

**TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES**  
**Modalidad Escolarizada**

**Programa de Estudios**

**Innovación y Disrupción**

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b> Innovación y Disrupción
---

<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA</b> TTC304
---

<b>CICLO</b> TERCER TETRAMESTRE
------------------------------------

<b>CRÉDITOS</b> 5	<b>HORAS FRENTE A DOCENTE</b> 48	<b>HORAS INDEPENDIENTES</b> 32
----------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

**OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA**

Al finalizar el curso el estudiante conocerá las nuevas tendencias en cuanto a innovación y tendrá las herramientas para conocer las tendencias a las que se enfrente en el futuro.

**COMPETENCIAS:**

Tendrá capacidad de negociación y manejo de conflictos en situaciones de crisis informática.

**Unidades temáticas**

Nombre de la unidad	
I.	Innovación
II.	El siglo XX
III.	Fases de Innovación
IV.	Disrupción

**Técnica didáctica**

Aprendizaje Basado en problemas	Aprendizaje basado en proyectos	Aprendizaje Colaborativo	Aprendizaje experimental	Otra
		X		



**Estrategia de evaluación**

Componente	Porcentaje
Exámenes parciales	50
Examen final	30
Tareas y actividades	20
Proyectos	
Asistencia	
Taller (considerar que actualmente no hay espacios de laboratorios o talleres)	100
Total	100

**Bibliografía**

- Reflexiones al Cauce. Bernardo Reyes Guerra y Alberto Oliart Ros. Amazon. 2015.
- The Medici Effect, Whatelephants and epidemics can teachusaboutinnovation;F. Johansson, Harvard Business Scholl Publishing 2006.
- The way of Innovation. K. Krippendorff, Platinum Press 2012.
- The Hidden Inteligence: Innovation Through Intuition. S. Weintrub; Butterworth Heinemann 1998
- Canal en Youtube de Bernardo Reyes Guerra:  
<https://www.youtube.com/user/bernardoreyesguerra>