



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA
 VICERRECTORADO ACADÉMICO
 COORDINACIÓN DE INGENIERIA EN INFORMÁTICA

PROGRAMA DE INNOVACION TECNOLOGICA

Código	Nombre de la Asignatura	Estrategias Metodológicas	Unidades Crédito	Especialidad: Ingeniería Informática			
				Densidad Horaria			Pre-requisito
				H.T.	H.P	T. hrs/sem.	
8318	Innovación tecnológica	Ver anexo	03	2	2	4	118 U.C.A.

INTRODUCCIÓN

La Venezuela actual se encuentra retos radicalmente diferentes a los del pasado: apertura plena del comercio internacional reestructuración industrial, revolución internacional en la calidad de bienes y servicios. Al mismo tiempo que esto ocurre, la competencia internacional se hace cada vez más fuerte. Ya no se trata de competir únicamente con base en costos, sino también en calidad, capacidad de diseño, velocidad de comercialización, servicio al cliente y , por supuesto, en el manejo estratégico de la tecnológica.

Para enfrentar estos retos y alcanzar altos niveles de competitividad, las empresas deben realizar cambios significativos en los actuales métodos de producción, incluyendo las relaciones de los clientes y proveedores. Esto significa que deben hacer mejoras sustanciales en áreas críticas de la producción, tales como: estrategias de manufactura, calidad, productividad, control y planificación de la producción, manejo de inventarios, mantenimiento.

Al implantar nuevas metodologías y herramientas que mejoren en forma continua los distintos aspectos vinculados a la producción, las empresas podrán alcanzar niveles de competitividad que les permitirán no sólo mantenerse en el mercado nacional, sino también crear mercados internacionales.

UNIDAD I : PRINCIPIOS Y CONCEPTOS BÁSICOS			
OBJETIVO TERMINAL: CONOCER LOS PRINCIPIOS, VALORES. IMPORTANCIA Y LA TERMINO DEFINICIONES BÁSICAS EN LA TEMÁTICA GENERAL DE LA ASIGNATURA.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Al finalizar esta unidad el estudiante deberá ser 1. capaz de: - Definir cada uno de los términos desarrollados. - Indicar ejemplos para cada término. - Interpretar la importancia teórica y práctica de cada término. - Identificar los principales componentes de un Paquete Tecnológico	1. Definición y ejemplos de Cultura, Arte, Conocimiento. 2. Definición y ejemplos de Ciencia, Tecnología. 3. Definición y ejemplos de Creatividad, Invención, Descubrimiento, Investigación, Innovación, Paquete Tecnológico. 4. Generación de conocimiento. Datos, Información. Protección del Conocimiento.	1. Presentación y explicación del Profesor. 2. Lectura y análisis del guía de la unidad. 3. Discusión entre grupos de estudiantes de artículos de opinión, documento, guías, etc. 4. Exposición de temas por parte de los estudiantes y discusión.	

UNIDAD II: CREATIVIDAD			
OBJETIVO TERMINAL: CONOCER LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES Y TÉCNICAS SOBRE LA GENERACION DE IDEAS.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
• Definir Creatividad. • Explicar su importancia y su relación en diversos sectores y niveles. • Señalar las técnicas para estimular la Creatividad. • Enunciar los factores que influyen en la Creatividad. • Explicar las técnicas para resolución de problemas. • Señalar las principales barreras para la Creatividad. • Describir el proceso creativo. • Compara círculos de calidad vs. círculos de creatividad.	1. Imaginación, Intuición, pensamiento convergente y pensamiento divergente. 2. Definición de Creatividad e Ideas. 3. Gestión Creativa y Técnicas de Creatividad. 4. Creatividad e Innovación. 5. Organización creativa y persona creativa. 6. Pensamiento lateral. 7. Desarrollo de capacidad Creativa. 8. Creatividad en organizaciones de éxito. 9. Obstáculos para creatividad. 10. Creatividad Empresarial.	1. Presentación y explicación del Profesor. 2. Lectura y análisis de guía de la unidad. 3. Discusión entre grupos de artículos de opinión, documentos, guías, etc. 4. Análisis de casos. 5. Resolución de problemas.	

UNIDAD III: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA OBJETIVO TERMINAL: CONOCER LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES E IMPORTANCIA DE LA CREACION DIFUSIÓN Y USO DE INNOVACIONES.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Al finalizar esta unidad el estudiante deberá ser capaz de: - Definir innovación Tecnológica y dar ejemplos prácticos. - Señalar las fuentes de oportunidad para Innovación. - Señalar los factores contribuyentes al éxito de una Innovación. - Señalar las etapas de la Innovación. - Explicar la gestión de Innovación a través de la gestión de productos. - Describir el "Sistema Nacional de Innovación ", SIN. - Explicar el Ciclo de Vida de una Tecnología. - Definir y explicar Innovación Social. - Relacionar Innovación, Competitividad y Productividad. - Relacionar Innovación, Calidad Total, Kaisén, Optünización y Productividad.	- Definición, ejemplos, factores, etapas. - Gestión Creativa. - Tipos de Innovación. - Roles críticos.. - SIN, componentes. - Economía de Mercado e Innovación - Papel del Estado en el proceso de Innovación. - Innovación Social - Sociedad como empresa Innovadora. - Innovación y cambio estratégico. - Organización para la Innovación. - Concepto y relaciones entre Calidad Total. Optimización, Kaizén e Innovación Tecnológica.	- Presentación y explicación del profesor. - Lectura y análisis de guía de la unidad. - Discusión entre grupos de artículos de opinión, documentos, guías. Etc... - Análisis de casos.	

