

**Programas de Asignatura**  
**INTRODUCCIÓN A LA PROFUNDIZACIÓN DISCIPLINAR**  
**MENCIÓN INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO**  
**PROCESO DE INNOVACIÓN**

**A. Antecedentes Generales**

1. Unidad Académica	FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTE				
2. Carrera	ARQUITECTURA				
3. Código	AEL454				
4. Número de clases por semana	2 Módulos				
5. Ubicación en la malla	IV Año , VIII Semestre				
6. Créditos	8				
7. Horas de dedicación	Teóricas	68		Prácticas	0
8. Horas de ayudantía	No tiene				
9. Tipo de Asignatura	Obligatorio		Electivo	X	Optativo
10. Pre-requisito	No tiene				

**B. Aporte al Perfil de Egreso**

La asignatura Proceso de Innovación pertenece al ciclo Licenciatura del plan curricular y se ubica en el cuarto año de la carrera. Es el curso de introducción a la profundización disciplinar en la mención de egreso Innovación y Emprendimiento de la carrera de Arquitectura, en vínculo con Laboratorio de Ideas y Seminario de Título Mención Innovación y Emprendimiento.

Proceso de Innovación procura detonar en el alumno la capacidad crítica para pensar la profesión de modo diverso, abriendo posibilidades de innovación a partir de problemas, oportunidades y desafíos diversos e interdisciplinarios.

Se pretende entregar al estudiante estrategias metodológicas acerca de la innovación y el emprendimiento, que le permitan desarrollar una estructura de pensamiento reflexivo y propositivo en la disciplina. Al final del curso el alumno deberá estar capacitado para para informar una estrategia de trabajo, desde metodologías diversas, con foco en el proceso más allá de atender solo al resultado.

Contribuye a la formación de las competencias genéricas de visión global y visión analítica y la competencia específica de materialización.

### C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Visión Global	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce y analiza experiencias de innovaciones en arquitectura y otras disciplinas.</li> <li>- Define los conceptos de problema y necesidad, y los comprende como factores inherentes a la innovación y el emprendimiento.</li> <li>- Construye un proceso de innovación a partir de la aplicación de modelos y estrategias específicas con impacto disciplinar y/o interdisciplinar.</li> </ul>
Visión Analítica	
Competencias Específicas	
Materialización	

### D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia (Nombre)	Resultados de Aprendizaje (por unidades y competencias específicas / genéricas)
<b>Unidad 1:</b> <b>Título: Conceptos de innovación y emprendimiento.</b>  1. Conceptos en el ámbito de la innovación y el emprendimiento. 2. El problema y la necesidad como origen de la innovación. 3. Tipos de innovación. 4. Ámbitos y oportunidades de innovación en arquitectura y otras disciplinas: - Gestión de proyectos públicos y sociales - Innovación urbana - Sistemas constructivos - Tecnología, entre otros.	Visión global	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica tipos de innovación y describe sus características fundamentales.</li> <li>- Revisa enfoques disciplinares diversos sobre la innovación y el emprendimiento.</li> </ul>
	Visión analítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Define y maneja los conceptos de innovación y emprendimiento.</li> <li>- Utiliza un lenguaje específico del ámbito de la innovación.</li> <li>- Analiza las estrategias de innovación en experiencias nacionales e internacionales.</li> <li>- Plantea problemas y formula preguntas, a partir de la observación de la realidad.</li> </ul>
	Materialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciona experiencias de innovaciones en otras disciplinas con oportunidades en la arquitectura y la ciudad.</li> </ul>



## F. Estrategias de Evaluación

Se aplicarán dos certámenes. Ambos certámenes consistirán en Ejercicios Aplicados y no necesariamente en una prueba escrita. Se solicitarán trabajos individuales y grupales, los cuales serán presentados en clases a modo de ejercicios parciales. Las tareas individuales consistirán principalmente en pruebas escritas, enfocados en la revisión de los contenidos teóricos del curso, incorporando el estudio de casos y análisis bibliográfico. Al término del curso se aplicará un examen individual, que contempla la totalidad de los conocimientos abordados durante el semestre, mediante la ideación, desarrollo y presentación de un proyecto de innovación en la disciplina.

Evaluaciones Sumativas	Porcentaje
Ejercicios parciales (notas acumuladas)	Entre 20 a 40 %
Certamen 1	Entre 30 a 40 %
Certamen 2	Entre 30 a 40 %
Total	100%

*El % específico de cada evaluación, según rangos establecidos, será definido en la Calendarización del curso.*

La nota de presentación pondera el 70% y el examen pondera el 30% de la nota final del curso.

**Causal de repitencia:** La nota obtenida en el examen no podrá ser inferior a 3,0.

**Requisito de asistencia:** Este curso tiene como requisito que el estudiante tenga un **90%** de asistencia a las clases.

## G. Recursos de Aprendizaje

Los siguientes títulos constituyen una bibliografía esencial, que puede ser extendida por cada profesor en el plan de su sección.

### **Bibliografía obligatoria:**

FURR, Nathan; Dyer, Jeff: The Innovator's Method, Editorial Harvard Business Review, 2014, Estados Unidos.

IDEO, (2014) Diseño Centrado en las personas Kit de Herramientas. Segunda Edición IDEOblocks

SANDERS, Elizabeth; Jan Stappers, Pieter (2008) Co-creation and the new landscapes of design

### **Bibliografía complementaria:**

BROWN, Tim (2008). Video TED: On Creativity and Play. Disponible en

[http://www.ted.com/talks/tim\\_brown\\_on\\_creativity\\_and\\_play](http://www.ted.com/talks/tim_brown_on_creativity_and_play)

BROWN, Tim (2009). Video TED: Designers: Think Big. Disponible en

[http://www.ted.com/talks/tim\\_brown\\_urges\\_designers\\_to\\_think\\_big](http://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big)

SEM, Amartya (1999). Development as Freedom. Oxford & New York: Oxford University Press.