



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE AZUERO
FACULTAD DE INFORMÁTICA, ELECTRÓNICA Y COMUNICACIÓN
ESCUELA DE INFORMÁTICA

Plan Sintético de Fundamentos de Innovación Informática I Semestre – 2026

Código de Asignatura: **31367**
Código de Horario: **2426**

Abreviatura: **INF 112**
Duración: **3 horas semanales**

Objetivo General:

- Conocer los procedimientos para desarrollar propuestas informáticas innovadoras que reflejen el quehacer creativo.

Objetivos específicos:

- Impulsar la innovación creativa de tecnologías para la solución de problemas.
- Desarrollar propuestas innovadoras en base a la tecnología actual, emergente y transformadoras.
- Aplicar técnicas de innovación para impulsar la tecnología como elemento de emprendimiento.
- Conocer los sistemas que regulan el proceso de innovación y de patentes.

Metodología:

- Exposiciones dialogadas – Clases teórico-prácticas.
- Trabajo colaborativo.
- Exposiciones, investigación y acción.
- Desarrollo e implementación de proyectos innovadores.
- Presentaciones de proyectos.

Contenido:

Módulo	Temas Principales	Objetivo de Aprendizaje
1. La Necesidad como la Génesis de la Innovación	• La innovación como cromosoma empresarial. • Objetivos de la estrategia innovadora. • ¿Qué se considera innovación? • Tipos de innovación en los entornos: social, industrial y organizacional. • Innovaciones del siglo XX: energía y comunicaciones. • De la revolución del transporte a Internet. • Fuentes de la innovación. • Ciclo de vida de la innovación.	✓ Comprender la importancia de la innovación como elemento estratégico para el desarrollo empresarial, tecnológico y social, identificando su evolución, fuentes y ciclo de vida.

2. La Innovación Tecnológica	• ¿Qué se considera innovación tecnológica? • Tipología de la tecnología. • La innovación tecnológica en la empresa. • Implantación de un Plan de Actuación Tecnológico. • Transferencia tecnológica.	✓ Analizar el papel de la innovación tecnológica en las organizaciones y su implementación mediante planes estratégicos y procesos de transferencia tecnológica.
3. Estrategias para la Innovación	• Elementos del Design Thinking. • La creatividad y las ideas. • Elementos de la creatividad. • Tipos de creatividad y pensamiento. • Habilidades creativas. • Gestión de la creatividad. • Desarrollo de las habilidades creativas. • Barreras emocionales y cognitivas. • La interrogación conduce a la creación. • El uso del azar para crear ideas. • Herramientas para la generación y combinación de ideas. • Utilizando el Lean Canvas para proyectar la idea.	✓ Aplicar metodologías y herramientas de creatividad e innovación para diseñar soluciones y desarrollar propuestas de valor mediante Design Thinking y Lean Canvas.
4. Patentes Tecnológicas	• Requisitos de una patente. • Clases de patentes. • Procedimiento de registro de patentes. • Diseños industriales. • Modelos de utilidad.	✓ Conocer los mecanismos de protección legal de las innovaciones tecnológicas mediante patentes, modelos de utilidad y diseños industriales.
5. La Propiedad Intelectual	• Concepto de autor. • Derechos de autor. • Supuestos especiales de autoría.	✓ Comprender los principios fundamentales de la propiedad intelectual y los derechos de autor como mecanismos de protección de las creaciones intelectuales y tecnológicas.

Evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
Parciales (3)	30
Asignaciones y Tareas	20
Proyectos	20
Semestral	30
Total:	100%