

Programas de Asignatura
PROFUNDIZACIÓN DISCIPLINAR 1
MENTIÓN INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
LABORATORIO DE IDEAS

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTE				
2. Carrera	ARQUITECTURA				
3. Código	AELP 554				
4. Número de clases por semana	2 Módulos				
5. Ubicación en la malla	V Año , IX Semestre				
6. Créditos	8				
7. Horas de dedicación	Teóricas	68	Prácticas		
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

El curso Laboratorio de Ideas entrega al alumno las herramientas y capacidades para gestionar modelos innovadores, vinculándolo directamente con la experiencia de emprender.

Al final del curso el alumno deberá estar capacitado para proponer estrategias de gestión y emprendimiento, y para aplicar métodos de implementación de modelos, que permitan innovar y generar impacto en la disciplina.

La asignatura Laboratorio de Ideas pertenece al ciclo Habilitación Profesional del plan curricular y se ubica en el quinto año de la carrera. Es parte de la mención de egreso en Innovación y Emprendimiento, en vínculo con las asignaturas Proceso de Innovación, Seminario de Título Mención en Innovación y Emprendimiento y Estrategia de Titulación. Laboratorio de Ideas se articula con la línea de Innovación e Interdisciplina de la malla académica de pregrado.

Contribuye a la formación de las competencias genéricas de autonomía, visión global y visión analítica; y las competencias específicas de materialización y profesionalismo.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Propone y desarrolla una idea de proyecto de innovación. - Introduce una visión interdisciplinar, sometiendo el proyecto a variables desde otras áreas del conocimiento. - Establece un ámbito de trabajo interdisciplinario, mediante la colaboración con estudiantes de otras carreras. - Moviliza la idea y la pone a prueba mediante un proceso iterativo, comprobándola sistemáticamente. - Opera creativamente desde el prototipo, como mínimo proyecto viable. - Diseña un proyecto de innovación, en un proceso no lineal, y lo somete a constante revisión.
Visión Global	
Visión Analítica	
Competencias Específicas	
Materialización	
Profesionalismo	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia (Nombre)	Resultados de Aprendizaje (por unidades y competencias específicas / genéricas)
Unidad 1: Innovación y propuesta. 1. Micro y macro escala. 2. Propuesta y factibilidad. 3. Líderes y referentes en innovación en arquitectura. 4. De la idea al producto.	Visión global Visión analítica Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las variables que inciden en una propuesta de innovación. - Maneja conceptualmente las nociones de micro y macro escala y las aplica en proyectos. - Conoce y discute la experiencia de líderes emprendedores en arquitectura y otras disciplinas. - Reconoce una oportunidad de innovación y evalúa su factibilidad - Relaciona ideas y teorías con experiencias y proyectos. - Propone ideas y alternativas con autonomía y rigor a partir de las oportunidades detectadas.
Unidad 2: Canvas: Modelos y gestión. 1. Investigación de mercado. 2. Startup de modelos de negocios y estrategias de gestión. 3. La dinámica del emprendimiento. 4. Del proyecto al prototipo.	Visión analítica Materialización	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las dinámicas de la investigación de mercado. - Identifica y describe modelos de negocios. - Comprende las características propias de la dinámica del emprendimiento. - Levanta y sistematiza información en terreno.

	Profesionalismo	<ul style="list-style-type: none"> - Propone alternativas para el diseño de un prototipo que sintetice la idea de innovación. - Aplica estrategias de gestión para negocios en una propuesta individual. - Informa eficientemente de las estrategias mediante diagramas y otros soportes gráficos.
Unidad 3: Ámbitos de acción. 1. Ámbitos de innovación en arquitectura: la dimensión constructiva y los materiales. 2. Innovaciones sociales y de carácter urbano. 3. El éxito y el fracaso. Ejemplos y experiencias. 4. Evaluación del prototipo.	Visión analítica Materialización Autonomía Profesionalismo	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce ámbitos de acción para la innovación en arquitectura. - Explora la dimensión constructiva y material de la arquitectura como ámbito de innovación. - Evalúa el desempeño del prototipo y propone cambios en un proceso iterativo. - Reconoce las variables que inciden en el éxito y las lecciones tras el fracaso en experiencia de innovación. - Informa de los resultados mediante medios escritos, orales y gráficos. - Valora los procesos de gestión en el emprendimiento de un profesional de la arquitectura.

E. Estrategias de Enseñanza

El curso se organizará en base a clases teóricas, apoyadas con imágenes y videos que colaboren a la comprensión de los contenidos, y sesiones de trabajo práctico en terreno. El curso se organizará en base a la ideación y verificación de propuestas de innovación, tras levantar información, someter la idea a prueba en la calle, y comprobar la validez o no de la hipótesis planteada (experiencia dinámica Stress). Para el recogimiento de información directa, el diseño de prototipos y su sometimiento a prueba, se ocupará la metodología Lean Startup.

El curso considera la puesta en común de las etapas de trabajo. Se utilizarán estrategias de trabajo colaborativo, mediante el desarrollo de ejercicios grupales y estrategias metodológicas mixtas, tales como presentaciones orales, charlas de invitados y salidas a terreno. La experiencia e información obtenida fuera del aula se reportará al profesor semana a semana, el cual actuará como tutor en un proceso iterativo de diseño y verificación.

El curso se estructura en base a metodologías, que incluye:

- 1) Clases expositivas apoyadas con proyecciones audiovisuales.
- 2) Análisis de casos.
- 3) Charlas de invitados.
- 4) Salidas a terreno.
- 5) Tutoría de trabajo en grupo e individuales.

F. Estrategias de Evaluación

Se aplicarán dos certámenes referidos a los contenidos abordados en cada unidad. Se solicitarán trabajos individuales y/o grupales los cuales serán presentados en clases. Las tareas consistirán en ejercicios de aplicación de los contenidos, con énfasis en la propuesta de innovación, el diseño del prototipo y su posterior verificación en terreno. Al término del curso se aplicará un examen individual, que contempla la evaluación y re-formulación del proyecto de innovación, así como la presentación de los resultados ante el profesor mediante una exposición oral y gráfica.

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:

BROWN, Tim (2009). Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins Publishers.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves (2011). Generación de Modelos de Negocios. Barcelona: Deusto.

Bibliografía complementaria:

FUNG, A. (2006) Empowered participation. Reinventing Urban Democracy. Princeton y Oxford: Princeton University Press.

KELLEY, T. (2013). Creative Confidence: Unleashing the creative potential within us all. New York: Random House.