

## 1. Datos Generales

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Entorno de la Innovación
<b>Clave de la asignatura:</b>	IED-2101
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	2-3-5
<b>Programa Educativo:</b>	Licenciatura en Administración

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Licenciado en Administración el marco conceptual sobre la innovación partiendo de una contextualización hacia una colaboración de la tecnología en los mercados y las empresas con el fin de coadyuvar para el desarrollo económico regional, nacional e internacional.

La economía se mueve vertiginosamente al igual que los mercados ante la transformación digital que vivimos día a día. Las nuevas tecnologías nos obligan a crear modelos de gestión, los negocios tradicionales quedan obsoletos y superados por compañías embriones o de reciente creación basadas en economías mundiales con un enfoque digital y de escala. El internet nos acerca, pero nos reta a capacitarnos y estar al día ante los cambios sugeridos ya que se modifica la forma de comprar, vender, pagar, producir, gestionar y relacionar lo que implica innovar en la gestión empresarial para permanecer en una posición competitiva dentro del mercado.

Esta asignatura incursiona al estudiante en el contexto de la innovación para poder aprovechar las oportunidades en la gestión empresarial.

Se relaciona con asignaturas como consultoría empresarial, plan de negocios, desarrollo organizacional, innovación y emprendedurismo, administración de la calidad y procesos de dirección.

### Intención didáctica

El propósito didáctico de la asignatura es proporcionar al estudiante un acercamiento con el entorno de la innovación, conociendo sus fundamentos y cómo se constituye, qué instancias y entidades se interrelacionan así como otros organismos rectores en materia de legalidad, tecnología, administración e innovación con el fin de participar en el desarrollo económico y social del país al

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

analizar casos de estudio aplicables a la localidad; el material completo se organiza en tres unidades temáticas.

El **primer tema** introduce al estudiante en la nueva economía de transformación digital, revisa el contexto de la innovación y reconoce el impacto de ésta en el desarrollo económico del país.

El **segundo tema** presenta algunas metodologías y estrategias de la innovación en la administración, donde el estudiante comprende qué es y para qué sirve la innovación y transformación tecnológica; dando paso para cuestionar sobre la importancia y utilidad de llevar a cabo una prospectiva tecnológica, un “Benchmarking”, un “Design Thinking”, etc.

El **tercer tema** permite al estudiante realizar un análisis y comparar los efectos del uso de la tecnología en los negocios y la administración, estudiando casos de éxito de empresas tradicionales y empresas digitales o con una economía circular.

El Entorno de la Innovación es muy dinámico y demanda participación comprometida, la actitud del profesor debe ser de facilitador, propiciando que el estudiante asuma sus responsabilidades y tome decisiones, generando un comportamiento ético y de respeto a las opiniones de otros.

Se deberá propiciar, dentro de la asignatura, la elaboración de un proyecto colaborativo o integrador para identificar en el contexto regional y/o empresarial alguna necesidad de innovar comparando para ello los temas y casos revisados a lo largo del curso a fin de que el estudiante prepare una defensa de su propuesta.

Las competencias genéricas demandan que el estudiante tenga la habilidad de búsqueda de información de diversas fuentes, creatividad, capacidad de análisis y crítica, entre otras.

### 3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Tecnológico Nacional de México, de diciembre de 2016 a diciembre de 2017.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico, Ciudad Constitución, Culiacán, Mérida, Tijuana y el Centro Regional de	Reunión de Diseño Curricular de la Especialidad de Innovación para el Tecnológico Nacional de México.

	Optimización y Desarrollo de Equipo Chihuahua.	
Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas julio 2021	Integrantes de la Academia de Administración del Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas	Reunión de Diseño Curricular de los Programas Educativos en el Tecnológico Nacional de México / Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas.

#### 4. Competencia(s) a desarrollar

<b>Competencia(s) específica(s) de la asignatura</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Relaciona, compara y constata acerca de las implicaciones que tiene la innovación en la administración, contextualizando los actores involucrados a nivel geográfico, legal, laboral y sociocultural permitiendo que el estudiante estime los efectos de utilizar la tecnología como propulsor para la optimización de recursos y el logro de objetivos empresariales.</li></ul>

#### 5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"><li>● Conocimiento y aplicación del comportamiento de mercados nacionales e internacionales</li><li>● Analiza procesos de emprendedurismo y mecanismos para el registro de la innovación</li><li>● Observa y debate sobre las tendencias en el uso de TIC's para la gestión empresarial.</li></ul>
--

## 6.Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Contexto de la Innovación	1.1 Concepto de Innovación 1.2 Elementos y Clasificación de la Innovación 1.3 Proceso de la Innovación 1.4 Relación entre la innovación y la Administración 1.5 Impactos de la innovación en la Administración y la sociedad 1.6 La tecnología en los Procesos Administrativos 1.7 Propiedad Industrial e Intelectual en las organizaciones 1.8 Innovación en los mercados Internacionales 1.8.1 Comercio Internacional e Implicaciones de los Tratados Comerciales de México con otros países para las organizaciones 1.8.2 Retos y Tendencias en la Economía global
2	La Innovación en la Administración	2.1 Benchmarking en el marco de la innovación tecnológica 2.2 Design Thinking empresarial 2.3 Empowerment, Teletrabajo y Descentralización Organizacional 2.5 Las nuevas tecnologías aplicadas en la Administración 2.5.1 Inteligencia Artificial para la automatización 2.5.2 Realidad virtual y aumentada en las empresas 2.5.3 Internet de las Cosas y Ciberseguridad 2.5.4 automatización de procesos robóticos 2.5.5 Chatbots en el servicio al cliente 2.6 Empresas con Propósitos sostenibles

3	Estudio de Casos	<p>3.1 Comparativa de empresas tradicionales con empresas con desarrollo tecnológico</p> <p>3.1.1 Comunicación y Liderazgo</p> <p>3.1.2 Mercadotecnia</p> <p>3.1.3 Producción y Manufactura</p> <p>3.1.4 Gestión Contable</p> <p>3.1.5 Gestión de Proyectos</p>
---	------------------	---

## 7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Contexto de la Innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analiza y examina los fundamentos de la innovación, desde su conceptualización hasta su desempeño eficiente en los procesos comerciales internacionales.</li> </ul> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>● Capacidad para planificar y organizar el tiempo.</li> <li>● Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita.</li> <li>● Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes.</li> <li>● Capacidad para la toma de decisiones.</li> <li>● Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</li> <li>● Compromiso ético.</li> <li>● Compromiso con la preservación del medio ambiente.</li> <li>● Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas.</li> <li>● Habilidades de investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cada estudiante lee uno de los dos títulos en materia de innovación: 1) <i>Crear o Morir</i>, 2) <i>Home runs de innovación</i> [<b>Lectura obligatoria durante el curso</b>].</li> <li>● El estudiante Realiza Investigación documental del concepto, elementos, clasificación, y proceso de la innovación y elabora un mapa conceptual que posteriormente expone en plenaria.</li> <li>● En equipos se realiza a través de cuestionamientos detonadores, una comparativa entre la relación de la innovación, la administración y la tecnología.</li> <li>● El estudiante investiga sobre la incorporación de la propiedad intelectual en las organizaciones y elabora un video para presentar sus apreciaciones en plenaria o foro.</li> <li>● El estudian te identifica la incorporación de la innovación en los tratados comerciales que tiene México con otros países.</li> <li>● El estudiante realiza la práctica 1.1</li> <li>● En plenaria se debate y se discuten los retos y tendencias en la economía global para finalmente</li> </ul>

	hacer un ensayo sobre los temas e investigaciones vistas.
<b>2. La Innovación en la Administración</b>	
<b>Competencias</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diferencia y relaciona la innovación tecnológica con la administración y los negocios para proyectar diseños y propuestas.</li> </ul> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>● Capacidad para planificar y organizar el tiempo.</li> <li>● Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita.</li> <li>● Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes.</li> <li>● Habilidad para la solución de problemas.</li> <li>● Capacidad para la toma de decisiones.</li> <li>● Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</li> <li>● Compromiso ético.</li> <li>● Compromiso con la preservación del medio ambiente.</li> <li>● Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas.</li> <li>● Habilidades de investigación.</li> <li>● Liderazgo.</li> <li>● Creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En grupos de cuatro estudiantes, realizan una búsqueda en material visual (vídeos) que muestre una explicación sobre Innovación en alguno de los subtemas del 2.1 al 2.5</li> <li>● El estudiante sintetiza la información y elabora un mapa mental con imágenes alusivas a los temas planteados.</li> <li>● Cada estudiante compone una nota en donde incorpore los elementos innovadores expuestos que beneficien a las empresas locales de algún giro específico.</li> <li>● El estudiante expone en plenaria su propuesta, defendiendo con argumentos sólidos.</li> </ul>
<b>3. Estudio de Casos</b>	
<b>Competencias</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Revisa, critica y juzga mediante el estudio de casos diversas herramientas de la innovación tecnológica para el desempeño eficiente en los negocios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realiza investigación documental sobre lo que es vigilancia tecnológica y elabora la práctica 3.1.</li> <li>● A través de una lluvia de ideas se promueve -entre los estudiantes-</li> </ul>

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>● Capacidad para planificar y organizar el tiempo.</li> <li>● Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación oral y escrita.</li> <li>● Habilidad para buscar, procesar y analizar información de diversas fuentes.</li> <li>● Habilidad para la solución de problemas.</li> <li>● Capacidad para la toma de decisiones.</li> <li>● Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</li> <li>● Compromiso ético.</li> <li>● Compromiso con la preservación del medio ambiente.</li> <li>● Capacidad para identificar, plantear, y resolver problemas.</li> <li>● Habilidades de investigación.</li> <li>● Liderazgo.</li> <li>● Creatividad.</li> </ul>	<p>den respuesta a: ¿qué sabemos del “Benchmarking?” y se realiza la práctica 3.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrollan y presentan un mapa mental, en grupos de cuatro estudiantes, sobre el uso y aplicación del “Design Thinking” para discutir en plenaria las conclusiones.</li> <li>● Los estudiantes realizan los estudios de caso mediante las prácticas 3.3, 3.4 y otros que se propongan y se discuten en plenaria resaltando los pros y contras.</li> <li>● Finalmente se presentan conclusiones sobre los libros revisados durante el curso. 1) <i>Crear o Morir</i>, 2) <i>Home runs de innovación</i> [<b>Lectura obligatoria durante el curso</b>].</li> </ul>
---	---

## 8. Práctica(s)

### Tema 1. La importancia de la Innovación Tecnológica.

#### Práctica 1.1 Barreras a la Innovación Tecnológica

**Objetivo:** Asimilar las distintas barreras que podrían afectar a la Innovación Tecnológica.

**Tiempo:** 40 minutos

**Descripción:** Formar equipos de cinco integrantes como máximo y deberán elegir entre ellos al líder del equipo. Enseguida, el profesor les solicita que por equipo lleven a cabo una lluvia de ideas de todas las posibles barreras que enfrenta la innovación tecnológica en México; una vez que se ha generado la lluvia de ideas.

-y tomando como base la herramienta de análisis PESTEL- se clasificará la información de acuerdo con lo solicitado en la siguiente tabla; finalmente propondrán una serie de acciones que ayude a mitigar dichas barreras.

TIPO DE FACTORES  
Políticos

BARRERAS  
Económicos

ACCIONES

Socio-culturales  
Ecológicos  
Legales

Tecnológicos

### Tema 3. Herramientas para la Innovación Tecnológica.

#### **Práctica 3.1 Organización de un Sistema de Vigilancia Tecnológica**

(fuente: Alfonso González, *La Innovación: un factor clave para la competitividad de las empresas (Libro 9 Innovatec)*, 2000)

**Objetivo:** Aprender cómo organizar de manera efectiva un sistema de vigilancia tecnológica.

**Tiempo:** 40 minutos

**Descripción:** Formar equipos de cinco integrantes como máximo y deberán elegir entre ellos al líder del equipo. Enseguida, cada equipo deberá seleccionar una tecnología la cual será objeto de estudio para esta práctica.

*Antes de iniciar cualquier actividad de vigilancia tecnológica, es necesario responder a unas preguntas básicas que servirán como punto de partida para poner en marcha el sistema (Palop y Vicente, 1999), por lo tanto, el profesor les entrega el siguiente listado de preguntas a cada equipo para que las discutan y den respuesta por escrito a cada una:*

¿Cuál es el objeto de la vigilancia y qué debemos vigilar? ¿Qué información se buscará?

¿Dónde localizarla? iv) ¿De qué forma comunicarla? v) ¿A quién dirigirla?

Una vez que hayan discutido y respondido a cada una de las preguntas, diseñarán y presentarán de manera gráfica (en una hoja de rotafolio) el proceso de organización que definieron para su vigilancia tecnológica.

#### o **Práctica 3.2 “Benchmarking”**

(fuente: Alfonso González, *La Innovación: un factor clave para la competitividad de las empresas (Libro 9 Innovatec)*, 2000)

**Objetivo:** Comprender las etapas involucradas en el proceso de “Benchmarking”. **Tiempo:** 40 minutos

**Preparación:** Formar equipos de cinco integrantes como máximo y deberán elegir entre ellos al líder del equipo. Cada equipo deberá buscar y seleccionar una empresa que haya realizado un proceso de “Benchmarking”. Una vez seleccionada la empresa, el equipo deberá recolectar toda la información posible sobre el proceso de “Benchmarking” realizado.

**Descripción:** El equipo debe analizar el proceso de Benchmarking que la empresa seleccionada llevó a cabo; tomando en cuenta los siguientes cuestionamientos: ¿Qué fue objeto del proceso de “Benchmarking?”;

¿Cuáles eran sus fortalezas y debilidades en ese entonces?; ¿Cuáles fueron las empresas (líderes en el ramo) que estudiaron?; ¿Qué procesos fueron comparados?; ¿Cuáles fueron las medidas de comparación?; ¿En qué consiste que existiera una brecha entre su proceso y los otros procesos (de empresas líder)?; ¿Cuáles fueron los planes de acción ejecutados para minimizar o anular esa brecha?; ¿Cuáles fueron los resultados de la implementación de estos planes de acción, en ese entonces y en la actualidad?

### **Práctica 3.3 PNT – Historia de un caso de éxito**

**Objetivo:** Asimilar las funciones del Modelo Nacional de Gestión de Tecnología. **Tiempo:** 30 minutos

**Preparación:** Formar equipos de cinco integrantes como máximo y deberán elegir entre ellos al líder del equipo. Cada equipo deberá seleccionar un caso de éxito de una organización que haya ganado el Premio Nacional de Tecnología en las pasadas ediciones.

**Descripción:** El equipo debe identificar y presentar –visualmente- las cinco funciones de gestión de tecnología; además de responder lo siguiente: ¿Qué función consideran fue la más difícil de identificar?; ¿qué proceso consideran puede mejorarse?; ¿Qué piensan fue la clave de éxito para obtener el PNT?Conclusiones generales.

### **Práctica 3.4. – Análisis de un caso de éxito**

**Objetivo:** Analizar el procedimiento para obtener la categoría de “Empresa Altamente Exportadora” (ALTEX) **Tiempo:** 60 minutos

**Preparación:** En parejas deberán identificar a una “Empresa Altamente Exportadora”, analizar su estructura y funcionamiento, a fin de identificar la metodología y los beneficios de acceder a esta categoría en los mercados nacionales e internacionales.

**Descripción:** Cada bina aplicará la técnica de las cinco felices del Método Eli, presentará los resultados.

## **9. Proyecto de asignatura**

El objetivo del proyecto que plantee el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral profesional, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

**Se propone Desarrollar un caso práctico de innovación tecnológica del área de especialidad, integrando referencias de al menos cuatro lecturas (incluido el libro que seleccionó al comienzo de la asignatura). Debe tomarse en consideración lo siguiente:**

- 1) Nombre de la Innovación Tecnológica
  - Sector al que pertenece
- 2) Fundamentación. Marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado.
- 3) Planeación. Con base en el diagnóstico, realizar el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del profesor; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- 4) Desarrollo. Donde involucre los siguientes temas:
  - Tipo de innovación a la que pertenece
  - Aplicación de innovación abierta (“Open innovation”)
  - Ecosistema de innovación – Quíntuple Hélice
  - Principales barreras
  - Indicadores
  - Vigilancia y prospectiva tecnológica
  - “Benchmarking” y/o “Design Thinking”
- 5) Conclusiones
- 6) Fuentes de información

## 10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en la integración de los aprendizajes que permiten competencias:

- Reportes escritos de los resultados u observaciones obtenidas durante las actividades realizadas en cada unidad, así como de las conclusiones obtenidas de dichas observaciones.
- Información recabada durante las consultas e investigaciones solicitadas, plasmadas en documentos escritos.
- Descripción de otras experiencias concretas que se obtendrán al participar en eventos, conferencias, paneles de discusión o cualquier otro medio didáctico profesional que trate sobre la materia y que deberán realizarse durante el curso académico.
- Cuestionarios de conocimientos y casos prácticos
- Presentar validación de una tecnología, validación de mercado y modelo de negocios, basado en las metodologías incluidas en el programa.
- Elaborar y presentar para su defensa el proyecto presentado al final de semestre.

## 11. Fuentes de información

- 1 Cerverón V. & Ybarra, J. (2016). La innovación empresarial y su entorno.
- 2 Chesbrough, H., (2011). *Innovación abierta*. Ed. Plataforma.
- 3 Fundación Premio Nacional de Tecnología e Innovación, A.C., *Creando entornos que generan innovación*, Edición XVIII.
- 4 González, G., Arciniega, L., Ruiz, D. (2013). *Un camino a la innovación tecnológica en México: 15 casos de éxito*. Ed. Cengage Learning
- 5 González, A., (2000). *La Innovación: un factor clave para la competitividad de las empresas (Libro 9 Innovatec)*. Ed. Dirección General de Investigación, Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.
- 6 Harvard Business Review (2021). *How to Change Anyone's Mind*. Vol. 131.
- 7 Jerico, P., (2018). *La Nueva Gestión de Talento*. Prentice Hall.
- 8 Kane, G.H., Phillips, A., Copulsky, J., & Andrus, G. (2019). *The Technology Fallacy*. Massachusetts Institute of Technology.
- 9 Mazzucato, M. (2021). *Mission Economy*. Harper Business.
- 10 Mootee I., (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica*. Ed. Empresa Activa.
- 11 Fundación de la Innovación Bankinter (2010). *El arte de innovar y emprender, cuando las ideas se convierten en riqueza*.
- 12 OCDE-Foro Consultivo Científico y Tecnológico (2012). *Innovación en las empresas, una perspectiva microeconómica*.
- 13 Oppenheimer, A. (2014). *Crear o Morir: la esperanza de Latinoamérica y los cinco secretos de la innovación*. Ed. Debate.
- 14 Perret, R. (2014) *Home runs de innovación*. Ed. Penguin Random House

- 15 Radeka, K., (2019). *High Velocity Innovation. How to Get your best ideas*. Career Press.
- 16 Solleiro J.L., Terán A. (2013). *Buenas prácticas de Gestión de la Innovación en centros de investigación tecnológica*. Ed. Impresora Profesional.
- 17 Vinck, D. (2014). *Ciencia y Sociedad*. Ed. Gedisa.
- 18 Universidad (2020). Papel de las Tic's, en el nuevo entorno económico. Fundación telefónica.
- 19 Weise, M., R.(2021). *Long Life Learning, preparing for jobs don't even exit yet*. Wiley.
- 20 Yeung, A. & Ulrich, D. (2019). *Reinventing the Organization*. Harvard Business Review Press.
- 21 [https://www.pactomundial.org.mx/implementa/?creative=529521543994&keyword=agenda%202030%20objetivos&matchtype=p&network=g&device=c&gclid=Cj0KCQjw2tCGBhCLARIsABJGmZ4E-QoBbldRi\\_Bbg6298C11cIDWrdVxv12\\_iJ1bMdE7WTPut7BUEHEaAvLsEALw\\_wcB](https://www.pactomundial.org.mx/implementa/?creative=529521543994&keyword=agenda%202030%20objetivos&matchtype=p&network=g&device=c&gclid=Cj0KCQjw2tCGBhCLARIsABJGmZ4E-QoBbldRi_Bbg6298C11cIDWrdVxv12_iJ1bMdE7WTPut7BUEHEaAvLsEALw_wcB)
- 22 <https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie18a05.htm>
23. Montes.J. (2021), Business Intelligence. Grupoemprende.mx, <https://www.grupoemprende.mx/modelos-de-gestion-de-la-innovacion-tecnologica/>
24. Fuente, O. (2021), Tendencias clave en la innovación empresarial a tener en cuenta en 2021. Iebs, España. Recuperado de <https://www.iebschool.com/blog/tendencias-empresariales-innovacion-innovacion/>
25. Montes, J. (2021). Metodología SOSTAC, Grupoemprende.mx, México, Recuperado de <https://www.grupoemprende.mx/metodologia-sostac/>
26. Wilde, R., (S/año). Innovar para Competir, 40 casos de éxito. SAGARPA, México. Recuperado de [https://www.redinnovagro.in/docs/E\\_BOOK\\_40\\_CASOS\\_EXITO.pdf](https://www.redinnovagro.in/docs/E_BOOK_40_CASOS_EXITO.pdf)
27. <https://www.youtube.com/watch?v=0q2HELPzVoY&t=145s>