CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura				
Instituto:	Ingeniería y Tecnologí	a	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Eléctrica y Computacion	ón	Créditos:	6
Materia:	Innovación y Transfero	Transferencia de Tecnología		
Programa:	Maestría en Cómputo	Aplicado	Carácter:	Obligatoria
Clave:	MCA003118		Tipo:	Curso
Nivel:	Maestría			Cuito
Horas:	48	Teoría: 100%		Práctica: 0%

II. Ubicación	
Antecedentes:	Clave
Consecuente:	

III. Antecedentes

Conocimientos: Los adquiridos en un programa de licenciatura afin.

Habilidades:

- Capacidad para identificar y analizar problemas.
- Habilidades para la resolución de problemas a través de diversas propuestas.
- Habilidades para la búsqueda y análisis de información

Actitudes y valores:

- Iniciativa de aprendizaje.
- Demostrar honestidad y responsabilidad.

Disposición a la dedicación y constancia.

IV. Propósitos Generales

El estudiante en la Maestría en Cómputo Aplicado conocerá y analizará los diversos modelos de desarrollo tecnológico, innovación y transferencia tecnológica para proporcionar a los estudiantes herramientas conceptuales y metodológicas que les permita la implantación o explotación de nuevos productos, procesos y servicios de alto valor agregado, y contribuir con esto a la competitividad de las empresas.

V. Compromisos formativos

Intelectual:

- El estudiante conocerá y analizará los diversos modelos de desarrollo tecnológico, innovación y transferencia de tecnología.
- Comprenderá aspectos legales y éticos de la innovación y desarrollo tecnológico

Humano: Aporta esfuerzo, compromiso, integridad y honestidad a cualquier negocio, industria u organización pública o privada en donde ejerza sus servicios profesionales. Participa como un miembro productivo cuando se integre en equipos de trabajo.

Social: Respeta las leyes y normas establecidas por la sociedad y de manera particular aquellas relacionadas con el ejercicio de su profesión. Es cuidadoso de actuar bajo los principios éticos de su profesión. Se muestra interesado por contribuir, desde el ejercicio de su profesión, a la conservación del medio ambiente.

Profesional: Ser capaz de proponer modelos de innovación y transferencia tecnológica, asi como gestionar y dar seguimiento a ellos.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula tradicional

Laboratorio: Mobiliario: mesa redonda y sillas

Población: 20-25

Material de uso frecuente:

A) Cañón y computadora

portátil

No

Condiciones especiales: aplica

VII	VII. Contenidos y tiempos estimados					
Temas Contenidos Actividades						
1.	Introducción 2 sesiones 6 hrs	Conceptos básicos Investigación básica y aplicada (ciencia) Desarrollo tecnológico Economía y tecnología Innovación Transferencia	Se dará a los estudiantes un panorama general de los conceptos que se manejarán durante el curso. El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos y entregar un reporte de lectura crítico.			
2.	Modelos de Innovación 4 sesiones 12 hrs	 Conceptualización del proceso de innovación Innovación y el proceso de innovación Modelos de innovación 	El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos, realizar una exposición y entregar un reporte de lectura crítico.			
3.	Modelos de transferencia de tecnología 3 sesiones 9 hrs	 Transferencia de tecnología Transferencia de tecnología propia Transferencia de tecnología con aporte compartido Transferencia de tecnología ajena 	El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos, realizar una exposición y entregar un reporte de lectura crítico.			
4.	Fuentes de financiamiento 3 sesiones 9 hrs	 Fondos gubernamentales Fondos internacionales 	El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos, realizar una exposición y entregar un reporte de lectura crítico.			
5.	Proyectos de desarrollo tecnológico 3 sesiones	PrototiposModelos de utilidad	El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos, realizar una exposición y hacer una propuesta del proyecto derivado de su trabajo terminal.			
6.	9 hrs Aspectos legales 1 sesiones 3 hrs	Derechos de autorPatentesMarca registrada	El estudiante deberá hacer búsqueda bibliográfica acerca de estos conceptos, realizar una exposición y entregar un ensayo.			

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a) aproximación empírica a la realidad
- b) <u>búsqueda</u>, <u>organización</u> <u>y recuperación</u> de información
- c) comunicación horizontal
- d) descubrimiento
- e) ejecución-ejercitación
- f) elección, decisión
- g) evaluación
- h) experimentación
- i) extrapolación y trasferencia
- j) internalización
- k) investigación
- I) meta cognitivas
- m) planeación, previsión y anticipación
- n) problematización
- o) proceso de pensamiento lógico y crítico
- p) procesos de pensamiento creativo divergente y lateral
- q) procesamiento, apropiación-construcción
- r) significación generalización
- s) trabajo colaborativo

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 8.0

Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

Acreditación de la asignatura mediante los siguientes criterios:

Entrega de trabajos 50%

Presentaciones 50%

X. Bibliografía

• Artículos de internet.

X. Perfil deseable del docente

Maestría o doctorado en Ciencias Computacionales o Tecnologías de la Información.

Experiencia docente a nivel maestría.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtro. Armando Gándara Fernandez

Coordinador/a del Programa: Martha Victoria Gonzalez Demoss

Fecha de elaboración: 15 de Febrero de 2018

Elaboró: Luis Felipe Fernández Martínez

Fecha de rediseño: N/A

Rediseño: N/A