.





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

## FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

### Recursos Digitales:

- <http://www.peru-retail.com/>
- <http://www.peru-retail.com/>
- <http://www.mercadeo.com/archivos/T-MDI.pdf>
- <http://www.bl.uk/services/stb/patents.html>

### UNIDAD DIDACTICA IV: (Modulo 4)

#### Básica:

- Schilling, M. (2010). Dirección estratégica de la innovación tecnológica (2a ed.). España: Mc Graw Hill.
- Scheel Mayenberger, Carlos. (2016). La innovación para un mundo sustentable. Ediciones Egade Business School del Tecnológico de Monterrey. México

#### Complementaria:

- Hamilton, M. y Pezo, A. (2005). Instrumentos de gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación (1a ed.). Colombia: Edición del Convenio Andrés Bello.
- Pere Scorza Castell, JV Pasola. (2004). Tecnología e innovación en la empresa. Books Google
- Valera, R. (2002). Innovación empresarial (3a ed.). Colombia: Ediciones Prentice Hall.

### Recursos Digitales:

- <http://www.esomar.org/>
- <http://sdi/>
- <http://www.aedemo.es>

Huacho, setiembre, 2025

Ing. MANUEL ANTONIO LEON JULCA  
Docente Principal  
CIP 027463

