



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “CIUDAD DE VALENCIA”



REGLAMENTO DE INOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN

Elaborado por: Coordinación de Investigación, Desarrollo
Tecnológico e Innovación

2024



Considerando:

Que, el artículo 322 de la Constitución de la República del Ecuador señala: “Se reconoce la propiedad intelectual de acuerdo con las condiciones que señale la ley. Se prohíbe toda forma de apropiación de conocimientos colectivos, en el ámbito de las ciencias, tecnologías y saberes ancestrales. Se prohíbe también la apropiación sobre los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agrobiodiversidad”;

Que, el artículo 350 de la Constitución de la República del Ecuador prevé “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”;

Que, el artículo 355 de la Constitución de la República, señala: “El Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución. Se reconoce a las universidades y escuelas politécnicas el derecho a la autonomía, ejercida y comprendida de manera solidaria y responsable. Dicha autonomía garantiza el ejercicio de la libertad académica y el derecho a la búsqueda de la verdad, sin restricciones; el gobierno y gestión de sí mismas, en consonancia con los principios de alternancia, transparencia y los derechos políticos; y la producción de ciencia, tecnología, cultura y arte”;

Que, el artículo 385 de la Constitución de la República del Ecuador prevé “El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir”;

Que, en el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, en sus artículos 77 al 81, se define el proceso de innovación social y sus componentes que incluyen la incubación, la aceleración, el hábitat, la transferencia tecnológica y el acervo tecnológico, encaminados a la generación de Innovación social.



Definición adoptada por el CACES en el Modelo de Evaluación Externa de Universidades y Escuelas Politécnicas de 2019, para referirse a la innovación desarrollada por las IES hacia el medio externo; a la vez que reconoce la innovación de la propia institución en cuanto a sus funciones sustantivas entendida como Innovación; Que, la Ley Orgánica de Educación Superior en su artículo 8, literales a), i) establece que “Art. 8.- Fines de la Educación Superior. - La educación superior tendrá los siguientes fines:

a) Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica, de las artes y de la cultura y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas;

[...]

i) Impulsar la generación de programas, proyectos y mecanismos para fortalecer la innovación, producción y transferencia científica y tecnológica en todos los ámbitos del conocimiento [...];”;

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior en su artículo 20, establece que: “En ejercicio de la autonomía responsable, el patrimonio y financiamiento de las instituciones del sistema de educación superior estará constituido por: [...] g) Los beneficios obtenidos por su participación en actividades productivas de bienes y servicios, siempre y cuando esa participación sea en beneficio de la institución; h) Los recursos provenientes de herencias, legados y donaciones a su favor; i) Los fondos autogenerados por cursos, seminarios extracurriculares, programas de posgrado, consultorías, prestación de servicios y similares, en el marco de lo establecido en esta Ley; j) Los ingresos provenientes de la propiedad intelectual como fruto de sus investigaciones y otras actividades académicas [...]”;

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior en su artículo 24, establece que: “[...] Los indicadores de investigación considerarán al menos el impacto y aplicabilidad de las investigaciones a los problemas del país, las publicaciones científicas pertinentes, los registros que otorguen derechos de propiedad intelectual y fundamentalmente las innovaciones generadas que contribuyan a la reducción de la pobreza, promoción de la equidad, incremento de la productividad o al mejoramiento de la estructura productiva del país [...]”;

Que, el artículo 93 de la Ley Orgánica de Educación Superior prevé “El principio de calidad establece la búsqueda continua, auto-reflexiva del mejoramiento, aseguramiento y construcción colectiva de la cultura de la calidad educativa superior con la participación de todos los estamentos de las instituciones de educación superior y el Sistema de Educación Superior, basada en el equilibrio de la docencia, la investigación e innovación y la vinculación con la sociedad, orientadas por la pertinencia, la inclusión, la democratización del acceso y la equidad, la diversidad, la autonomía



responsable, la integralidad, la democracia, la producción de conocimiento, el diálogo de saberes, y valores ciudadanos”;

Que, el artículo 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior, en relación con la formación

técnica y tecnológica, principio de calidad, señala: “De la formación técnica y tecnológica. - La formación técnica y tecnológica tiene como objetivo la formación de profesionales de tercer y cuarto nivel técnico-tecnológico orientada al desarrollo de las habilidades y destrezas relacionadas con la aplicación, coordinación, adaptación e innovación técnico-tecnológica en procesos relacionados con la producción de bienes y servicios”;

Que, el artículo 148 de la Ley Orgánica de Educación Superior manifiesta que: “Los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras que hayan intervenido en una investigación tendrán derecho a participar, individual o colectivamente, de los beneficios que obtenga la institución del Sistema de Educación Superior por la explotación o cesión de derechos sobre las invenciones realizadas en el marco de lo establecido en esta Ley y la de Propiedad Intelectual. Igual derecho y obligaciones tendrán si participan en consultorías u otros servicios externos remunerados. Las modalidades y cuantía de la participación serán establecidas por cada institución del Sistema de Educación Superior de conformidad a las disposiciones establecidas en el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación y en ejercicio de su autonomía responsable”;

Que, el artículo 39 de la ley ibídem establece “La investigación formativa es un componente fundamental del proceso de formación académica y se desarrolla en la interacción docente-estudiante, a lo largo del desarrollo del currículo de una carrera o programa; como eje transversal de la transmisión y producción del conocimiento en contextos de aprendizaje; posibilitando el desarrollo de competencias investigativas por parte de los estudiantes, así como la innovación de la práctica pedagógica de los docentes.

Es un proceso de uso y generación de conocimiento caracterizado por la aplicación de métodos convencionales de investigación, la innovación, el análisis y la validación entre pares; produciendo generalmente conocimiento de pertinencia y validez local, nacional, y/o internacional, orientado al saber hacer profesional; e incorporando componentes técnico-tecnológicos en sus productos”;

Que, el artículo 40 de la ley ibídem establece “La investigación formativa en el tercer nivel propende al desarrollo de conocimientos y destrezas investigativas orientadas a la innovación científica, tecnológica social, humanística y artística.

En lo referente a la formación técnica – tecnológica y de grado, se desarrollará mediante el dominio de técnicas investigativas de carácter exploratorio en relación a la



creación, adaptación e innovación tecnológica. En tanto que las carreras artísticas deberán incorporar la investigación sobre tecnologías, modelos y actividades de producción artística”;

Que, el artículo 107 de la ley ibídem prevé “El principio de pertinencia consiste en que la educación superior responda a las expectativas y necesidades de la sociedad, a la planificación nacional, y al régimen de desarrollo, a la perspectiva de desarrollo científico, humanístico y tecnológico mundial, y a la diversidad cultural. Para ello, las instituciones de educación superior articularán su oferta docente, de investigación y actividades de vinculación con la sociedad, a la demanda académica, a las necesidades de desarrollo local, regional y nacional, a la innovación y diversificación de profesiones y grados académicos, a las tendencias del mercado ocupacional local, regional y nacional, a las tendencias demográficas locales, provinciales y regionales; a la vinculación con la estructura productiva actual y potencial de la provincia y la región, y a las políticas nacionales de ciencia y tecnología”;

Que, el artículo 386 de la ley ibídem establece “El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman”;

Que, el artículo 32 del Reglamento de Régimen Académico indica “Artículo 32.-

La investigación formativa en el tercer nivel propende al desarrollo de conocimientos y destrezas investigativas orientadas a la innovación científica, tecnológica social, humanística y artística. En lo referente a la formación técnica – tecnológica y de grado, se desarrollará mediante el dominio de técnicas investigativas de carácter exploratorio en relación con la creación, adaptación e innovación tecnológica. En tanto que las carreras artísticas deberán incorporar la investigación sobre tecnologías, modelos y actividades de producción artística. Con relación a los otros campos profesionales, la investigación para el aprendizaje se desarrollará en el campo formativo de la epistemología y la metodología de investigación de una profesión, mediante el desarrollo de actividades o proyectos de investigación de carácter exploratorio y/o descriptivo”;

Que, el artículo 35 del Reglamento de Régimen Académico prevé “Las IES cuyas fortalezas o dominios académicos se encuentren relacionados directamente con los ámbitos productivos, sociales, culturales y ambientales podrán formular e implementar



proyectos institucionales de investigación aplicada para el desarrollo de modelos prototípicos y de adaptación de técnicas, tecnologías y metodologías. Las IES podrán articular estos proyectos de investigación con las necesidades de cada territorio, país o región. Las IES propenderán a implementar espacios de innovación y centros de transferencia”;

Que, la Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación, vigente desde el 28 de febrero de 2020, en su artículo 3, define la innovación como: “[...] Innovación. - Es el proceso Creativo mediante el cual se genera un nuevo producto, diseño, proceso, servicio, método u organización, o añade valor a los existentes. [...]”;

Que, la Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación, vigente desde el 28 de febrero de 2020, en su artículo 21, indica: “Opción de trabajo de titulación. - Las Instituciones de Educación General y de Educación Superior, establecerán sin perjuicio de su régimen de autonomía, como alternativa a los trabajos de titulación y dependiendo de la carrera que se opte, el desarrollo de planes de negocios o proyectos de emprendimiento, donde se promoverá la formación, capacitación e intercambio de experiencias con el cuerpo docente y empresarios invitados.

Los mejores planes de negocios o proyectos de emprendimiento que se presenten serán enviados a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, para que, de cumplir con los requisitos y condiciones establecidos para el efecto, formen parte y se beneficien de sus programas”;

Que, la Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación, vigente desde el 28 de febrero de 2020, en su artículo 22, indica: “Espacios para la difusión y promoción de emprendimientos en los establecimientos de educación. - Los establecimientos de educación, en todos sus niveles, deberán promover espacios para la presentación, difusión y promoción de proyectos de emprendimiento, conjuntamente con los sectores productivos, de servicios reales, virtuales o simulados, sean públicos, privados, mixtos, populares y solidarios, cooperativos, asociativos o comunitarios, para que el alumnado participe en actividades que les permitan afianzar el espíritu emprendedor e innovador y la iniciativa empresarial a partir del desarrollo de aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico”.

Que, la Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación, vigente desde el 28 de febrero de 2020, en su artículo 23, indica: “El emprendimiento y la innovación en la enseñanza universitaria. - El Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior, para efectos del acompañamiento, evaluación, acreditación y cualificación de las Instituciones de Educación Superior, tomará en cuenta dentro de este proceso el desarrollo del componente de emprendimiento y la innovación”.



CAPÍTULO I

ÁMBITO Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Artículo 1.- Ámbito: El presente Reglamento es de obligatorio cumplimiento para la elaboración y ejecución de los proyectos de innovación, incluidos en el plan estratégico del Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia (ISTCV), amparado por la Ley orgánica de educación superior (LOES), Reglamento de régimen académico (RRA), Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación Reglamento de Escalafón del profesorado de Educación Superior y Reglamento interno del Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia (ISTCV). Entre los implicados de velar por el buen funcionamiento y desempeño de los procesos de innovación, se encuentra:

- a) Comunidad Institucional (Estudiantes, Docentes y Administrativos de la IES).
- b) Coordinaciones de carreras.
- c) Coordinación de investigación desarrollo tecnológico e innovación (y personal de apoyo), como órgano asesor.
- d) Vicerrectorado Académico.
- e) Órgano Colegiado Superior.
- f) Y, las empresas y/o profesionales externos que deseen participar en el desarrollo de proyectos de innovación mediante convenios, acuerdos o acción voluntaria.

Artículo 2.- Líneas de investigación: Se pueden hacer uso de las líneas de investigación que consten en el PROGRAMA Y PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN del ISTCV para ser incluidas como referencias en los proyectos de innovación.

Artículo 3.- Pertinencia en la innovación: Para el fortalecimiento y la capacidad de absorción de la innovación, el ISTCV participará en convocatorias, proyectos, programas o actividades de innovación externas nacionales y/o internacionales en los términos establecidos por las instituciones externas en normativas, bases, tópicos, temáticas, entre otras que consideran la relevancia para la industria, el sector social, sector público, academia, entre otros.

CAPÍTULO II DEFINICIONES

Artículo 4.- Definiciones generales.

- a) **Innovación:** Según el estándar de referencia internacional para entender la innovación, plasmado por la OCDE en el Manual de Oslo, se establece que “Una innovación es un nuevo producto (bien o servicio) o proceso mejorado (o combinación de estos) que difiere significativamente de los productos o procesos anteriores de la entidad y que ha sido puesto a disposición de los usuarios potenciales (producto) o puesto en uso por la entidad (proceso).” (OECD, 2018 p.22)



La definición usa el término genérico entidad para describir al actor responsable por la innovación. Esto se refiere a cualquier entidad institucional en cualquier sector, incluyendo los hogares y sus miembros individuales.

A nivel nacional el ente rector de la educación superior, ciencia, tecnología e innovación (SENESCYT) en su programa de innovación “Banco de Ideas”, define a la innovación como: “la aplicación del conocimiento científico tecnológico para obtener bienes, servicios o procesos nuevos o significativamente mejorados que genera impactos sociales, económicos, ambientales, culturales o tecnológicos”.

- b) **Bienes intangibles:** Son aquellos bienes inmateriales representados en derechos, privilegios o ventajas de competencia para una persona o empresa. Entre los bienes intangibles se pueden encontrar patentes, marcas, derechos de autor y otros.
- c) **Bienes tangibles:** Son aquellos bienes materiales que sirven para la producción de otros bienes o servicios.
- d) **Emprendimiento innovador:** Es un proyecto orientado al desarrollo de un nuevo o significativamente mejorado bien o servicio cuyo factor fundamental es el uso del conocimiento que se genera a partir de procesos de investigación, desarrollo experimental y tecnológico o procesos creativos con base científica, cuyo fin último es su introducción en el mercado.
- e) **Capital semilla:** Inversión que se entrega para apoyar a los emprendimientos innovadores en etapas muy tempranas del desarrollo de su idea o proyecto de negocio, y que, sujeto al éxito del proyecto tendrá carácter reembolsable o no reembolsable en los términos que establezca la persona o entidad que haga entrega de dicho apoyo. El capital semilla puede ser en dinero en efectivo preferentemente pero también pueden ser aportes físicos (bienes) o servicios.
- f) **Producto:** Es el bien o servicio que ha sido fabricado, es decir, producido. El bien por lo general un objeto tangible. El servicio suele ser intangible.
- g) **Producto innovador:** Es un bien o servicio nuevo o significativamente mejorado con valor agregado. Se considera nuevo producto cuando tiene características fundamentales diferentes, u otras aplicaciones de sus similares ya existentes; y, producto significativamente mejorado, se refiere a un producto previamente existente, cuyo desempeño fue substancialmente aumentado o perfeccionado y que presenta cambios en los materiales, componentes o características.
- h) **Producto mínimo viable:** Es un bien o servicio con el mínimo de características necesarias para lograr validar hipótesis asumidas previamente en la planificación del emprendimiento que permitirá obtener retroalimentación del entorno en el cual el producto, bien o servicio, piensa ser implementado.
- i) **Prototipo:** Primera versión de un nuevo tipo de bien, servicio o proceso en el que



pueden haberse incorporado todas las características del producto o sistema final, previo al diseño del producto o proceso definitivo.

- j) **Puesta en marcha:** Se refiere a los proyectos formulados para iniciar con la fase de producción, distribución y/o comercialización del bien o servicio, o para la implementación de uno o más procesos innovadores. El objetivo de estas inversiones es el generar el impulso para iniciar el ciclo productivo.
- k) **Definición de Capacidad de Absorción:** La capacidad de absorción de conocimiento es definido como “la habilidad de las instituciones para identificar, asimilar, transformar y explotar conocimiento externo”. Se trata de un concepto que busca captar los procesos y conocimientos de innovación externos para el desarrollo de capacidades internas de innovación.

Artículo 5.- Dimensiones de la Innovación.

El ISTCV considera la **Innovación**, como “la utilidad comercial de una novedad y se diferencia de esta forma de la invención”.

Las innovaciones pueden realizarse en las siguientes dimensiones:

a) **En producto:**

Una innovación en producto es un bien o servicio nuevo o mejorado que difiere significativamente de los bienes o servicios anteriores de la entidad (organización privada, pública o social) y que se ha introducido en el mercado.

Las innovaciones de producto deben aportar mejoras significativas a una o más características o especificaciones de rendimiento. Esto incluye la adición de nuevas funciones o la mejora de las funciones existentes o de la utilidad para el usuario. Entre las características funcionales relevantes se incluyen la calidad, las especificaciones técnicas, la fiabilidad, la durabilidad, la eficiencia económica durante el uso, la asequibilidad, la comodidad, la utilidad y la facilidad de uso. No es necesario que las innovaciones de producto mejoren todas las funciones o especificaciones de rendimiento. Una mejora o adición de una nueva función también puede combinarse con una pérdida de otras funciones o una disminución de algunas especificaciones de rendimiento.

Una innovación de producto debe ponerse a disposición de los usuarios potenciales, pero esto no requiere que la innovación genere ventas. Limitar las innovaciones de producto a las que generan ventas excluiría las innovaciones de productos que no satisfacen la demanda establecida o esperada o cuando las ventas requieren un periodo de observación más largo para materializarse, debido a que esto excluiría los productos digitales que se ofrecen sin coste alguno para los usuarios, con ingresos obtenidos de publicidad, la monetización de la información de los usuarios u otros métodos.

Las innovaciones de productos pueden utilizar nuevos conocimientos o tecnologías, o basarse en nuevos usos o combinaciones de conocimientos o tecnologías existentes.



b) En procesos empresariales:

Todas las funciones empresariales pueden ser objeto de una actividad de innovación. El término proceso empresarial incluye la función empresarial principal de producción de bienes y servicios y las funciones de apoyo como la distribución y la logística, el marketing, las ventas y los servicios posventa; los servicios de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la empresa, las funciones administrativas y de gestión, la ingeniería y los servicios técnicos relacionados con la empresa, y el desarrollo de productos y procesos empresariales. Los procesos empresariales pueden considerarse servicios cuyo cliente es la propia empresa. Los procesos empresariales pueden prestarse internamente o adquirirse a fuentes externas.

Una innovación de procesos de negocio es un proceso de negocio nuevo o mejorado para una o más funciones de negocio que difiere significativamente de los procesos de negocio anteriores de la empresa y que se ha puesto en marcha en la empresa.

Las características relevantes de una función empresarial mejorada están relacionadas con las de un producto mejorado, en particular los servicios que pueden prestarse a los clientes empresariales. Por ejemplo, mayor eficacia, eficiencia de recursos, fiabilidad y resistencia, asequibilidad, comodidad y facilidad de uso para los participantes en el proceso empresarial, ya sean externos o internos a la empresa.

Tanto los procesos empresariales nuevos como los mejorados pueden estar motivados por objetivos de aplicación de estrategias empresariales, reducción de costes, mejora de la calidad de los productos o de las condiciones de trabajo, o por el cumplimiento de requisitos normativos. Una innovación en los procesos empresariales puede implicar mejoras en uno o varios aspectos de una única función empresarial o en combinaciones de diferentes funciones empresariales. Pueden implicar la adopción por parte de la empresa de servicios empresariales nuevos o mejorados que prestan contratistas externos, por ejemplo, sistemas de contabilidad o de recursos humanos.

La innovación en procesos puede aplicarse a organizaciones de otra naturaleza como las sociales, públicas, académicas, entre otras.

c) Organizacional:

La innovación en la organización se refiere, entre otras, a la introducción de nuevas estrategias; sistemas de conocimiento gerencial; nuevos sistemas y procesos en la administración y control; nuevas estructuras internas, como las de trabajo en equipo y toma de decisiones descentralizadas; nuevas clases de relaciones externas en red con otras empresas, organizaciones sociales o gubernamentales.

En el aspecto académico se refiere a la reorganización de las carreras para que vean la innovación como un producto derivado del conocimiento teórico y práctico de las asignaturas.



CAPÍTULO III

OBJETIVOS Y FUNCIONES DEL SISTEMA DE INNOVACIÓN EN EL ISTCV

Artículo 6.- El Sistema de Innovación del ISTCV es la estructura organizacional que engloba todos los elementos que interactúan entre sí para lograr los resultados en relación con la función de innovación.

Artículo 7.- Objetivos del Sistema de Innovación en el ISTCV:

- a) Fomentar el desarrollo de una cultura de innovación para la solución a problemas del ISTCV, carreras, locales, regionales, nacionales y/o internacionales, que promueva la vinculación con la comunidad.
- b) Fomentar la formación de docentes y estudiantes relacionados con la innovación, a partir de los conocimientos generados en la investigación, los espacios de innovación, en la docencia y aportar al mejoramiento científico, técnico y tecnológico de la carrera, ISTCV y comunidad.
- c) Fomentar la participación de docentes y estudiantes en eventos de innovación, institucional (ISTCV), local (ciudad), provincial, nacional e internacional.

Artículo 8.- Funciones del Sistema de Innovación en el ISTCV:

- a) Fortalecimiento de las actividades de innovación encaminadas a la transformación o fortalecimiento del talento humano en el ámbito socioeconómico, cultural, local, regional, provincial y/o internacional.
- b) Contribución a la formación de docentes y estudiantes innovadores en las diferentes carreras.
- c) Desarrollo de actividades en las diferentes unidades académicas, para el fomento de la innovación y la formación de estudiantes innovadores.
- d) Fomento de la participación estudiantil en los proyectos de innovación en las diferentes carreras.
- e) Estimulación de la ejecución de proyectos institucionales con participación de las diferentes carreras y con vinculación comunitaria.
- f) Planificación y ejecución de programas de capacitación para los docentes y estudiantes innovadores dedicados a la innovación.
- g) Promueve la generación, desarrollo y difusión de las actividades, programas o proyectos de innovación, a través de diferentes redes de información.
- i) Evaluación periódica de la actividad de innovación de docentes involucrados en el proceso académico a tiempo completo y parcial.



CAPÍTULO IV

GESTIÓN DEL PROCESO DE INNOVACIÓN

Las innovaciones son retos, distinguidos por la incertidumbre, el riesgo y la complejidad. Esta característica lo convierte en un proceso que, para su desarrollo e implementación de nuevos productos, requiera de una estructura o una metodología bien estructurada, que conduce a la meta de una manera enfocada.

Como paso previo, se realizará en cada carrera la creación de una comisión asesora de investigación e innovación. La misma estará conformado por todos los profesores de la carrera, y será el encargado de planificar y desarrollar el proceso de innovación desde el interior de la carrera, el cual es descrito a continuación:

- a) La comisión de investigación e innovación de cada carrera analizará las Líneas de Investigación de la carrera, y en función de ellas diseñará el Plan de Innovación de la carrera.
- b) La comisión de investigación e innovación de cada carrera realizará un diagnóstico para la identificación de las oportunidades que tiene para el desarrollo del proceso de innovación.

Artículo 9- Fases del proceso de Innovación.

1. Identificación de oportunidades para la innovación.

Las carreras realizarán un diagnóstico para la identificación de las oportunidades que tiene para el desarrollo del proceso de innovación. Este diagnóstico puede estar enfocado en resolver problemas detectados en las propias carreras, instituto, otros centros de educación, productores, organizaciones sociales, pequeños, medianos y grandes emprendimientos, y en empresas públicas y privadas de la localidad, comunidad, provincia, zona o país.

Las innovaciones tecnológicas surgen de la explotación de una serie de campos que pueden representar oportunidades para el ISTCV.

De una forma genérica, estos campos están caracterizados por los siguientes hechos:

- a) Las innovaciones tecnológicas frecuentemente alcanzan objetivos que no se pensaron en un principio o que se consideraron secundarios. Por tanto, los promotores de una tecnología avanzada deben adoptar una estrategia de exploración de nuevas aplicaciones con una mentalidad abierta hacia nuevos usos.
- b) El entorno ofrece numerosas oportunidades de innovación. Los cambios en la estructura del mercado pueden ser una buena fuente de ideas, en particular cuando éstos son bruscos y frecuentes. Los factores del entorno económico, como el incremento del tipo de interés, incentivan los esfuerzos de innovación hacia la reducción del ciclo de producción.



- c) La demografía es una fuente de ideas como consecuencia de que la identificación de los cambios esperados en el tamaño de la población, la edad de los ciudadanos, sus características relativas a empleo, nivel educativo y nivel de renta orientan sobre la evolución del comportamiento del consumidor y las necesidades del mercado en un futuro próximo.
- d) Los conocimientos constituyen una fuente de ideas para la innovación. Estas ideas surgen de una variedad de fuentes, que van desde la teoría científica a la pura experiencia práctica. El progreso tecnológico genera conocimientos que, en parte, llegan al dominio público a través de ferias, revistas especializadas, congresos, archivos de patentes y, en especial, a través de los canales que proporcionan las conocidas autopistas de la información.
- e) La relación o sinergias con los actores del ecosistema de innovación de la ciudad, provincia, zona, país o mundiales, promueven la colaboración de proyectos integrales innovadores considerando varias aristas o puntos de vistas como lo son de la academia, sector privado, sector público, sector social (organizaciones sociales, fundaciones, ONG, comunidad, entre otras).

Una de las mayores oportunidades para innovar surge de las ideas aportadas por los consumidores. La necesidad de estar próximo al cliente ha sido probada en numerosos estudios empíricos, que señalan como un factor decisivo en el éxito de los productos. Esta información permite, por un lado, determinar las características físicas de los productos y, por otro, señala los requerimientos de los usuarios, sin referencia explícita a ningún producto.

2. Definir el reto.

La función del reto es transformar un problema sin resolver en una fuente de ideas innovadoras. Este posee la característica de ser de difícil resolución y por eso, logra constituir un estímulo o desafío. Lo importante es tenerlo definido ya que, partiendo de él, viene un flujo continuo de ideas.

3. Explorar nuevas preguntas.

Sobre el nuevo reto tienen que reformularse las nuevas preguntas, necesidades o expectativas involucrando en muchas ocasiones al cliente o usuario. El objetivo es poder quedarse con las más inspiradoras y esas que logren mejorar el proceso creativo.

4. Generación de ideas.

Es una de las fases más conocidas e importantes del proceso de innovación. Se enfoca en utilizar métodos y técnicas para estimular el pensamiento creativo “fuera de la caja” (lluvia de ideas) o “dentro de la caja” (partiendo del problema). De esa manera, se generan ideas interesantes que aportan valor y respondan a las preguntas generadas en base al reto. La imaginación y la creatividad son un motor importante en esta fase.

5. Aterrizaje de ideas.

Dentro de esta fase se seleccionan solo las mejores ideas según el potencial y no solo por su factibilidad. Se tratan de listas las cuales son sometidas a juicios llamados ‘convergencia’. Normalmente el experto es quien valida esa factibilidad de ideas que surgieron en la fase anterior. Además, puede validar el segmento o futuro mercado para ver si logran encajar con la necesidad o expectativa que se tienen y no al contrario; estudiar al mercado para acercar nuestras ideas a este.



6. Definir.

Esta etapa muchas veces es mezclada o fusionada con la anterior ya que, es el resultado de quedarnos con las mejores ideas y conceptualizar la propuesta a través de un diagrama de bloques o uso de un modelo conceptual.

7. Experimentar.

Es otra de las etapas o fases que más se conocen y está centrada en la construcción de la simulación del modelo conceptual para ser validada por usuarios finales. Esta podría ser representada por un piloto o prototipo en el caso de que sea un servicio. Es esencial que lo construido sea probado con el segmento objetivo o público meta para poder validar el efecto deseado. Partiendo de allí, se realizarán los ajustes que correspondan para pasar a la etapa de construcción o implementación. Esta primera construcción de la conoce como producto mínimo viable, que podría tener varias versiones de mejora según la validación con el público o segmento de clientes y/o usuarios objetivo.

8. Implementar el proyecto innovador.

Se trata de una fase compleja a la hora de ejecutar ya que, es hacer realidad la idea. En función de cuál es el reto, es un proceso que puede ser complejo y durar varios meses (nuevo modelo de negocio, nuevo producto), como también puede hacerse de forma simple y en algunos días, todo dependerá de los recursos y la complejidad del producto, proceso o estrategia organizacional con potencial innovador.

9. Introducirlo al mercado.

Para que un proyecto sea innovador, debe tener éxito (ya sea económico o social), frente a su nuevo mercado o segmento. Para esto, hay que hacer sesiones de creatividad con el objetivo de encontrar la mejor forma de cómo introducirlo de manera exitosa, brindando el valor frente a la necesidad y expectativa de futuros usuarios.

En esta etapa se corrobora el tipo de innovación que tu producto tiene. Es decir, si es incremental o disruptiva (cuando el mercado no te lo pedía, pero engancha muy bien con este, no solo por ser único sino también por útil).

Artículo 10- Formulación del Proyectos de Innovación.

El Proyecto de Innovación en el ISTCV, siguiendo las características de cada carrera, las líneas de investigación propuestas y/o los programas, proyectos o convocatorias externas, pudiera tener la siguiente clasificación:

- a) Proyectos de Innovación Tecnológica.
- b) Proyectos de Innovación Social.
- c) Los Proyectos de Transferencia Tecnológica.

Los Proyectos de Innovación Tecnológica, son trabajos sistemáticos basados en los conocimientos existentes, derivados de la investigación y/o la experiencia práctica, dirigidos a la producción de nuevos conocimientos, materiales, productos o dispositivos y al establecimiento de nuevos procesos, sistemas y servicios o la mejora sustancial de los existentes, que incidan en el desarrollo tecnológico.

Los Proyectos de Innovación Social, son proyectos que dan soluciones a problemas, detectados en los diferentes sectores de la realidad social, sobre empleo, mercados laborales y



profesionales, conflictividad socio-política, violencia en los diferentes grupos, etc., que permitan generar innovaciones en los sectores, social, industrial y empresarial.

Los Proyectos de Transferencia Tecnológica, consiste en la transferencia de habilidades, tecnología, así como conocimientos entre organizaciones. El fin de esto es la transferencia continúa de avances tecnológicos que promuevan el desarrollo. La transferencia tecnológica tiene varios propósitos entre los que se encuentran:

- **Fomentar el desarrollo.** Para toda institución que busca el avance en su economía y brindarle una mayor calidad en los bienes y productos a sus trabajadores, la transferencia de tecnología debe primar, ya que esta es indispensable para el desarrollo constante de su motor productivo.
- **Promover el conocimiento y vivencias tecnológicas.** La transferencia tecnológica es un puente que invita a todos los interesados a participar y no tiene limitaciones, puede ocurrir entre dos o más empresas sin necesidad de que haya una disminución en el nivel de aprendizaje.
- **Atraer la inversión.** Cuando una institución se somete a aprender y adquirir experiencias de otras más avanzadas, es evidente que está preparada para un crecimiento exponencial de sus niveles productivos, es por esto que muchos inversionistas se ven atraídos cuando perciben un mercado nuevo lleno de posibilidades.
- **Agregar valor a las empresas.** Tanto para la institución que transmite sus conocimientos como para la que los recibe hay un gran valor agregado. Para las primeras porque son capaces de cooperar con sus pares para el desarrollo de los mercados y traer más prosperidad. La competitividad entre empresas es sana y permite una mejor calidad para todos, los beneficios para una empresa pequeña que adquiere una transferencia de tecnología son enormes y aumenta su techo de posibilidades.
- **Elevar el interés por la innovación.** Es necesario que cada organización aporte tanto capital de sus bolsillos como material humano. La constante innovación de sus procedimientos y labores, es la única garantía para evitar su estancamiento y posible quiebra en un futuro cercano.
- **Generar valor agregado a la institución.** Tomar ejemplos de experiencias de otros permite explorar y analizar otros los mercados internacionales antes de adentrarse por completo. Una institución que se mantenga en constante transferencia tecnológica es garantía de prosperidad a futuro.

CAPÍTULO V

ESTRUCTURA Y FUNCIONES

Artículo 11.- Estructura organizativa de un proyecto de innovación: El personal que conforma un grupo de innovación para el desarrollo de proyectos de innovación se distribuyen de la siguiente manera:

Directiva del proyecto.

- **Director(a) del proyecto:** El director(a) o coordinador(a) del proyecto, es un(a)



docente a tiempo completo del ISTCV, el mismo que deberá de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto, o con amplia experiencia en metodologías o herramientas de innovación.

- **Co-Director(a):** El Co-Director(a) es un(a) docente a tiempo completo del ISTCV asignado que subrogará al director del proyecto en caso de inasistencia, despido o cualquier otro evento que le impida realizar sus funciones dentro de la institución y apoyará además en todo momento en el desarrollo del proyecto, el Co-Director al igual que el Director deberán de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto.

Innovadores(as) y Colaboradores(as) del proyecto:

- **Innovadores(as) colaboradores(as):** Son todos los docentes, administrativos del ISTCV, empresas y/o profesionales externos que deseen participar en el desarrollo de proyectos de innovación, deberá de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Técnico, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto.
- **Grupos de innovación estudiantil:** Son aquellos conformados por estudiantes que cursan las diferentes carreras y egresados del ISTCV que deseen participar en el desarrollo de proyectos de innovación resolviendo un objetivo específico del proyecto en conjunto con el director e innovadores colaboradores.

Los innovadores(as) que participen en los proyectos de innovación pueden ser parte o no del ISTCV. Este grupo puede ser multidisciplinar o interdisciplinar siempre y cuando tenga los conocimientos básicos que aporten a la innovación que desarrollará.

Cabe indicar que los participantes externos no son contratados por el ISTCV, la participación es voluntaria y sin remuneración, en caso que la hubiera, o en su defecto pueden ser organizaciones que tengan acuerdos o convenios con el ISTCV.

Artículo 12.- Atribuciones y responsabilidades del director(a): Al (la) director(a) de un proyecto de innovación se le facultará con las siguientes funciones y responsabilidades:

- a) Elegir a los integrantes que conformarán el grupo de innovación a su cargo.
- b) Realizar la inscripción del título del proyecto y grupo de innovación (Personal docente y estudiantil).
- c) Elaborar los planes de aprendizaje del grupo estudiantil participante en el proyecto de innovación con su respectiva forma de evaluación.
- d) Ejecutar los planes de aprendizaje en el transcurso del desarrollo del proyecto.
- e) Dirigir y apoyar el desarrollo de la propuesta o perfil de proyectos de innovación.
- f) Ejecutar la propuesta o perfil del proyecto aprobado por el Órgano Colegiado Superior de la institución.
- g) Elaborar y enviar los informes técnicos de avances trimestrales o semestrales del proyecto de innovación e informes técnicos de financiamiento por avances (*En caso de financiamiento*).
- h) Gestionar y participar en la difusión de resultados de proyectos de innovación en eventos académicos, científicos y/o medios digitales.



- i) Gestionar y participar en la elaboración del informe final del proyecto de innovación con sus respectivos respaldos.
- j) Cumplir con lo indicado en este reglamento.
- k) Y, otras funciones que sean designadas por la Comisión de innovación, Vicerrectorado académico y/o el Órgano Colegiado Superior de la institución, dentro de un proyecto de innovación.

Artículo 13.- Atribuciones y responsabilidades del Co-Director(a): Al(la) Co-Director(a) de un proyecto de innovación se le facultará con las mismas funciones y responsabilidades de un(a) Director(a) manifestadas en el (*Artículo 12 de este reglamento*), que subrogará en caso de ser necesario y mientras tanto la diligencia de apoyar en todo momento en el desarrollo del proyecto como un investigador, técnico, apoyo o actividades que le delegare el Director del proyecto.

Artículo 14.- Atribuciones y responsabilidades de un innovador(a): Todos los docentes y administrativos de la IES, son innovadores colaboradores activos que participarán en al menos un proyecto de innovación por año y que tendrán las siguientes funciones y responsabilidades específicas:

- a) Participar en las convocatorias para la presentación de proyectos de innovación.
- b) Colaborar en el desarrollo de la propuesta o perfil de proyectos de innovación.
- c) Apoyar al cumplimiento de los objetivos propuestos en el proyecto de innovación.
- d) Colaborar en la elaboración del informe técnico de avances trimestrales o semestrales de proyectos de innovación.
- e) Participar en la difusión de resultados de proyectos de innovación en eventos académicos y/o científicos y/o medios digitales.
- f) Participar en la elaboración del informe final del proyecto de innovación.
- g) Cumplir con lo indicado en este reglamento.
- h) Y, otras funciones que sean designadas por la Comisión de investigación e innovación, Vicerrectorado académico y/o el Órgano Colegiado Superior, dentro de un proyecto de innovación.

Artículo 15.- Atribuciones y responsabilidades de los integrantes que conforman un grupo de innovación estudiantil: Todos los estudiantes del ISTCV deberán de pertenecer al menos a un grupo de innovación estudiantil con las siguientes funciones y responsabilidades específicas:

- a) Pertenecer a un grupo de innovación estudiantil.
- b) Asistir a sesiones físicas y/o virtuales de aprendizaje dictadas por el director(a) para el desarrollo de proyectos de innovación con base en el plan de aprendizaje previamente aprobado por el vicerrectorado académico y la comisión de innovación.
- c) Participar en actividades investigativas para el cumplimiento de al menos un objetivo propuesto en un proyecto de innovación.
- d) Participar en la difusión de resultados de proyectos de innovación en eventos académicos, científicos y/o medios digitales.
- e) Cumplir con lo indicado en este reglamento.



- f) Y, otras funciones que sean designadas por el Director(a), dentro del desarrollo de un proyecto de innovación.

CAPÍTULO VI PROYECTOS POR CONVOCATORIA Y REGISTRO

Artículo 17. De la finalidad de la convocatoria: Las convocatorias de proyectos de innovación tienen como finalidad de incentivar la innovación en el Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia, a través de proyectos que contribuyan a la innovación y/o el desarrollo experimental para la generación y transferencia de nuevos conocimientos científicos y tecnológicos en todos las áreas y el fortalecimiento de las líneas de investigación institucionales.

Las convocatorias de innovación pueden ser internas o externas. En el caso de las convocatorias externas serán en los términos o bases de las entidades de las entidades externas.

Artículo 18.- Elaboración de la Convocatoria: La comisión de innovación será la encargada de convocar a la comunidad institucional (Docentes, administrativos y estudiantes), y profesionales externos a participar a la presentación de propuestas o perfiles de proyectos de innovación al iniciar cada periodo académico, mediante convocatorias físicas o virtuales (*Anexo 1*).

En la convocatoria se considera como requisito de presentación del Proyecto de Innovación:

- El perfil del proyecto. (*Anexo 2*).
- Un informe de necesidades. (*Anexo 15*).
- Y, demás requisitos que considere la unidad de innovación.

Artículo 19.- De la participación: Los grupos de innovación conformados por docentes y estudiantes o grupos de innovación estudiantil, que pertenecen a las distintas carreras de la institución deberán registrarse y participar en el desarrollo y presentación de un (1) perfil de proyecto de innovación por semestre.

Según el número de docentes en una misma carrera deben de existir por lo menos dos grupos de innovación activos, y/o la participación completa de todo el personal docente distribuido en diferentes grupos de innovación y conforme lo disponga vicerrectorado académico, coordinaciones de carreras y/o coordinación de innovación.

Artículo 20.- De la conformación de grupos de innovación: El Director(a) del proyecto designado(a) será el encargado(a) de la selección del equipo de trabajo docente que colaborará con el proyecto y del grupo de innovación estudiantil disponible, el máximo de integrantes de estos últimos, será con base a la magnitud y complejidad del proyecto de



innovación, además deberán notificar por escrito a la coordinación de innovación su conformación, dentro del tiempo que sea estipulado en la convocatoria lanzada.

Artículo 21.- Del registro de participación: Para el registro formal de participación en las convocatorias lanzadas por la comisión de innovación, para la presentación de propuestas o perfiles de proyectos de innovación, los grupos investigadores e innovadores participantes llenarán y enviarán una ficha de inscripción física o virtual a la comisión de innovación, según esta lo considere pertinente.

El título del proyecto de innovación no debe de superar las 20 palabras, y no haber sido presentado y ejecutado con anterioridad. En cada convocatoria solo se podrá presentar un proyecto por grupo innovador.

Artículo 22.- Del no registro de participación: En caso de lanzada una convocatoria por parte de la coordinación de innovación y vencido el plazo de registro, de no haber grupos inscritos para la presentación de proyectos de innovación, el responsable de la comisión emitirá un informe dirigido a vicerrectorado académico y coordinaciones de carreras de la no participación en un plazo máximo de diez (10) días hábiles, luego de vencido el plazo de inscripción.

Artículo 23.- De la asignación directa: El responsable de la comisión de innovación o sus delegados, podrán solicitar a las coordinaciones de carreras de la institución en un plazo no mayor a diez (10) días hábiles, la designación directa de al menos dos (2) grupos de innovación por carrera para que desarrollen y presenten un perfil de proyecto de innovación en el tiempo que estipule la comisión.

En caso de que el Coordinación de investigación desarrollo tecnológico e innovación no reciba respuesta de parte de las coordinaciones de carreras, solicitará directamente al departamento de Vicerrectorado académico la designación directa e irrevocable de como mínimo dos grupos de innovación por carrera del personal docente y/o administrativos de la institución.

CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN DE TÍTULOS

Artículo 24.- De la selección de grupos evaluadores: El departamento de Vicerrectorado Académico será el encargado de designar un grupo evaluador por carrera conformado por los siguientes actores, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos a continuación:

- a) Dos docentes afines a la carrera;
- b) Coordinador de la carrera;



- c) Coordinador de la comisión de innovación;
- d) Y vicerrector académico o su delegado.

Artículo 25.- De la evaluación del título de proyectos: Inscritos los grupos de innovación para la presentación de proyectos, en un plazo máximo de 10 días hábiles después de su registro el grupo evaluador en conjunto con el coordinador de innovación y el Vicerrector académico valorará la pertinencia, relevancia social, valor teórico y utilidad metodológica del título propuesto y su alineación al área de conocimiento y/o línea de investigación.

Artículo 26.- De la decisión del grupo evaluador respecto a los títulos de proyectos: Al grupo evaluador designado se le faculta con la disponibilidad de aprobar, enviar a corrección o rechazar el título y la justificación propuesta del proyecto en base a la calificación obtenida tras su evaluación. Si el título del proyecto es enviado a corrección, el grupo investigador tendrá que volver a presentar su inscripción con las correcciones solicitadas en el plazo que estipule la comisión responsable para volver a ser valorado. Se toma como válido y aprobado un título de proyecto de innovación presentado si, en su valoración se obtiene una nota superior o igual a siete (7) puntos.

Artículo 27.- Notificación de la evaluación del título de innovación: Al ser evaluado un título de proyecto de innovación por parte de un grupo evaluador, estarán en capacidad de notificar mediante oficio al coordinador de innovación en físico y/o digital debidamente firmado, adjuntando el informe con los resultados de la evaluación y las sugerencias pertinentes según lo consideren necesario en un plazo máximo de cinco (5) días hábiles después de su evaluación.

Artículo 28.- Notificación de los resultados desfavorables a los grupos de innovación: El coordinador de innovación o sus delegados están en la facultad de notificar física o electrónicamente a los grupos investigadores, los resultados desfavorables obtenidos y la decisión del grupo evaluador en un plazo máximo de cinco (5) días hábiles, después de entregados los resultados de la evaluación a la coordinación.

Artículo 29.- De la aprobación de títulos de proyectos: Si un título de proyecto es aprobado, el coordinador de la comisión de innovación o sus delegados, son responsables de enviar vía correo electrónico a los grupos de investigación e innovación registrados, la autorización para el desarrollo del perfil de proyecto con el título aprobado previamente, bajo el formato establecido por parte de la comisión de investigación e innovación, y aprobado por el Vicerrectorado, quienes envían al Órgano Colegiado Superior (OCS), adjuntado en la respectiva convocatoria lanzada.



CAPÍTULO VIII

PRESENTACIÓN DE PERFILES

Artículo 30. Del aporte de los proyectos: Los proyectos de innovación, de manera obligatoria, deben aportar al cumplimiento de los objetivos estipulados en el plan estratégico institucional de investigación e innovación y a las líneas de investigación institucionales.

Artículo 31.- Del responsable del proyecto: El responsable de cada proyecto será el director designado por el coordinador de la carrera, la comisión de innovación o el coordinador de innovación, así como el Co-Director y el secretario los cuales estarán a cargo del desarrollo, ejecución y cierre del proyecto.

CAPÍTULO IX

EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DE PERFILES

Artículo 32.- De la valoración de perfiles: El grupo evaluador interno o pares evaluadores externos, verificarán que las propuestas o perfiles de proyectos cumplan con los requisitos especificados según el formato establecido por la comisión responsable en un tiempo estimado de diez (10) días hábiles luego de receptor los perfiles remitidos por el coordinador de innovación. El formato para la evaluación de los perfiles se puede observar en el (*Anexo 3*).

Artículo 33.- Notificación de la valoración de perfiles a la comisión de investigación e innovación: El grupo evaluador o pares evaluadores, deberán de emitir un informe con el detalle de los resultados, decisión y observaciones de la valoración de los perfiles de proyectos de innovación al coordinador de la comisión responsable en un tiempo estimado de diez (10) días hábiles.

Artículo 34.- Notificación desfavorable de la valoración de perfiles a los grupos de innovación: El coordinador de innovación o sus delegados, podrán notificar mediante oficio los resultados de la valoración de perfiles de proyectos a los grupos de innovación, con la decisión y/u observaciones para la corrección o rechazo de perfiles de los proyectos en un tiempo no mayor a diez (10) días hábiles.

Si el caso suscitado es la corrección, el grupo de innovadores deberá de realizar las modificaciones pertinentes y volver a enviar el perfil en la fecha que determine la coordinación de innovación para realizar el envío a su valoración final por parte del grupo evaluador.

En el caso de rechazar el perfil, el grupo investigador deberá registrar un nuevo tema de proyecto de innovación.



Artículo 35.- De la aprobación por parte del grupo evaluador: En caso de que el grupo evaluador luego de haber valorado los perfiles de proyectos de innovación, no existiera ningún fallo en el desarrollo, este autorizará su envío mediante oficio al coordinador de la comisión de innovación para su aprobación por parte del Vicerrectorado, y este a su vez envía para la aprobación final por parte del Órgano Colegiado Superior de la institución, en un plazo estimado de diez (10) días hábiles desde la fecha de su valoración.

Artículo 36.- Del envío de perfiles a su aprobación final: El coordinador de investigación e innovación será la persona encargada de emitir el informe de cumplimiento de la elaboración de perfiles de proyectos de innovación, y enviar al Vicerrectorado para su aprobación y él es el encargado de solicitar al Órgano Colegiado Superior de la institución disponga la revisión, aprobación, rechazo o envío a corrección los perfiles presentados. Estos perfiles deberán de sustentar su decisión y/o las observaciones emitidas con argumentos sólidos, válidos y referenciados en un plazo no mayor a quince (15) días hábiles desde su recepción al coordinador de la unidad de investigación e innovación y desarrollo tecnológico de la institución.

Artículo 37.- De la notificación de aprobación final de perfiles: El coordinador de investigación e innovación será la persona autorizada para enviar mediante oficio a los grupos de investigación e innovación, la decisión del Órgano Colegiado Académico de la ejecución inmediata de proyectos de innovación, en un plazo estimado de cinco (5) días hábiles tras su recepción, y adjuntará como soporte la resolución establecida.

CAPÍTULO X

EJECUCIÓN Y SEGUIMIENTO

Artículo 38.- De la ejecución de proyectos: Los grupos de innovación recibirán la notificación oficial de aprobación y autorización de la ejecución de proyectos y procederán a ejecutar cada una de las actividades planteadas en el cronograma del proyecto para el cumplimiento de los objetivos y resultados esperados.

Artículo 39.- Del seguimiento de proyectos: Para el seguimiento de la ejecución y cumplimiento de proyectos de inicio a fin, se designará un responsable desde la comisión de innovación que receptorá, verificará y remitirá periódicamente, mediante el informe de los avances parciales y finales (*Anexo 4*) emitidos por el director del proyecto a la coordinación de innovación.

Artículo 40.- Cambio de proyectos: Para informar cambios en un proyecto de innovación durante su ejecución, el director o codirector presentará un informe (*Anexo 5*), que presentará a la comisión de innovación que receptorá, revisará y analizará para su aprobación.



CAPÍTULO XI

FINANCIAMIENTO

Artículo 41.- El Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia al ser una institución pública sin presupuesto propio, no podrá otorgar financiamiento para la ejecución de los proyectos de innovación.

Artículo 42.- Las fuentes de financiamiento para la ejecución de los proyectos de innovación pueden ser con el apoyo económico de una o varias entidades públicas y/o privadas, y/o autogestión propia de su comunidad institucional o del grupo de innovación designado.

Artículo 43.- El Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia, no adquirirá ninguna responsabilidad financiera, laboral o civil, con instituciones o profesionales externos participantes.

CAPÍTULO XII

CIERRE DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

Artículo 44.- La evaluación final del Proyecto de Innovación será sobre el cumplimiento total de los objetivos planteados en el perfil del proyecto aprobado por el Órgano Colegiado Superior evidenciando todos los resultados obtenidos.

Artículo 45.- La difusión de los resultados se realizará a través de ponencias en eventos, presentaciones externas, capacitaciones, docencia y otros medios digitales y/o impresos.

CAPÍTULO XIII

DE LOS INCENTIVOS

Artículo 46.- La IES está en capacidad de estipular los mecanismos necesarios para el proceso de incentivos, a los grupos de investigación e innovación por participación en proyectos de innovación, siempre y cuando este haya generado ingresos económicos por su desarrollo y/o difusión, conforme lo indica el artículo 301 y/o 302 *sección III del Reglamento de Carrera y Escalafón del Personal Académico del Sistema de Educación Superior.*

CAPÍTULO XIV

BENEFICIARIOS

Artículo 47.- Los beneficiarios de un proyecto de innovación serán:



Los beneficiarios de un proyecto de innovación son las personas a las que está afectando el problema o necesidad que fue detectada, por lo que obtendrán algún tipo de beneficio de la implementación del mismo. Se pueden identificar dos tipos de beneficiarios: Directos e indirectos.

Beneficiarios directos: Los beneficiarios directos son aquellos que participarán directamente en el proyecto y, por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. Así, las personas que estarán empleadas en el proyecto, que los suplen con materia prima u otros bienes y servicios, o que usarán de alguna manera el producto del proyecto se pueden categorizar como beneficiarios directos.

En este sentido, los beneficiarios directos podrán ser individuos del ISTCV, comunidad, localidad, provincia, país, regional o mundial.

Los beneficiarios directos de los proyectos de innovación del ISTCV, pueden ser:

- Estudiantes de un curso, de una o varias carreras del ISTCV, o de otros centros de educación.
- Pequeños y grandes emprendimientos.
- Pequeños y grandes productores.
- Empresas estatales y privadas.
- Organizaciones sociales, corporaciones o fundaciones

Beneficiarios indirectos: Los beneficiarios indirectos son, con frecuencia, pero no siempre, las personas que viven al interior de la zona de influencia del proyecto.

DISPOSICIÓN GENERAL

Única.- En caso de que alguna disposición requiera de una interpretación o no esté contemplada.

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERA.- El presente reglamento queda sujeto a revisión, análisis y reformas de la Unidad de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación y el Órgano Colegiado Superior (OCS) considere pertinente.


SEGUNDA.- Este Reglamento tendrá una duración de tres (3) años a partir de su aprobación, y en caso de existir modificaciones, se hará conocer a los servidores y trabajadores.

TERCERA.- El presente Reglamento de Innovación y Capacidad de Absorción entrará en vigencia a partir de la aprobación por el Órgano Colegiado Superior del Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia, será de cumplimiento obligatorio del ISTCV y cada uno de sus servidores y trabajadores.



Aprobado en el cantón Pueblo Viejo en Sesión Ordinaria del Órgano Colegiado Superior del Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia, según Resolución No.003-2024-SO-OCS de fecha 06 de marzo de 2024.




Lcda. Julieta Campi Mayorga, Mgtr. Mi
PRESIDENTA DEL ÓRGANO COLEGIADO SUPERIOR
IST. CIUDAD DE VALENCIA




Lcda. Lisseth Mindiolaza Almeida
SECRETARIA (E) DEL ÓRGANO COLEGIADO SUPERIOR
IST. CIUDAD DE VALENCIA