

# Innovación y Diseño



# IDENTIFICACIÓN

Denominación de la materia: INNOVACIÓN Y DISEÑO

Carrera(s) a la que pertenece: Licenciatura en Gestión Tecnológica

Plan de Estudios al que corresponde: Cincuentenario

Año lectivo: 2025

# CARGA HORARIA

La carga horaria de la materia es de 40 hs. El 70% de las clases se desarrollará de forma presencial, en 2 (DOS) horas semanales. El 30% restante se completará a través del aula virtual, de manera asincrónica



# EQUIPO DOCENTE



## MARIELA CARATTOLI

Prof. Titular. Coordinadora  
Doctora en Ciencias Económicas.  
Master en Economía y Desarrollo Industrial  
Master en Administración de Negocios  
mariela.carattoli@econ.unicen.edu.ar



## FEDERICO FILIP

Prof. Adjunto  
Master en Innovación  
Ingeniero Industrial  
federico.filip@econ.unicen.edu.ar



## VERONICA PINHEIRO

Ayudante Diplonado  
Diseñadora Industrial  
veronica.pinheiro@econ.unicen.edu.ar



# MARCO REFERENCIAL



## Ubicación de la Asignatura en el Plan de Estudios

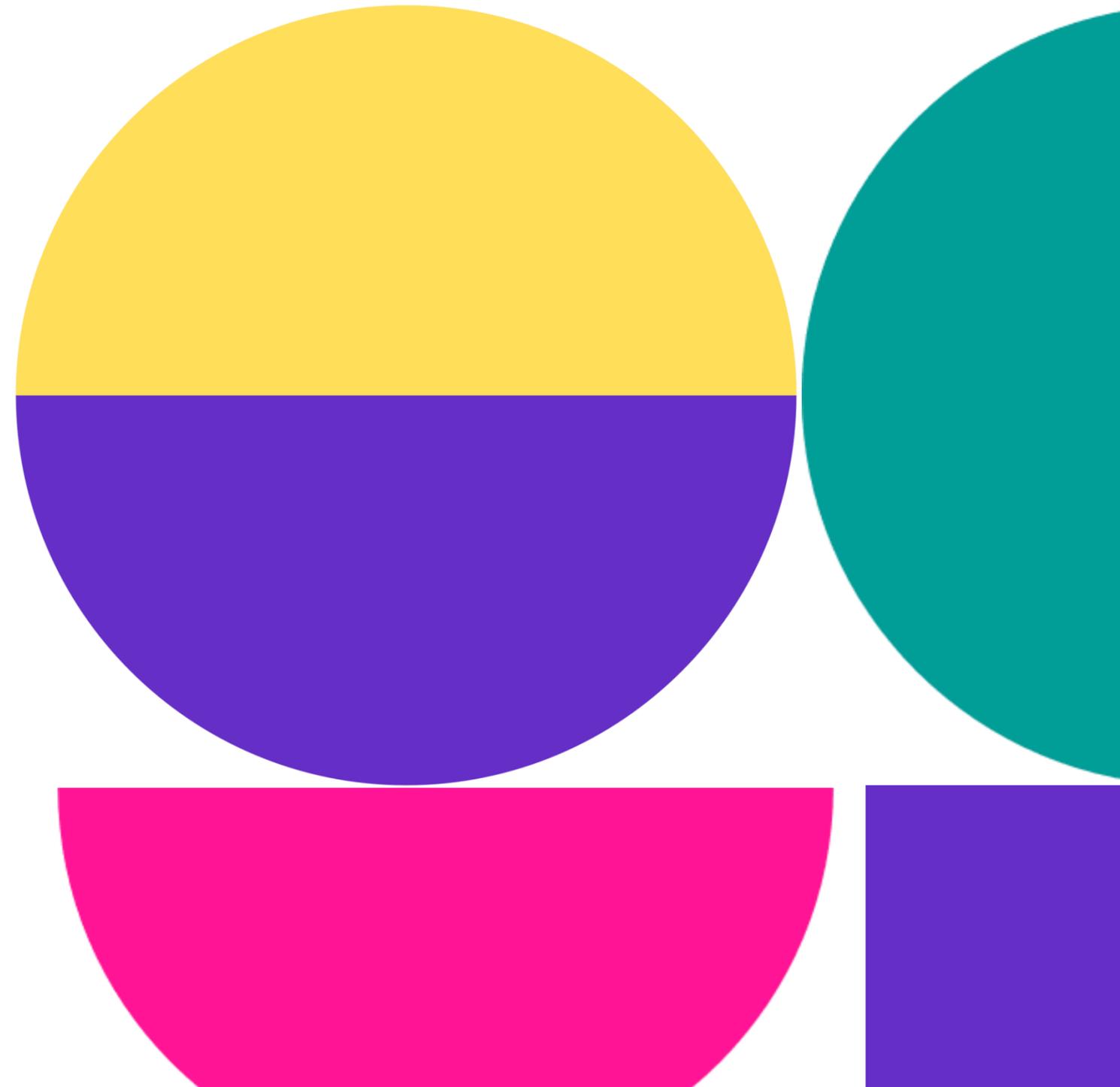
Innovación y Diseño pertenece al Ciclo Profesional de la carrera de Licenciado en Gestión Tecnológica. Se dicta en el primer cuatrimestre de tercer año.

## Relación de la Asignatura con otras materias

La materia se nutre de los conocimientos propuestos por otras asignaturas previas, en particular las de Administración e Introducción a la Economía y a la vez brinda conocimientos que sirven de base y/o complementan materias que se dictan en forma simultánea o con posterioridad, como Dirección Estratégica y Modelo de Negocios, Emprendedorismo Tecnológico y Gestión del Talento, en particular en relación a la comprensión de las nociones básicas de innovación y pensamiento de diseño

## Contenidos mínimos

Los establecidos en el plan de estudios correspondiente y determinados en la Resolución de Consejo Académico 176/2017: Creatividad. Innovación tecnológica. Técnicas de creatividad e innovación. Crowdsourcing. Proceso de diseño. Metas de diseño. Pensamiento de diseño. Diseño de interfaces. Experiencia de Usuario



# MARCO REFERENCIAL



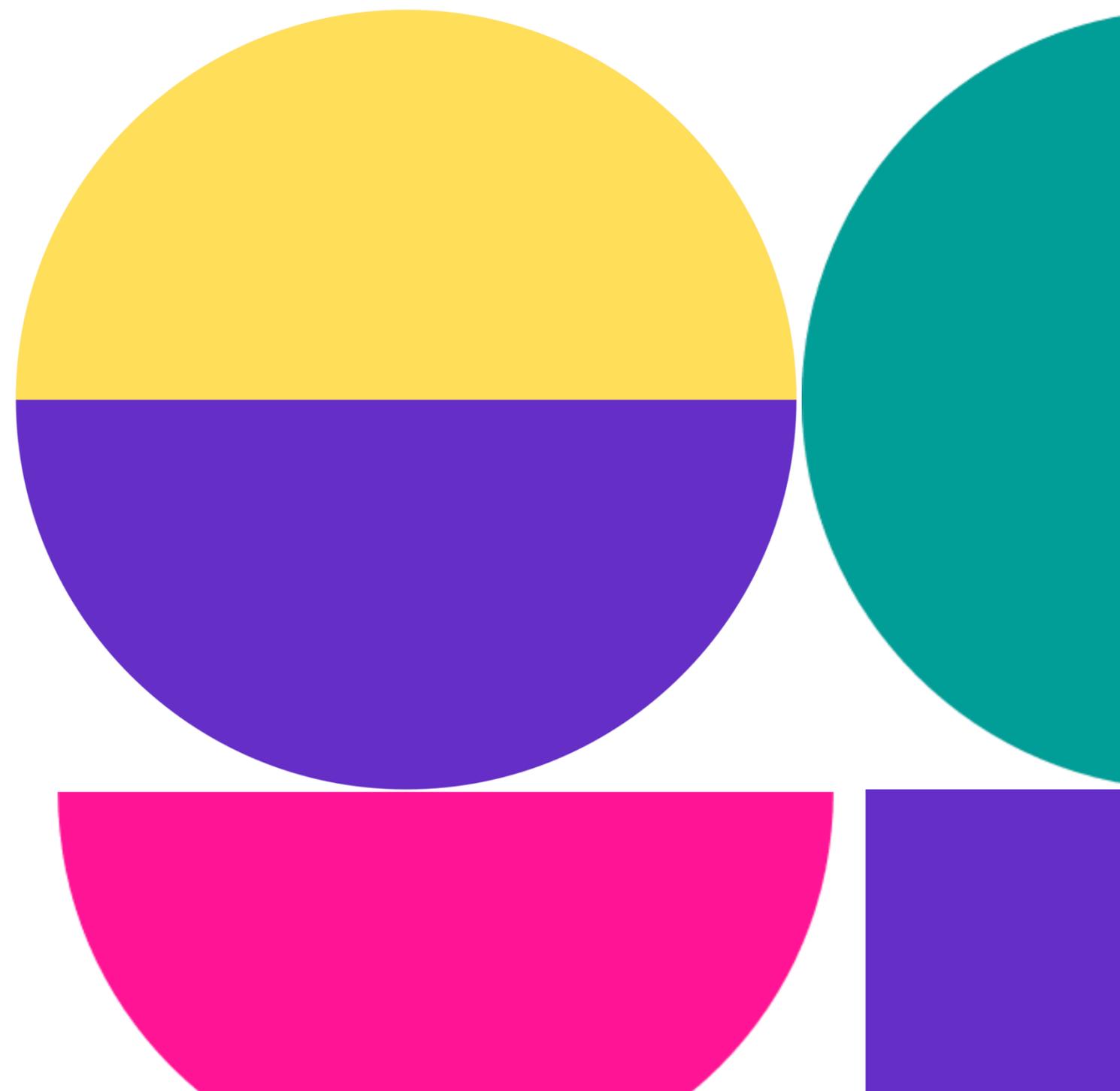
## Conocimientos y habilidades mínimas del alumno

Se espera del alumno un buen manejo de las nociones básicas de organización vistos durante el ciclo de fundamentos, así como la capacidad de vincular dichos conocimientos a la materia en curso.

Se requiere que el alumno tenga capacidad para analizar situaciones complejas y proponer soluciones innovadoras; capacidad para trabajar en equipo, buena comunicación efectiva oral y escrita, organización del tiempo y recursos para desarrollar proyectos, manejo básico de software de presentación, hojas de cálculo y plataformas colaborativas

## Aportes en la formación del futuro Licenciado en Gestión Tecnológica

Innovación y Diseño se orienta a que el futuro profesional desarrolle habilidades y competencias que le permitan estar en condiciones y dispuesto para pensar diferente, proponer ideas disruptivas e integrar equipos creativos



# OBJETIVOS

## GENERAL

Que el alumno internalice conocimientos y habilidades indispensables para gestionar o liderar procesos creativos y/o de innovación, y para generar espacios que fomenten la creatividad y la co-creación en las organizaciones

## ESPECÍFICOS

Comprender los procesos de innovación en el contexto de las organizaciones.

Conocer herramientas de creatividad y su aplicación.

Entender el proceso de diseño desde la generación de las ideas hasta el prototipo.

Identificar las herramientas, técnicas y metodologías pertinentes a cada etapa del proceso de diseño.

# CONTENIDOS

## Propuestos



### Fundamentos de Innovación

Economía de la Innovación: Definiciones. Conceptos básicos: Ciencia, Tecnología, Invención, innovación, información, conocimiento, tecnología.



### Pensamiento de diseño.

Principios del diseño centrado en el Usuario

Mapa de Stakeholders - Mapa de empatía

Proceso de design thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Aplicación práctica de design thinking en proyectos reales.

Procesos divergentes y convergentes

Experiencia de Usuario. Metas de diseño. Diseño de interfaces. Lab de Testeo. Ejecución de una prueba. Resultados.



### Creatividad en las Organizaciones

Creatividad. Definición y Concepto

Niveles: individual/grupal. Gestión del trabajo creativo en equipo.

Inhibidores y factores limitantes

Factores organizacionales que afectan la creatividad.

Técnicas de creatividad.



### Innovación en las Organizaciones

Importancia de la innovación en las Organizaciones

Tipos de Innovación: de producto, proceso, modelo de negocio y organizacional.

Estrategias y Modelos para Fomentar la Innovación. Innovación Abierta

Innovación tecnológica. Ciclo de vida de las tecnologías. Metodologías para convertir ideas en proyectos:



# METODOLOGÍA

## Clase presencial con soporte virtual

La materia se dicta en 3 (tres) horas semanales divididas en 1 bloque de 2 (dos) horas presenciales, cumplimentando la carga horaria restante con 1 (una) hora, a desarrollarse a través del entorno virtual.

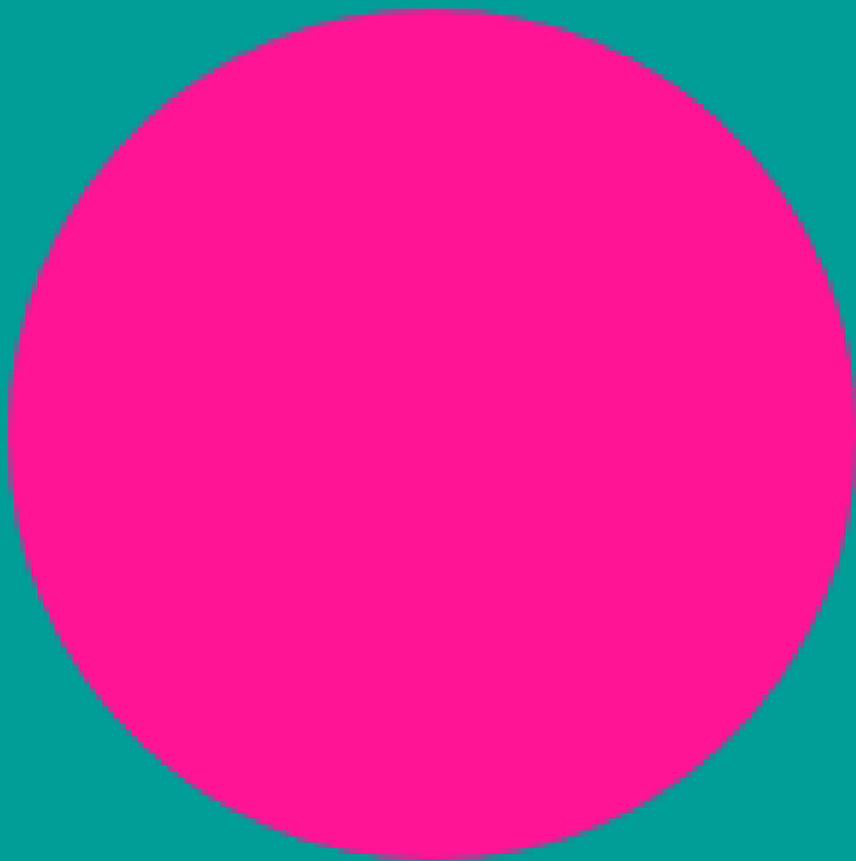
## Clases Teórico-Prácticas

Los contenidos serán abordados a través de encuentros presenciales teórico-prácticos complementados con actividades de seguimiento asincrónicas (videos desarrollando aspectos teóricos y/o que permitan evidenciar casos de aplicación, actividades breves, lecturas cortas, participaciones en foros, etc.).

## Aprendizaje basado en problemas

Los conocimientos prácticos sobre los temas de la materia se trabajarán a partir de una propuesta compuesta por diferentes tipos de actividades, cada una con su respectiva ponderación en la nota final del curso, con dinámicas de resolución/evaluación individual o grupal según el tipo de actividad, y buscando la generación de aprendizaje a partir de problemas

# NÚCLEO CENTRAL DE ACTIVIDADES Y/O TRABAJOS PRÁCTICOS →

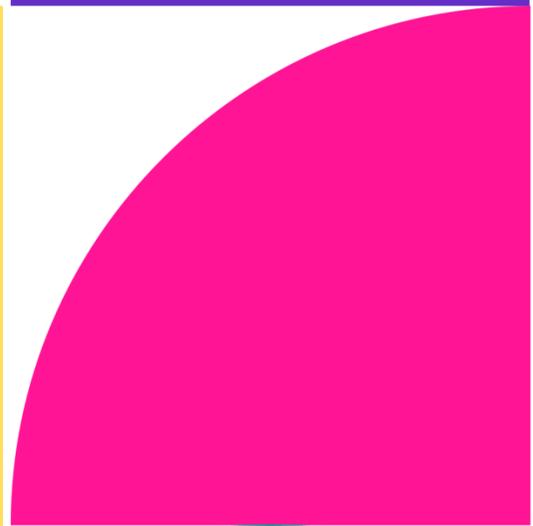
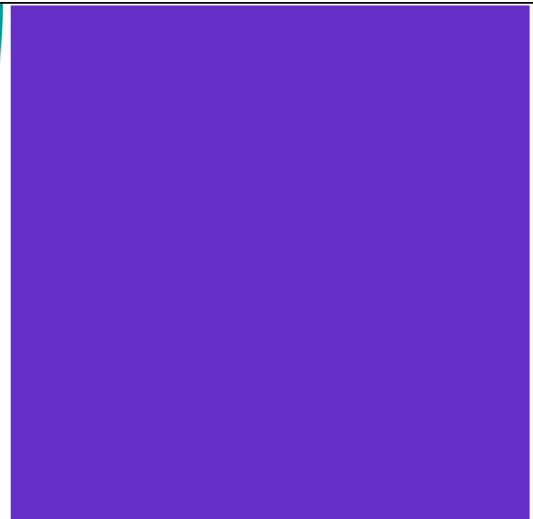


Actividad	Tipo	Descripción	Cant.
Prácticos	Grupal	La finalidad de cada práctico (y por lo tanto su evaluación) es aplicar los conocimientos y habilidades propios de cada unidad y, a medida que se avanza en la cursada, integrar con temáticas anteriores.	Hasta 4
Parcial	Individual	1 parcial teórico-práctico.	1
Participación	Individual	Se solicitará la participación en las clases teórica/práctica o en foros y en actividades en la plataforma UnicenVirtual. También se valorarán las participaciones espontáneas.	Aleatorio
Integrador	Grupal /individual	Actividad práctica de integración y sistematización de los resultados de la aplicación de los contenidos. Implica la presentación de un documento escrito y su defensa oral.	1

# CONDICIONES DE APROBACIÓN



Actividad	Tipo	Evaluación
Prácticos	Grupal	Para el cálculo de la calificación de cada práctico se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Aquellos prácticos que no se presenten en fecha serán promediados con nota 0. Para la promoción de la materia, la nota promedio de los prácticos deberá ser igual o mayor a 6. Para la cursada de la materia, la nota promedio de los prácticos deberá ser igual o mayor a 4.
Parcial	Individual	Para el cálculo de la calificación del parcial se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Nota mayor o igual a 4: Puede acceder a la promoción. El promedio de esta calificación y la correspondiente al Trabajo Práctico Integrador deberá ser mayor o igual a 6 para poder promocionar. Nota menor a 4: Pierde condición de promoción. Recuperatorio por cursada (única instancia).
Participación	Individual	La nota mínima para promoción debe ser 6 (seis) y se calcula en base a las calificaciones que se obtienen en cada participación, que pueden ser: -1: No cumple los requisitos 0: No participa/No sabe 1: Participación regular 2: Participación MB (correcta aplicación del contenido teórico/ presentación de dudas que demuestren profundidad en la lectura y análisis/aportes que integren contenidos previos).
Integrador	Grupal /individual	Para el cálculo de la calificación se aplica el Art. 47 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019. Grupal / Individ. Nota mayor o igual a 4: Puede acceder a la promoción y cursada. El promedio de esta calificación y la correspondiente al Parcial deberá ser mayor o igual a 6 para poder promocionar. Nota menor a 4: Pierde la cursada.



Programa aprobado por Resolución de Decanato Nº 041/2025, de fecha 06 de marzo de 2025, ratificada por Resolución de Consejo Académico Nº 014/2025, de fecha 01 de abril de 2025. Vigente hasta el 06 de marzo de 2028, o hasta que se apruebe una nueva versión del mismo. -

# CONDICIONES DE APROBACIÓN



## Cálculo de la nota final en caso de aprobación por promoción:

En caso de cumplir todos los requisitos para la promoción, la nota se calcula como sigue:  
$$\text{NOTA FINAL} = 0,60 \text{ Promedio del Parcial/Recuperatorio y Trabajo Práctico Integrador} + 0,20 \text{ Trabajos prácticos} + 0,20 \text{ (Participación + Seguimiento)}$$

## Cálculo de la nota de cursada (condición regular):

Para los alumnos en condición de regular la nota de cursada se calcula como sigue:  
$$\text{NOTA CURSADA} = 0,60 \text{ Promedio del Parcial/Recuperatorio y Trabajo Práctico Integrador} + 0,40 \text{ Trabajos prácticos}$$

De no cumplirse las condiciones previstas precedentemente para promocionar o aprobar la cursada, el alumno deberá recurrar la asignatura, o se le podrá habilitar la condición de alumno libre de acuerdo con lo previsto en el Art. 26 de la RCA 080/2017 modificada para la 140/2019.

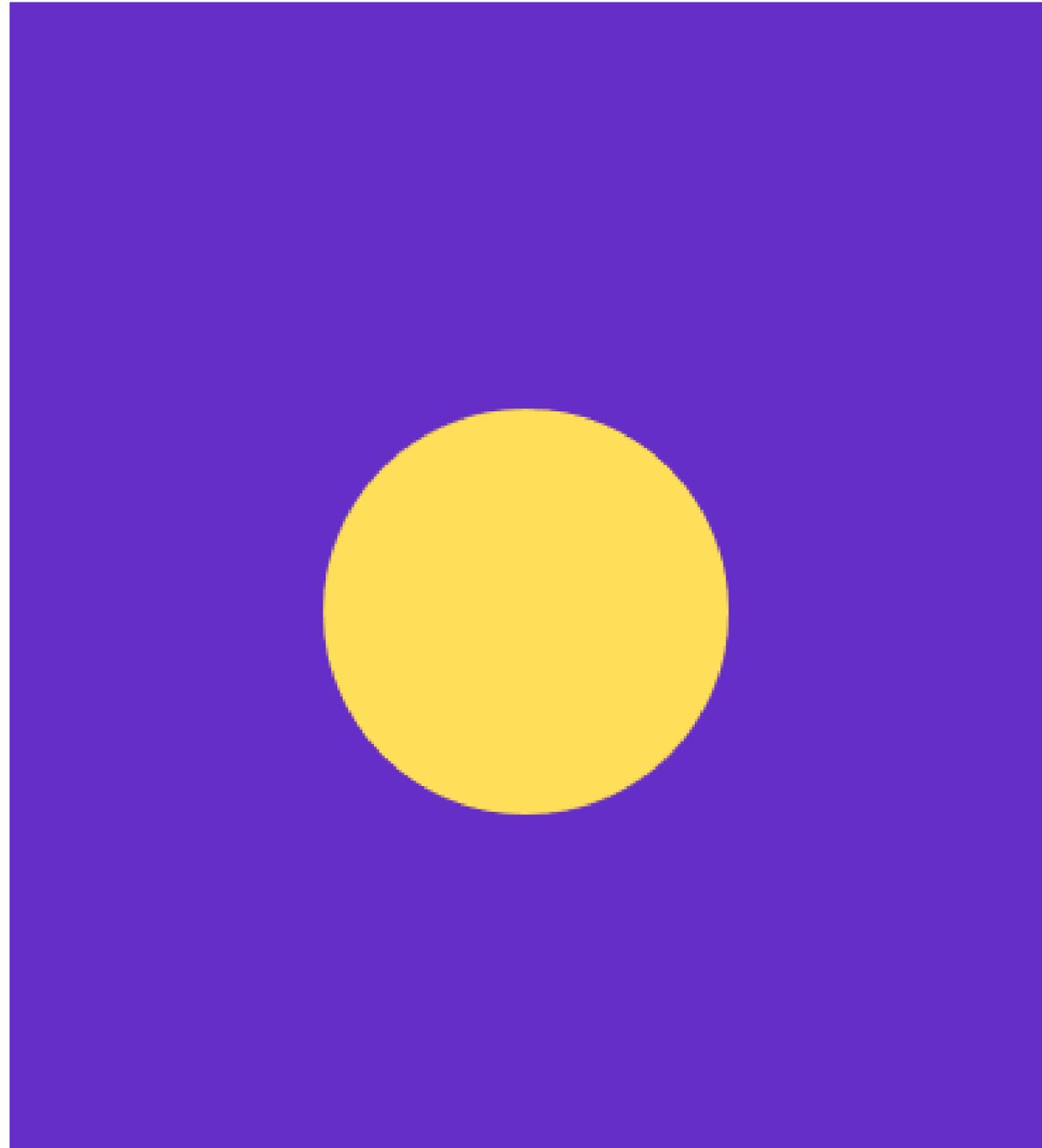
## CONTENIDOS A REVALIDAR

En caso de requerirse una revalidación, se evaluarán en cada caso puntual las diferencias entre los temas vistos en la cursada aprobada y los vigentes.

# Bibliografía



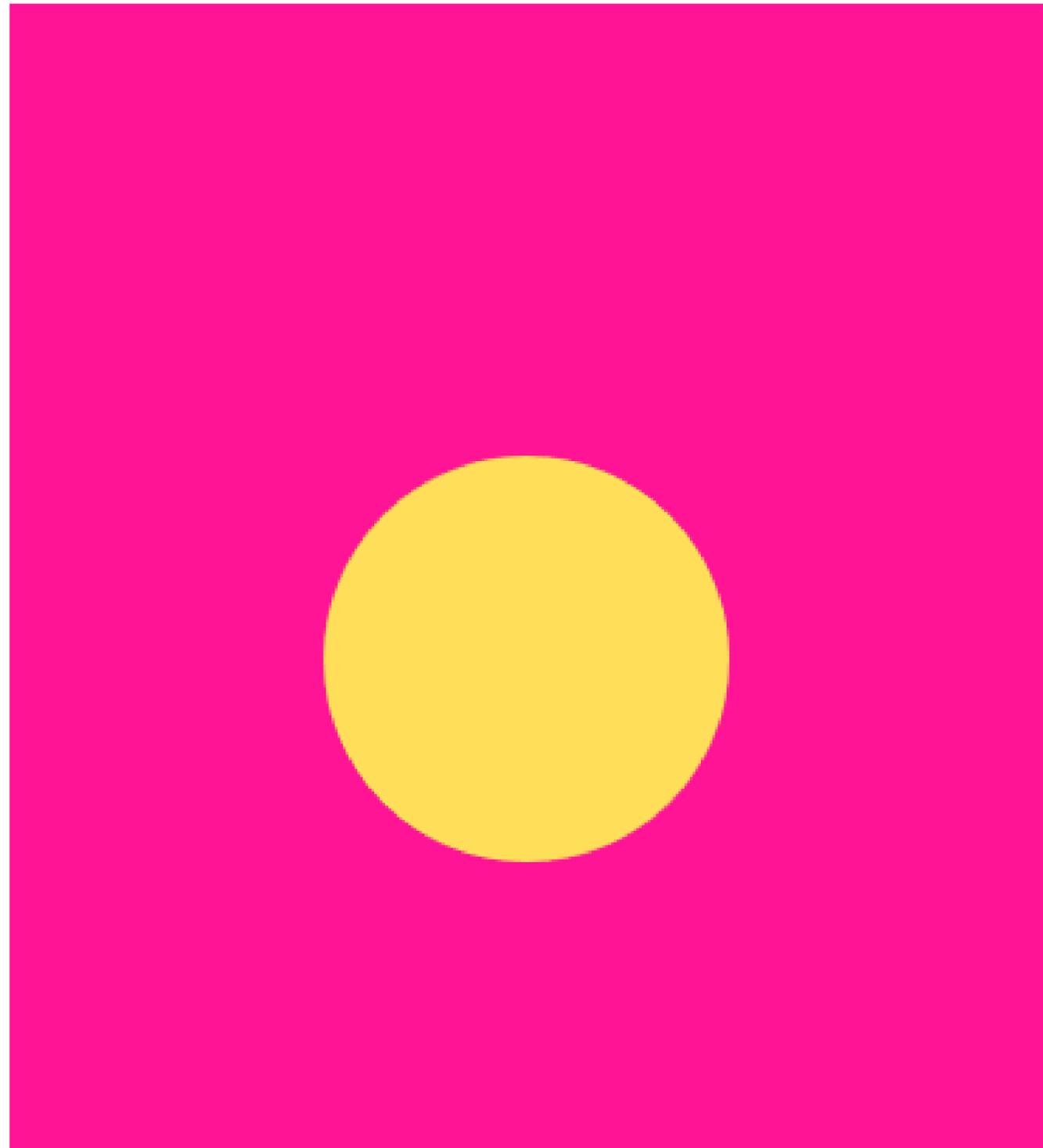
UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA
<p><b>1. Fundamentos de Innovación</b> Economía de la Innovación: Definiciones. Conceptos básicos: Ciencia, Tecnología, Invención, innovación, información, conocimiento, tecnología.</p>	<p>Ahmed, Shepherd, Garza y Garza (2012) Administración de la Innovación. Primera edición. Pearson Educación, México. Cap. 1. Material de Clase</p>
<p><b>2. Pensamiento de Diseño</b> Principios del diseño centrado en el Usuario Mapa de Stakeholders - Mapa de empatía Proceso de design thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Aplicación práctica de design thinking en proyectos reales. Procesos divergentes y convergentes</p>	<p>Gothelf, J. (2017) Lean vs Agile vs Design Thinking. Gothelf Corp Material de Clase</p>
<p><b>3. Creatividad en las Organizaciones</b> Creatividad. Definición y Concepto Niveles: individual/grupal. Gestión del trabajo creativo en equipo. Inhibidores y factores limitantes Factores organizacionales que afectan la creatividad. Técnicas de creatividad.</p>	<p>Guilera, L. (2020). <i>Anatomía de la creatividad</i>. Marge Books. Material de Clase</p>



# Bibliografía



UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA
<p><b>4. Innovación en las Organizaciones</b> Importancia de la innovación en las Organizaciones Tipos de Innovación: de producto, proceso, modelo de negocio y organizacional. Innovación tecnológica. Ciclo de vida de las tecnologías Estrategias y Modelos para Fomentar la Innovación. Innovación Abierta</p>	<p>Dyer, J., Gregersen, H., &amp; Christensen, C. (2012). El ADN del innovador. <i>Barcelona: Deusto</i>. Nonaka, Ikujiro (2000) La Empresa Creadora de Conocimiento en: HBR. Gestión del Conocimiento, p.23-49 para la Innovación Tecnológica, F. C. (2007). La persona protagonista de la innovación. Madrid: Fundación Cotec para la Innovación Tecnológica. Pag. 40-47</p>
<p><b>5. Creatividad e innovación aplicada</b> al desarrollo de soluciones tecnológicas.</p>	<p>Alba, A. (2019) Manual [mínimo viable] de innovación. Innolandia.es. Caps. 2, 6 y 8. MateriaBiz (2009). Master en Negocios: Creatividad e innovación. Arte Gráfico Editorial Argentino. Cap. 5.</p>
<p><b>6. Experiencia de usuario</b> Metas de diseño. Diseño de interfaces. Diseño centrado en el usuario. Prototipado Iterativo. Lab de Testeo. Ejecución de una prueba. Resultados.</p>	<p>Carraro, J., &amp; Duarte, Y. (2015). Diseño de experiencia de usuario (UX). Kelley, T., &amp; Littman, J. (2010). Las diez caras de la innovación. Barcelona: Paidós.</p>





# Innovación y Diseño

