

Código-Materia:05183 GESTION DE LA INFORMACION Y LA TECNOLOGIA

Requisito: 7 semestre

Programa – Semestre: Ingeniería Industrial

Período académico: 2010-2

Intensidad semanal: 3 horas semana

Créditos: 3

PROFESOR: ANDRES LOPEZ ASTUDILLO

Para un profesional actual el desarrollo de la tecnología se ha convertido en una dinámica constante de los negocios, la cual permite el desarrollo de competencias con el fin de poder permanecer en los mercados, avanzar y no quedarse rezagado en los mercados que si lo exijan, igualmente es necesario el conocer los elementos que componen el desarrollo del concepto de la innovación con el fin de comparar y poder determinar cuáles son los caminos hacia el futuro necesarios y los que llevaran a crear nuevas bases para competir, como también la posibilidad de nuevos mercados.

Los ciclos tecnológicos no solo se están comprimiendo a nivel lineal, en tiempo y secuencia, ahora se presentan desarrollos paralelos y verticales, los cuales nos llevan a considerar como posibilidad la existencia de artefactos y actividades que solo considerábamos posible en la ciencia ficción.

Objetivos

General: Desarrollar en el estudiante el concepto de la estrategia basada en la tecnología y la innovación para ser aplicada en las empresas, con el fin de considerar caminos alternativos de desarrollo y poderse anticipar a los eventos futuros.

Terminales: Al finalizar el semestre el estudiante estará en capacidad de: Identificar los principios básicos con los cuales puede estructurar una estrategia de negocio basada en la gestión de la innovación y la tecnología.

Específicos:

De formación académica:

Unidad 1: Comprender que es una estrategia basada en la innovación y la tecnología

Unidad 2: Desarrollar los conceptos de empresas ambidiestras basadas en la tecnología.

Unidad 3: -Definir qué significa, implica y permite la disonancia estratégica en la tecnología

Unidad 4: Reconocer las tecnologías emergentes en el medio

De formación en valores y capacidades: Al terminar el curso cada estudiante habrá tenido la oportunidad de reflexionar sobre los siguientes valores, así como de desarrollar estas capacidades:

-Identificar el principio del desarrollo de un negocio basado en la innovación y la tecnología, las cuales corresponde no solo al aspecto físico de los artefactos, incluyen los intangibles relacionados con el conocimiento.

-Desarrollar propuestas para el desarrollo de los negocios basados en los principios de la innovación y la tecnología.

-Identificar las amenazas y falsas promesas que se encuentran inmersas en la tecnología y la innovación.

FORMACION ACADEMICA

Modulo 1:

Objetivo: Conocer como se estructura una estrategia de negocio basada en la tecnología y la innovación a partir de los modelos existentes (Hammerl- Tushman).

Contenido:

Que es estrategia basada en la innovación
Desarrollo del modelo de Gary Hammel
Desarrollo del modelo de Tushman
Desarrollo de casos

Modulo 2:

Objetivo: Determinar como se evalúan las acciones a seguir cuando se define una estrategia basada en la innovación y la tecnología.

Contenido:

Que es la disonancia estratégica
Elementos de la disonancia
El dilema del Innovador
Desarrollo de casos

Modulo 3:

Objetivo: Definir como se estructura una competencia de negocio basada en la innovación y la tecnología.

Contenido

Diseño e implementación de tecnologías
Competencias distintivas basadas en la tecnología
Desarrollo de casos

Modulo 4:

Objetivo: Reconocer el impacto de la innovación y la tecnología en las personas y las estructuras sociales.

Contenido:

Evolución tecnológica
Los recursos humanos en el desarrollo tecnológico
Desarrollo de casos

Metodología:

La clase se desarrollará de la siguiente manera:

Un saludo de bienvenida, verificación de la asistencia a clase; en los primeros 30 minutos de clase se procederá a realizar un corto comentario sobre las respuestas a las tareas asignadas a nivel individual y a nivel de grupo de clase, posteriormente, durante las siguientes 90 minutos de clase, se presentará el desarrollo teórico del tema propuesto de acuerdo a la programación descrita por el profesor, en el tablero de clase.

Para la última hora de clase, procederemos a desplazarnos a la sala de computo 2, en la cual se desarrollará el juego serio en el computador: AGE OF EMPIRES, donde el estudiante de manera individual y grupal, desarrollará una serie de escenarios propuestos con el fin de complementar el desarrollo de la capacidad propuesta sobre el pensamiento sistémico.

La materia tendrá como complemento de clase un blog el cual dispondrá de los respectivos links para los blogs individuales de los estudiantes y los blogs de grupos de clase.

Actividades del estudiante

Antes de la clase:

El estudiante deberá revisar la tarea individual planteada, revisar el blog de clase donde dispondrá de las fotos y material subido por el profesor, con las cuales podrá recordar el tema visto. Revisará en el blog si hay lectura para complemento o guía de la tarea propuesta y procederá a realizarla, presentando el resultado en el blog individual.

El estudiante deberá revisar la tarea propuesta a nivel grupal, acordar la agenda de trabajo con el grupo de clase para posteriormente proceder al desarrollo de la misma, la subirá al blog de grupo que será elaborado para entregar las tareas.

Durante la clase:

En la clase, el estudiante estará participando en las discusiones de los temas propuestos, el caso de estudio que se desarrolla y las lecturas propuestas para clase.

Después de la clase:

El estudiante después de clase deberá revisar el blog de la clase, Los blogs de los grupos de clase, como los blogs individuales, estarán disponibles para ser revisados y contrastados, con el fin de verificar el desarrollo de las tareas propuestas desde los diferentes puntos de vista de los integrantes de clase.

Evaluación

- De la Unidad 1. El estudiante estará en capacidad de definir una estrategia de negocio basada en la innovación y la tecnología.
- De la Unidad 2. El estudiante podrá identificar los elementos que permiten el desarrollo de una empresa ambidiestra.
- De la Unidad 3: El estudiante experimentará a través de la identificación tecnológica, las disonancias estratégicas basadas en la innovación y tecnología.
- De la Unidad 4: El estudiante podrá definir como se identifica un principio de emergencia.

Los porcentajes de clase asignados:

- *40% Trabajo Final*
- *60% parciales y actividades de clase + blog*

Bibliografía

Strategic Management of Technology and Innovation
Robert A. Burgelman
Modesto A. Maidique
Mc Graw Hill