

MODALIDAD ACADÉMICA

Asignatura	Creatividad e Innovación en Ingeniería	
Carrera	INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN	
Ciclo Lectivo	2017	
Vigencia del programa	Desde el ciclo lectivo 2017	
Plan	2008	
Nivel	<input type="checkbox"/> 1er. Nivel <input type="checkbox"/> 2do. Nivel <input type="checkbox"/> 3er. Nivel <input type="checkbox"/> 4to. Nivel <input checked="" type="checkbox"/> 5to. Nivel	
Coordinador de la Cátedra	Lic. Juan Carlos Cuevas	
Área de Conocimiento	<input type="checkbox"/> Programación <input type="checkbox"/> Computación <input type="checkbox"/> Sistemas de Información <input checked="" type="checkbox"/> Gestión Ingenieril <input type="checkbox"/> Modelos <input type="checkbox"/> Complementaria	
Carga horaria semanal	6hs. cátedras	
Anual/ cuatrimestral	Cuatrimestral. 9no y 10mo cuatrimestres.	
Contenidos Mínimos, según Diseño Curricular-Ordenanza 1150 (sólo para asignaturas curriculares)	No tiene contenidos mínimos por ser Asignatura Electiva	
Correlativas para cursar (según Diseño Curricular-Ordenanza 1150)	Regulares	Aprobadas
	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> PAVI
Correlativas para rendir (según Diseño Curricular-Ordenanza 1150)	Regulares	Aprobadas
	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> PAVI
Objetivos de la Asignatura	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer e interpretar los fundamentos relativo a temáticas tales como paradigmas, curiosidad, pensamiento crítico, comprensión, investigación, perseverancia y reflexión, entre otras, vinculados a la creatividad e innovación en el contexto de la Ingeniería. Identificar y aplicar técnicas, métodos y herramientas propias de la creatividad e innovación en los aspectos disciplinares de la ingeniería. Adquirir la capacidad reflexiva e integradora, basado en un enfoque sistémico, de los aspectos inherentes a la creatividad e innovación en el marco de la ingeniería. Desarrollar habilidades y competencias propias de la creatividad e innovación ingenieriles. Comprender el papel vital del liderazgo innovador en el contexto ingenieril de las organizaciones para fomentar y desarrollar competencias orientadas al diseño de nuevos productos y servicios, evaluar y optimizar invenciones y creación de una empresa, entre otros. 	

- Relacionar los fundamentos de la creatividad e innovación con las prácticas profesionales propias de la industria del software en general y de la ingeniería de sistemas de información en particular.

Programa Analítico

Unidad 1: INGENIERÍA E INNOVACIÓN.

Objetivos específicos:

- Conocer la evolución de la innovación en la Ingeniería, quienes fueron sus principales pensadores y/o referentes y sus postulados.

Contenidos:

- Puntos de inflexión e impacto de la innovación y la ingeniería en la sociedad
- Líderes innovadores pasados, presentes y futuros
- La cultura innovadora del Silicom Valley
- Impacto de la innovación en la Ingeniería y viceversa

Bibliografía:

- Drucker, Peter F.; La innovación y el empresariado innovador. La práctica y los principios; Editorial Sudamericana S.A. Cuarta edición. 1994. Argentina. ISBN 950-07-0341-6.
- Peters, Tom; El círculo de la Innovación. Editorial Atlantida S.A. 1998. Argentina. ISBN 950-08-1935-X.

Evaluación:

Este temario se incluye en el desarrollo de las actividades y el Proyecto Final.

Unidad Nº 2: CREATIVIDAD.

Objetivos específicos:

- Interpretar y distinguir los conceptos fundamentales, conocimientos y habilidades que hacen a la creatividad.

Contenidos:

- Paradigmas
- La creatividad
- Habilidades y competencias del profesional creativo: el pensamiento crítico, la intuición, la curiosidad, la comprensión, la investigación, la reflexión, adecuación al cambio, pensamiento disruptivo entre otros.
- La persona y la organización creativa
- Liderazgo como promotor de la creatividad e innovación
- Aprendiendo de los errores y la solución creativa de problemas
- Métodos y herramientas para estimular la creatividad- IDEO Design Kit

Bibliografía:

- Paradigmas, el negocio de descubrir el futuro - Barker, J.A 1995 - McGraw Hill. Colombia
- Cambio, Creatividad e Innovación - Ordóñez, R. 2010 - Gránica - ISBN: 978-950-614-561-5
- Herramientas para fomentar la creatividad IDEO - <http://www.designkit.org/mindsets>.

Evaluación:

Este temario se incluye en el desarrollo de las actividades y el Proyecto Final.

Unidad Nº 3: INNOVACIÓN.

Objetivos específicos:

- Comprender e interpretar la relación entre creatividad e innovación.
- Identificar y comprender dimensiones, componentes e implicancias de la innovación.
- Conocer los tipos de innovación.
- Comprender su importancia en el contexto de las organizaciones.

Contenidos:

- Innovación e innovación tecnológica
- La innovación en la empresa
- Elementos de la innovación: Calidad, Eficiencia y Competitividad.
- Tipos de innovación
 - ✓ Básicas o radicales (disruptivas)
 - ✓ Incrementales (progresivas)
 - ✓ Cambios en los sistemas tecnológicos
 - ✓ Cambios en los paradigmas tecnológico
 - ✓ Serendipia
- Las necesidades de conocimiento - knowledge Management
- I+D+I (Investigación+Desarrollo+Innovación)
- Indicadores para medir la innovación
- Procesos del ciclo de vida y sistema de gestión de la innovación
- La protección de la innovación – Patentes

Bibliografía:

- Tecnología e innovación en la empresa - Escorsa Castells, P. y Valls Pasola, J. 2003 – Universitat Politècnica de Catalunya – ISBN: 84-8301-706-7
- Innovation Generation: Creating an Innovation Process and an Innovative Culture - Merrill, P 2008 – American Society for Quality Press – ISBN: 978-0-87389-734-1

Evaluación:

Este temario se incluye en el desarrollo de las actividades y el Proyecto Final.

Unidad 4: METODOS Y HERRAMIENTAS PARA INNOVAR.

Objetivos específicos:

- Adquirir conocimientos acerca de técnicas, métodos y herramientas propias de la innovación.

Contenidos:

- Pasos para el pensamiento innovador
- Los grupos de trabajo y las sinergias
- Métodos para promover la innovación
 - Observación, analogías, asociaciones, reorganización
 - Técnica SCAMPER (sustituir, combinar, adaptar, modificar, eliminar, reacomodar)
 - Inversión, disección, expansión
 - Pensamiento lateral
 - PO
 - PMI
 - APC
 - Design thinking
 - Otros.

Bibliografía:

- Innovation Generation: Creating an Innovation Process and an Innovative Culture - Merrill, P 2008 – American Society for Quality Press – ISBN: 978-0-87389-734-1
- Peters, Tom; El círculo de la Innovación. Editorial Atlantida S.A. 1998. Argentina. ISBN 950-08-1935-X.

Evaluación:

Este temario se incluye en el desarrollo de las actividades y el Proyecto Final.

Unidad 5: INNOVACIÓN EN LA INGENIERÍA DE SOFTWARE.

Objetivos específicos:

- Conocer los aspectos fundamentales de la aplicación de la creatividad e innovación en las Tecnologías de la Información en general y en la Ingeniería de Sistemas de Información (ISI) en particular.

Contenidos:

- Software como elemento de innovación e innovación en el software
- Necesidades de innovación en las empresas de desarrollo de software
- Desarrollo de software e innovación
- Recorriendo el ciclo de vida del Sistema de Información con innovación
- Un framework para aplicar la innovación en la ingeniería de Sistemas de Información

Bibliografía:

- The Art of Software Innovation: Eight Practice Areas to Inspire your Business - Pikkarainen, M., Codenie, W., Boucart, N., Heredia Alvaro 2011 – Sprinter – ISBN: 978-3-642-21049-5

Evaluación:

Este temario se incluye en el desarrollo de las actividades y el Proyecto Final.

Metodología de enseñanza y aprendizaje

TALLERES

Esta metodología de trabajo tiene por objetivo integrar teoría y práctica, caracterizándose por la investigación, aprendizaje por descubrimiento y trabajo en equipo. Se distingue por el acopio sistematizado de material

	<p>especializado sobre el tema abordado y que tiene como objetivo la elaboración de un producto tangible. Este tipo de actividad pone énfasis en la solución de problemas, capacitación y posee como requerimiento primordial la participación del estudiante y está orientada fundamentalmente al “saber hacer”.</p> <p>En ellos se propenderá a fundamentar científica, ingenieril y administrativamente el producto tangible elaborado como resultado del trabajo individual y colectivo o grupal que involucra la participación activa de todos los integrantes de la cohorte.</p>						
Sistema de evaluación	<p>PARA ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN LOS TALLERES (EVALUACIÓN FORMATIVA)</p> <p>Refiere al análisis y reflexión de lo producido en el taller. La consideración de lo que el estudiante realizó, vio, pensó, sintió, percibió y valoró en torno a lo que sucedió en el taller.</p> <p>La evaluación abarca tanto lo producido-creado en el taller, así como los aspectos referentes a lo percibido y experimentado, a nivel individual y grupal, sobre los resultados obtenidos. Es decir ensayar, probar, apreciar, notar, sentir, percatarse de los diferentes momentos e instancias experimentadas que se produjeron durante la realización de la actividad dejando alguna constancia de ello como retroalimentación para futuras experiencias.</p> <p>La evaluación del taller tiene al menos dos niveles. Por una parte realizar la evaluación, documentarla, y convertirla en material de aprendizaje.</p> <p>Por otra parte, al final del taller es necesario generar un espacio para que cada integrante exprese cómo se sintió, lo que piensa de cómo se trabajó, cómo evalúa la actividad, que cosas le gustaron y cuáles no, y sus sugerencias de mejoras.</p> <p>PROYECTO (TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR) (EVALUACIÓN SUMATIVA)</p> <p>Valoración del desempeño a nivel individual en el desarrollo de las actividades obligatorias.</p>						
Regularidad: condiciones	<p>El estudiante estará en condiciones de REGULAR cuando cumpla con las siguientes condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asistencia al 75% de las clases.• Aprobación de cada una de las instancias de evaluación formativa con nota igual o mayor a 4 (CUATRO). Las Instancias de evaluación consisten en dos actividades teórico-prácticas y el desarrollo de un proyecto final. Estas evaluaciones pueden tener una o más instancias de mejoras hasta su correcto desarrollo que ameriten la aprobación de las mismas.• Cumplimiento de los plazos de presentación de los TP y las correcciones intermedias. <p>El estudiante en condición de regular puede rendir en el plazo de un ciclo lectivo sin control de correlativas aprobadas.</p> <p>Escala de notas de regularidad(*)</p> <table><tr><td>NOTAS</td><td>PORCENTAJE</td><td>CALIFICACIÓN</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	NOTAS	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN			
NOTAS	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN					

	1		No Aprobado
	2		No Aprobado
	3		No Aprobado
	4	55% a 57%	Aprobado
	5	58% a 59%	Aprobado
	6	60% a 68%	Aprobado
	7	69% a 77%	Aprobado
	8	78% a 86%	Aprobado
	9	87% a 95%	Aprobado
	10	96% a 100%	Aprobado
(*) Escala acordada en reunión de Docentes Coordinadores			
Promoción: condiciones	No aplica		
Aprobación Directa: condiciones. (la calificación será la nota registrada como Nota Final en Autogestión) (Se sugiere incluir la aclaración que el estudiante, en esta condición, puede registrar su nota en examen en el plazo de un ciclo lectivo, sin control de correlativas aprobadas, y después de ello se le exigirán correlativas aprobadas)	<p>El estudiante estará en condiciones de APROBACIÓN DIRECTA cuando cumpla con las siguientes condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia al 75% de las clases. • Aprobación de cada una de las instancias de evaluación con nota igual o mayor a 7 (SIETE). Las Instancias de evaluación consisten en dos actividades teórico-prácticas y el desarrollo de un proyecto final. Estas evaluaciones pueden tener una o más instancias de mejoras hasta su correcto desarrollo que ameriten la aprobación directa de las mismas. • Cumplimiento de los plazos de presentación de los Actividades Teórico-Prácticas y Prácticas. • Presentación de avances y demo en clase. <p>El estudiante, en esta condición, puede registrar su nota en examen en el plazo de un ciclo lectivo, sin control de correlativas aprobadas, y después de ello se le exigirán correlativas aprobadas.</p>		

Modalidad de examen final	<div>Escala de Notas para Examen Final (*)</div> <table><tr><th>NOTA</th><th>PORCENTAJE</th><th>CALIFICACIÓN</th></tr><tr><td>1</td><td></td><td>Insuficiente</td></tr><tr><td>2</td><td></td><td>Insuficiente</td></tr><tr><td>3</td><td></td><td>Insuficiente</td></tr><tr><td>4</td><td></td><td>Insuficiente</td></tr><tr><td>5</td><td></td><td>Insuficiente</td></tr><tr><td>6</td><td>60% a 68%</td><td>Aprobado</td></tr><tr><td>7</td><td>69% a 77%</td><td>Bueno</td></tr><tr><td>8</td><td>78% a 86%</td><td>Muy Bueno</td></tr><tr><td>9</td><td>87% a 95%</td><td>Distinguido</td></tr><tr><td>10</td><td>96% a 100%</td><td>Sobresaliente</td></tr></table> <div>El estudiante en condición de REGULAR, presentará un examen teórico, a partir de un esquema o mapa conceptual con los contenidos de la asignatura, de la Modalidad en vigencia, utilizando alguna herramienta de presentación (PPT o Prezi)</div> <div>(*) Escala acordada en reunión de Docentes Coordinadores</div>	NOTA	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	1		Insuficiente	2		Insuficiente	3		Insuficiente	4		Insuficiente	5		Insuficiente	6	60% a 68%	Aprobado	7	69% a 77%	Bueno	8	78% a 86%	Muy Bueno	9	87% a 95%	Distinguido	10	96% a 100%	Sobresaliente
NOTA	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN																																
1		Insuficiente																																
2		Insuficiente																																
3		Insuficiente																																
4		Insuficiente																																
5		Insuficiente																																
6	60% a 68%	Aprobado																																
7	69% a 77%	Bueno																																
8	78% a 86%	Muy Bueno																																
9	87% a 95%	Distinguido																																
10	96% a 100%	Sobresaliente																																
Actividades en laboratorio	Están destinadas a desarrollar las actividades de los talleres. A tal fin se utilizarán las herramientas disponibles para el desarrollo de los mismos.																																	
Horas/año totales de la asignatura (hs. cátedra)	90 Horas																																	
Cantidad de horas prácticas totales (hs. cátedra)	45 Horas																																	
Cantidad de horas teóricas totales (hs. cátedra)	45 Horas																																	
Tipo de formación práctica (sólo si es asignatura curricular -no electiva-)	<div><input type="checkbox"/> Formación experimental</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas de ingeniería</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Actividades de proyecto y diseño</div> <div><input type="checkbox"/> Prácticas supervisadas en los sectores productivos y /o de servicios</div>																																	
Cantidad de horas cátedras afectadas a la formación práctica indicada en el punto anterior (sólo si es asignatura curricular -no electiva-)	Resolución de problemas de ingeniería 30 Horas Actividades de proyecto y diseño 15 Horas.																																	
Descripción de los prácticos	ACTIVIDAD TEORICO-PRÁCTICA 1: INGENIERÍA Y CREATIVIDAD Consistente en realizar una investigación, a nivel grupal, relativo a las temáticas de ingeniería y creatividad. Para ello deberán abordar y relacionar los siguientes temas: paradigmas, curiosidad, pensamiento crítico, comprensión, investigación, perseverancia y reflexión, entre otros. El desarrollo se realizará en horario de clase con una total orientación hacia la integración teórico-práctica, una construcción colectiva y el logro de una transformación entre los estudiantes participantes. El resultado de la actividad deberá ser plasmado en un informe escrito en formato de paper de publicación científica que incluya estos temas. En forma complementaria, y formando parte del producto de la actividad, se requiere una presentación a nivel individual y grupal, de índole creativa. Ambos																																	

	<p>resultados deberán ser presentados a la cohorte y al cuerpo de docentes, con los fundamentos científicos, tecnológicos, ingenieriles y administrativos pertinentes. El resultado producido por cada grupo es puesto a consideración y comentarios y/o críticas del resto de los integrantes del curso.</p> <p>Fecha de presentación: A definir con la cohorte dentro del cuatrimestre.</p> <p>ACTIVIDAD TEORICO-PRÁCTICA 2: INGENIERÍA E INNOVACIÓN Consistente en realizar una investigación, a nivel grupal, relativa a la temática de la innovación y su relación con la creatividad en el contexto de la ingeniería. El desarrollo de esta actividad incluye temas tales como: Innovación e innovación tecnológica; La innovación en la empresa; Elementos de la innovación: Calidad, Eficiencia y Competitividad. Las necesidades de conocimiento - knowledge Management; I+D+I (Investigación+Desarrollo+Innovación) y Tipos de innovación, entre otros. El desarrollo se realizará en horario de clase con una total orientación hacia la integración teórico-práctica, una construcción colectiva y el logro de una transformación entre los estudiantes participantes.. El resultado de la actividad deberá ser plasmado en un informe escrito en formato de paper de publicación científica que incluya estos temas. En forma complementaria, y formando parte del producto de la actividad, se requiere una presentación a nivel individual y grupal, de índole creativa. Ambos resultados deberán ser presentados a la cohorte y al cuerpo de docentes, con los fundamentos científicos, tecnológicos, ingenieriles y administrativos pertinentes. El resultado producido por cada grupo es puesto a consideración y comentarios y/o críticas del resto de los integrantes del curso.</p> <p>Fecha de presentación: A definir con la cohorte dentro del cuatrimestre.</p> <p>ACTIVIDAD 3: INNOVACIÓN EN LA INGENIERÍA DE SOFTWARE. Consistente en realizar una investigación, a nivel grupal, relativa a la temática de la Innovación en la ingeniería de Sistemas de Información. El desarrollo de esta actividad incluye temas tales como: Software como elemento de innovación e innovación en el software; Necesidades de innovación en las empresas de desarrollo de software; Desarrollo de software e innovación; Recorriendo el ciclo de vida del software con innovación y Un framework para aplicar la innovación en la ingeniería de software, entre otros. El desarrollo se realizará en horario de clase con una total orientación hacia la integración teórico-práctica, una construcción colectiva y el logro de una transformación entre los estudiantes participantes.. El resultado de la actividad deberá ser plasmado en un informe escrito en formato de paper de publicación científica que incluya estos temas. En forma complementaria, y formando parte del producto de la actividad, se requiere una presentación a nivel individual y grupal, de índole creativa. Ambos resultados deberán ser presentados a la cohorte y al cuerpo de docentes, con los fundamentos científicos, tecnológicos, ingenieriles y administrativos pertinentes. El resultado producido por cada grupo es puesto a consideración y comentarios y/o críticas del resto de los integrantes del curso.</p> <p>Fecha de presentación: A definir con la cohorte dentro del cuatrimestre.</p>
--	--

	<p>PROYECTO: Se realizará un proyecto integrador grupal.</p> <p>Los estudiantes deberán seleccionar un problema de la realidad y desarrollar una solución innovadora con base tecnológica que lo resuelva. Esto se realizará recorriendo el ciclo de vida de la innovación a través de un proceso de Design Thinking. En cada taller se abordarán distintas herramientas y métodos que podrán ser aplicados para afrontar el desafío. El abordaje de los talleres debe tener un componente muy importante de aplicación de conocimientos y habilidades científicas, ingenieriles y administrativas orientados a la innovación para poder inspirar a los alumnos. Para alcanzar estos objetivos se trabajará con los siguientes enfoques: aprender haciendo, diseño de soluciones centradas en las personas, incorporación de juegos y tecnología para el aprendizaje, narrativas, aprender del error, entre otros.</p> <p>Finalmente cada grupo realizará una presentación oral a cargo de los integrantes de cada grupo cuyo objetivo es “compartir” con los restantes integrantes de la cohorte los resultados obtenidos así como como las experiencias de su realización. La presentación de cada grupo es puesta a consideración y comentarios y/o críticas del resto de los integrantes del curso.</p> <p>Fecha de presentación: A definir con la cohorte dentro del cuatrimestre.</p>
<p>Criterios generales (los cuales serán tenidos en cuenta en las correcciones)</p>	<p>ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN LOS TALLERES (EVALUACIÓN FORMATIVA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisión Conceptual • Capacidad de análisis y síntesis • Criterios para transferir los conocimientos adquiridos a situaciones prácticas • El lenguaje técnico utilizado sea el adecuado a la actividad • Claridad en el vocabulario • Respetar los tiempos de exposición • Explicitar la idea principal de manera clara • La creatividad individual en la presentación de la actividad <p>EN LAS PRESENTACIONES GRUPALES, LA ORGANIZACIÓN DEL GRUPO PARA SU EXPOSICIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo Práctico Final (Evaluación Sumativa) • Precisión Conceptual • Capacidad de análisis y síntesis • Capacidad de integración de los conocimientos y las experiencias • Criterios para transferir los conocimientos adquiridos a situaciones prácticas • Creatividad en la presentación <p>COLOQUIO FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisión Conceptual • Capacidad de análisis y síntesis • Capacidad de integración de los conocimientos • Criterios para transferir los conocimientos adquiridos a situaciones prácticas

Cronograma de actividades de la asignatura	Cronograma de dictado de la asignatura:			
	SEMANA N°	UNIDAD N°	CANTIDAD DE HORAS TEORICAS	CANTIDAD DE HORAS PRACTICAS
	1	1	3	3
	2	1	3	3
	3	1	3	3
	4	2	3	3
	5	2	3	3
	6	3	3	3
	7	3	3	3
	8	3	3	3
	9	3	3	3
	10	4	3	3
	11	4	3	3
	12	4	3	3
	13	5	3	3
	14	5	3	3
	15	5	3	3
	CREDITO HORARIO TOTAL 90		45	45
Propuesta para la atención de consultas y mail de contacto.	Lic. Juan Carlos Cuevas Dpto. de Sistemas Miercoles 18:00 a 19:30 Viernes 19:30 a 20:30			
Plan de integración con otras asignaturas	Los Contenidos de esta asignatura complementan conocimientos de otras asignaturas tales como Análisis, Diseño, Ingeniería de Software y Proyecto Final entre las curriculares. Entre la electivas se complementa con Gestion de la Calidad Servicios del software, Auditoría de Sistemas de Información y Consultoría en Seguridad entre otras.			
Bibliografía Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> • Material de la cátedra basado en la siguiente bibliografía: • • Drucker, Peter F.; La innovación y el empresariado innovador. La práctica y los principios; Editorial Sudamericana S.A. Cuarta edición. 1994. Argentina. ISBN 950-07-0341-6. • Peters, Tom; El círculo de la Innovación. Editorial Atlantida S.A. 1998. Argentina. ISBN 950-08-1935-X. • Innovation Generation: Creating an Innovation Process and an Innovative Culture - Merrill, P 2008 – American Society for Quality Press – ISBN: 978-0-87389-734-1 • The Art of Innovation - Tom Kelley, Jonathan Littman, Tom Peters 2001 - Harper Collins – ISBN: 9780007102815 			
Bibliografía Complementaria	<ul style="list-style-type: none"> • Peters, Tom.; Liberation Management. La gerencia Liberadora. 1993. Editorial Atlántida S.A. 1993. Argentina. ISBN 950-08-1158-8 • Biasca, R.E.; Resizing. Reestructurando, replanteando y recreando la empresa para lograr competitividad. 6ta. Edición. 1998. Ediciones Macchi. ISBN 950-537-151-9 • Champy, J.; Reingeniería de la Gerencia. 1996. Editorial Norma. 			

	<p>Colombia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Krause, D. G.: El Camino del Líder. 1998. Editorial EDAF. Madrid. ISBN 84-414-0290-6• Goleman, D.: La inteligencia emocional en la Empresa. 1999. Ediciones B Argentina S.A.. Argentina. ISBN 950-15-1950-3• Pikkarainen, M; Codenie, W. and Boucart, N.; The art of Software Innovation. Springer Heidelberg . 2011. e-ISBN 978-3-642-21049-5• Material de Estudio de la Cátedra.• Oppenheimer, A.: Crear o Morir, la esperanza latinoamericana y las cinco claves de la innovación –2014 Vintage Español ISBN: 978-0-8041-7188-5• Mentos líderes: Una anatomía del liderazgo - Howard Gardner 1998 – Paidós Ibérica ISBN 9788449305429• Tap Into The 7 Secrets Of Silicon Valley's Innovation Culture - http://www.fastcodesign.com/3026220/tap-into-the-7-secrets-of-silicon-valleys-innovation-culture• Paradigmas, el negocio de descubrir el futuro - Barker, J.A 1995 - McGraw Hill. Colombia• Cambio, Creatividad e Innovación - Ordóñez, R. 2010 - Gránica - ISBN: 978-950-614-561-5• Tecnología e innovación en la empresa - Escorsa Castells,P. y Valls Pasola, J. 2003 – Universitat Politècnica de Catalunya – ISBN: 84-8301-706-7• http://www.designkit.org/mindsets.• Innovation Generation: Creating an Innovation Process and an Innovative Culture - Merrill, P 2008 – American Society for Quality Press – ISBN: 978-0-87389-734-1• Kotter, J.P.: El Líder del Cambio. 1997. McGraw Hill. México.• Mini guía: una introducción al Design Thinking – Institute of Design Stanford.• Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation – Tim Brown 2009 – Harper Collins – ISBN: 978-0-06-176608-4• The Art of Innovation - Tom Kelley, Jonathan Littman, Tom Peters 2001 - Harper Collins – ISBN: 9780007102815• IDEO - http://www.designkit.org/mindsets• Harvard Business Review - https://hbr.org/2008/06/design-thinking• La innovación tecnológica y su gestión Manuel Ruiz González, Enrique Mandado Pérez – 1989 – Marcombo – ISBN: 84-267-0733-5												
Distribución de docentes	<table><tr><th>Curso</th><th>Turno</th><th>Día y Horas</th><th>Profesor</th><th>JTP</th><th>Ayudante</th></tr><tr><td>5K1</td><td>Mañana</td><td>Mie 4-5-6 Vie 1-2-3</td><td>Cuevas, J.C.</td><td>Gimenez Zens, Inés Mana, Franco</td><td></td></tr></table>	Curso	Turno	Día y Horas	Profesor	JTP	Ayudante	5K1	Mañana	Mie 4-5-6 Vie 1-2-3	Cuevas, J.C.	Gimenez Zens, Inés Mana, Franco	
Curso	Turno	Día y Horas	Profesor	JTP	Ayudante								
5K1	Mañana	Mie 4-5-6 Vie 1-2-3	Cuevas, J.C.	Gimenez Zens, Inés Mana, Franco									

Firma:

Aclaración: