

# **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “VICENTE ROCAFUERTE”**

## **GESTORÍA DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO TECNOLÓGICO E INNOVACIÓN**

### **REGLAMENTO DE INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN**

# **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “VICENTE ROCAFUERTE”**

## **GESTORÍA DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO TECNOLÓGICO E INNOVACIÓN**

### **REGLAMENTO DE INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN**

## EL ÓRGANO COLEGIADO SUPERIOR DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO VICENTE ROCAFUERTE

### 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 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 sobre los fines de la Educación Superior los siguientes:

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 13, literales c y d establece que "Art. 13.- Funciones del Sistema de Educación Superior. - Son funciones del Sistema de Educación Superior:

c) Formar académicos, científicos y profesionales responsables, éticos y solidarios, comprometidos con la sociedad, debidamente preparados para que sean capaces de generar y aplicar sus conocimientos y métodos científicos, así como la creación y promoción cultural y artística;

d) Fortalecer el ejercicio y desarrollo de la docencia y la investigación científica en todos los niveles y modalidades del sistema; (...)"

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior en su artículo 20 literales g, h, i, j; establecen 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 ibidem establece que “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 ibidem 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 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.

**Que,** el artículo 107 de la ley *ibidem* 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 prospectiva 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 35 del Reglamento de Régimen Académico prevé en relación a proyectos de desarrollo, innovación y adaptación técnica o tecnológica.- “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,** el artículo 32 del Reglamento de Régimen Académico indica “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 (...).”

**Que,** la Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación, en su artículo 3 numeral 2, define la innovación como: 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, en su artículo 21, indica: “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, 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, 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”;
- Que,** mediante Resolución No. 047-SE-12-CACES-2021 de 20 de mayo de 2021, el Pleno del Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior resolvió “Artículo Único. - Aprobar el modelo de evaluación externa 2024 con fines de acreditación para los institutos superiores técnicos y tecnológicos (...)”;
- Que,** en el modelo de evaluación externa 2024 con fines de acreditación para los institutos superiores técnicos y tecnológicos, contempla como quinto criterio el de investigación + desarrollo e innovación, del cual se deriva el subcriterio de innovación y su respectivo indicador de innovación y capacidad de absorción.
- Que,** el artículo 16 del Estatuto del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, establece a el Órgano Colegiado Superior, es el máximo órgano de gobierno del INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO VICENTE ROCAFUERTE, encargado de aprobar políticas, planes, estrategias y objetivos que consoliden y fortalezcan la institucionalidad, de conformidad a los lineamientos del órgano rector de la política pública de educación superior. Sus resoluciones son ejecutables para toda la institución.

En ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 21 literal n) del estatuto vigente, se expide el siguiente reglamento:

## **REGLAMENTO DE INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN**

### **TÍTULO I**

#### **DISPOSICIONES PRELIMINARES**

##### **CAPÍTULO I**

##### **DEL OBJETO Y ÁMBITO**

**Artículo 1.- Objeto.** - El presente reglamento establece las normas y lineamientos institucionales para la gestión de la innovación y capacidad de absorción que se considerarán de cumplimiento obligatorio y que rigen a todas las carreras, unidades o entidades del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, que están aprobadas y que se aprobarán en adelante.

**Artículo 2.- Ámbito.** - El presente reglamento es de obligatorio cumplimiento para la gestión de la innovación y capacidad de absorción, y se ajusta a la normativa interna institucional del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte. Entre los implicados de velar por el buen funcionamiento y desempeño de los procesos de innovación, se encuentra:

- a) Comunidad Institucional, Estudiantes, Docentes y Personal Administrativo del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte.
- b) Coordinaciones de carreras.
- c) Comisión de innovación
- d) Vicerrectorado Académico/Coordinación Académica.
- e) Órgano Colegiado Superior.
- f) Y, las empresas y/o profesionales externos que deseen y estén en capacidad participar en el desarrollo de proyectos de innovación mediante convenios, acuerdos o acción voluntaria.

##### **CAPÍTULO II**

##### **DEFINICIONES**

**Artículo 3.- 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 o puesto en uso por la entidad



La definición usa el término genérico **entidad** para describir al actor responsable por la innovación. Esto se refiere a cualquier organización 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 o de procesos experimentales 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) **Capacidad de absorción.** - La capacidad de absorción de conocimiento es definida 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.
- f) **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 de preferencia de tipo financiero (dinero en efectivo) preferentemente pero también pueden ser aportes físicos (bienes), servicios u otras especies.
- g) **Innovación abierta.** - La innovación abierta es un enfoque estratégico que involucra la colaboración y el intercambio de conocimientos, ideas y recursos entre una organización y actores externos, como otras empresas, instituciones de investigación, proveedores, clientes y la comunidad en general. A diferencia del enfoque tradicional de investigación y desarrollo interno, la innovación abierta busca aprovechar las capacidades y perspectivas de múltiples fuentes para impulsar la creación y adopción de nuevas soluciones.
- h) **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.
- i) **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.

- j) **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.
- k) **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.
- l) **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 generar el impulso para iniciar el ciclo productivo.

## TÍTULO II

### SISTEMA DE INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO VICENTE ROCAFUERTE

#### CAPÍTULO I

##### FINES, OBJETIVOS Y FUNCIONES

**Artículo 4.- Fines.** - Los fines del sistema de innovación y capacidad de absorción del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, son los siguientes:

- a) Estimular la innovación sostenible mediante la generación de un entorno en el que la innovación sea un proceso continuo y sostenible, en lugar de un evento aislado;
- b) Impulsar la innovación como medio para diferenciar los productos, servicios y procesos de la organización y ganar una ventaja competitiva;
- c) Desarrollar la capacidad de la institución para adaptarse a cambios y desafíos del entorno empresarial/productivo y tecnológico;
- d) Contribuir al desarrollo de la industria y la sociedad, generando soluciones que beneficien a la industria y la sociedad en general, promoviendo el avance tecnológico y económico;
- e) Fortalecer el talento humano con conocimiento, metodologías y habilidades de innovación;
- f) Generar sinergias entre los actores del modelo de las cuatro hélices de la innovación: sector productivo, gobierno, academia y sociedad civil;



**Artículo 5.- Objetivos.** - Los objetivos del sistema de innovación y capacidad de absorción del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, son los siguientes:

- a) Fortalecer la institucionalización de la innovación y absorción en el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, a través de acuerdos, convenios, programas, proyectos, actividades de innovación y/o capacidad de absorción reguladas por la presente normativa;
- b) Crear espacios de innovación para el desarrollo de la innovación y capacidad de absorción;
- c) Fomentar el desarrollo de una cultura de innovación para la solución de problemas institucionales, locales, regionales, nacionales y/o internacionales
- d) Incentivar la aplicación de soluciones desarrolladas desde una perspectiva de innovación aplicada al sector social (innovación social) o empresarial/productivo (innovación tecnológica/empresarial);
- e) Fortalecer el talento humano, docentes y estudiantes en temas relacionados con la innovación, a partir de los conocimientos generados en la investigación, la experimentación, el ejercicio docente, o en prácticas en el sector productivo para así aportar al mejoramiento científico, técnico y tecnológico de las carreras, del instituto y la comunidad.
- f) Propiciar la participación de docentes y estudiantes en eventos o actividades de innovación de alcance institucional, local, nacional e internacional;
- g) Instaurar los lineamientos u otras normativas derivadas para el cumplimiento de este reglamento y el proceso de innovación y capacidad de absorción en las carreras, unidades o entidades que conforman el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte.
- h) Reconocer los méritos o logros de innovación de los docentes y/o estudiantes innovadores del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte.

**Artículo 6.- Funciones del Sistema de Innovación.** - Las funciones del sistema de innovación y capacidad de absorción del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, son los siguientes:

- 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 para el fomento de la innovación y la formación de estudiantes y/o docentes innovadores.
- d) Fomento de la participación estudiantil y/o docente en los proyectos de innovación en las diferentes carreras o de manera institucional.
- e) Estimulación de la ejecución de proyectos institucionales con participación de las diferentes carreras y/o con vinculación con la sociedad.



- f) Planificación y ejecución de programas y/o proyectos de capacitación para los docentes y estudiantes innovadores, relacionados con la innovación, el emprendimiento tecnológico y/o transferencia de tecnología.
- g) Impulso de la generación, desarrollo y difusión de las actividades, programas o proyectos de innovación, a través de diferentes redes de información.
- h) Evaluación periódica de la actividad de innovación de docentes involucrados en el proceso académico a tiempo completo y parcial.
- i) Promover la innovación abierta dentro y fuera de la institución.
- j) Participar sinérgicamente con los actores del sistema nacional de innovación para el fomento de la innovación y afines.
- k) Otorgar premios o reconocimientos a los emprendedores, intraemprendedores, promotores de la innovación y en general a todos aquellos docentes o estudiantes que se hayan destacado en programas, proyectos, acuerdos, convenios, capacitaciones o en general actividades de innovación.

## **CAPÍTULO II**

### **DE LA COMISIÓN DE INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN**

**Artículo 7.- Comisión de innovación.** - La comisión de innovación estará contemplada en el modelo de gestión de la investigación, desarrollo e innovación del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, y tiene como propósito coordinar la gestión de la innovación y capacidad de absorción institucional.

**Artículo 8.- Integrantes de la comisión de innovación.** - La comisión de innovación estará conformada por las siguientes personas/roles:

- a) Coordinador(a) de investigación, desarrollo tecnológico e innovación,
- b) Gestor principal de innovación y/o Gestor de innovación o director de proyecto Fab Lab

Los integrantes de la comisión de innovación deberán tener sus designaciones con los roles mencionados y sus respectivas horas asignadas para la gestión de la innovación,

La comisión de innovación podrá invitar para consultas a coordinadores de carrera, gestores de otras áreas o unidades si el caso lo amerita, los mismos que de ser convocados deberán asistir obligatoriamente, sin embargo, los invitados no tienen derecho a voto o toma de decisiones porque no son integrantes de la comisión de innovación.

**Artículo 9.- Estructura organizacional.** - La comisión de innovación tiene una estructura organizacional plana o también conocida como estructura de equipo, con el propósito de promover la toma de decisiones y la comunicación más directa entre los

integrantes. En esta configuración de estructura organizacional se fomenta la colaboración, la autonomía y la participación activa de los integrantes de la comisión en la toma de decisiones.

### **CAPÍTULO III**

#### **DE LA INNOVACIÓN**

**Artículo 10.- Participación sinérgica de la innovación.-** Para el fortalecimiento de la innovación y la capacidad de absorción, el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, participará en convocatorias, proyectos, programas o actividades de innovación externas nacionales y/o internacionales en los términos establecidos por las instituciones externas en requisitos, lineamientos, normativas, bases, tópicos, temáticas, entre otras que consideran la relevancia para la industria, el sector social, sector gubernamental, academia, entre otros.

**Artículo 11.- Líneas de investigación/Sectores productivos.** - Se puede hacer uso de las líneas y sub líneas de investigación con las que cuente el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte para ser incluidas como referencias en los proyectos de innovación o en su defecto alinearse a los sectores productivos o estratégicos del país.

#### **Artículo 12.- Dimensiones de la Innovación. -**

El Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte considera la innovación, como la utilidad práctica 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.

Tal como lo referencia el Manual de Oslo, la innovación de producto se consideraba implementada cuando se introducía en el mercado, sin embargo, fue Gault en 2018 quien planteó en sus trabajos cambiar “introducción al mercado”



por “puesto a disposición de los usuarios potenciales”, entendiéndolo como la transferencia potencial desde una unidad a un usuario, lo cual amplía la aplicación de la definición a diversos sectores y no únicamente para al sector empresarial.

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) **En el campo 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.

- d) En modelos de negocio.** - La innovación en el modelo de negocio se refiere a la creación, modificación o reestructuración fundamental de los elementos clave que componen la forma en que una empresa crea, entrega y captura valor. En otras palabras, se trata de encontrar nuevas formas de operar, interactuar con los clientes, generar ingresos y mantener una ventaja competitiva en el mercado. La innovación en el modelo de negocio puede ser igual o incluso más importante que la innovación en productos o tecnologías, ya que puede transformar por completo la forma en que una empresa opera y se posiciona en su industria.

La innovación en el modelo de negocio puede permitir a las empresas adaptarse a cambios en el mercado, superar obstáculos y crear nuevas oportunidades de crecimiento. Es un enfoque estratégico que busca crear un impacto sostenible y significativo en la forma en que una organización opera y se conecta con su entorno.

**Artículo 13.- Consideraciones relevantes sobre la Innovación.** - Es importante considerar como innovación, los siguientes aspectos:

- a) El nuevo producto o proceso mejorado (o combinación de estos) deberá diferir significativamente de los productos anteriores de la entidad en la que ha sido aplicada la innovación.
- b) En el caso de productos, el producto innovador deberá ser puesto a disposición de los usuarios potenciales de la entidad; y en el caso de procesos, el proceso deberá ser puesto en uso por la unidad o entidad.
- c) Si el cambio no ha sido introducido a la práctica, no hay innovación; el cambio no deberá ser abstracto, sino que podrá ser evidenciado en una entidad concreta.
- d) La innovación podrá ser aplicada en cualquier entidad institucional de cualquier sector, incluyendo los hogares y sus miembros individuales, esta entidad será considerada como actor responsable por la innovación.
- e) El origen específico de los cambios ocasionados no condiciona la existencia de la innovación.
- f) Las actividades de Investigación y Desarrollo del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, son fuente de innovaciones potenciales, sin embargo, una innovación no es fruto obligado de un resultado de Investigación y Desarrollo.
- g) Una entidad no requiere, obligatoriamente, hacer o contratar Investigación y Desarrollo para poder introducir innovaciones.
- h) No siempre la innovación requerirá de Investigación y Desarrollo.
- i) La innovación puede incluir la difusión de tecnologías y prácticas existentes en la economía.



## CAPÍTULO IV

### DE LOS CAMBIOS QUE NO SE CONSIDERAN INNOVACIONES

**Artículo 14.- Por práctica habitual.** - Cuando todas las entidades respectivas de un medio, o gran parte de ellas han introducido el cambio, la innovación deja de existir y ésta se vuelve una práctica habitual.

**Artículo 15.- Por sustitución.** - La sustitución de tecnologías que se consideran obsoletas en un medio determinado no se considera innovación.

**Artículo 16.- Por inacción.** - Dejar de hacer algo no es una innovación, aunque mejore los resultados.

**Artículo 17.- Por ampliación o actualización.** - La compra de modelos de equipo idénticos a los instalados, o ampliaciones y actualizaciones menores del equipo y software existente, no son innovaciones de proceso. Para ser considerado como innovación, el nuevo equipo o las ampliaciones deben ser tanto nuevos para la empresa como suponer una mejora significativa de sus prestaciones.

## CAPÍTULO V

### GESTIÓN DEL PROCESO DE INNOVACIÓN

**Artículo 18.- De la Gestión del Proceso de Innovación.** - Las innovaciones son retos, distinguidos por la incertidumbre, el riesgo y la complejidad. Estas características convierten la innovación en un proceso que, para el desarrollo e implementación de nuevos productos, requiere de una estructura o una metodología bien planificada, que conduzca a la meta de una manera enfocada.

Para dar inicio al proceso de innovación se creará una comisión de innovación, la misma estará conformado por el gestor principal de innovación, el coordinador de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, y docente por carrera; esta comisión será la encargada de planificar y desarrollar el proceso de innovación institucional, el cual es descrito a continuación:

- a) La comisión de innovación analizará las líneas de investigación de la carrera o institucionales, o los sectores productivos o estratégicos en el Ecuador, o el plan nacional de desarrollo, que servirán de insumo para planificar la innovación.
- b) Docentes invitados de una o más carreras y/o estudiantes de grupos de innovación de una o varias carreras, podrán ser designados para realizar un diagnóstico, análisis, estudio, informe o levantamiento de información para la identificación de las oportunidades para el desarrollo de la innovación.

**Artículo 19.- Fases del proceso de Innovación.** – Las fases del proceso de innovación son las siguientes:

#### 1. Identificación de oportunidades para la innovación.

La comisión en pleno y/o docentes invitados y/o estudiantes de grupos de innovación de una o varias carreras realizarán un diagnóstico, análisis, estudio, informe o levantamiento

de información, para la identificación de las oportunidades potenciales para el desarrollo de la innovación. Este diagnóstico puede estar enfocado en resolver problemas detectados en las propias carreras, instituto, otros centros de educación, productores, organizaciones sociales, ONG, organizaciones sin fines de lucro, corporaciones, gobierno nacional, gobierno local, pequeños, medianos y grandes emprendimientos, y en empresas públicas y privadas de la localidad, comunidad, provincia, zona o país o de ámbito regional, internacional o global.

Las innovaciones tecnológicas surgen de la explotación de una serie de campos que pueden representar oportunidades para el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte. De manera 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 operados 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 clientes, usuarios o beneficiarios potenciales. 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.

Otra forma de obtener ideas innovadoras es mediante Bootcamps que según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) son programas intensivos de corta duración, donde

la enseñanza se realiza en entornos de aprendizajes prácticos en el que se introducen situaciones reales de trabajo.

También los Hackatones que deriva de las palabras “hacker” y “marathon”. La palabra hacker hace alusión a las soluciones tecnológicas e innovadoras que se persiguen, es decir, a la parte más científica o experimental del proyecto, aunque siempre de un modo ameno. Los participantes en este formato pueden generar proyectos de manera general o grupal, multi o interdisciplinar.

## **2. Definición del 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. Exploración de 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. Selección 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. Definición.**

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. Experimentación.**

Esta fase está centrada en la construcción de la simulación del modelo conceptual para ser validada por usuarios finales. Esta podría ser representada por un piloto, mockups, prototipo. Es esencial que lo construido sea probado con el segmento objetivo o público meta para poder validar el efecto deseado. A partir 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, beneficiarios o segmento de clientes y/o usuarios objetivo (Anexo 3).

### **8. Implementación del proyecto innovador.**

Se trata de una fase compleja a la hora de ejecutar ya que, es hacer realidad la idea. Dependiendo del reto, es un proceso que puede ser complejo y durar varios meses (nuevo modelo de negocio, nuevo producto), así 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. Aquí se puede llegar a desarrollar un prototipo o un producto mínimo viable.

### **9. Introducción 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, se deben realizar sesiones de creatividad con el objetivo de encontrar la mejor forma de introducirlo de manera exitosa, brindando 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).

La institución deberá permitir actividades de emprendimiento u otros mecanismos que permitan hacer pruebas de mercado del producto (bien o servicio) innovador.

### **Artículo 20.- Tipos de proyectos de innovación. -**

El Proyecto de Innovación en el ISTVR, siguiendo las características de cada carrera, las líneas de investigación propuestas y/o los programas, proyectos o convocatorias externas, son los siguientes:

- a) **Los Proyectos con potencial de innovación**, son trabajos sistemáticos basados en los conocimientos existentes, derivados de la investigación y/o la experiencia práctica, que ha pasado por un proceso de validación y puede llegar a desarrollar un producto mínimo viable, con una novedosa propuesta de valor para la resolución de una problemática real.
- b) **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, modelos de negocio, sistemas y servicios o la mejora sustancial de los existentes, que incidan en el desarrollo tecnológico.
- c) **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.



- d) **Los Proyectos de transferencia tecnológica**, consiste en la transferencia de habilidades, tecnología, así como conocimientos entre organizaciones. El fin de esto es la transferencia continua 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 instituciones (públicas y/o privadas) 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 VI

### ESTRUCTURA Y FUNCIONES DEL PROYECTO

**Artículo 21.- 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 de la IES asignado, el mismo que deberá de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Técnico, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto, o con amplia experiencia en metodologías o herramientas de innovación.
- **Codirector(a).** - El Codirector(a) es un(a) docente a tiempo completo de la IES 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 Codirector al igual que el director deberán de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Técnico, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto.
- **Secretario(a).** - El secretario(a) del proyecto es un(a) docente a tiempo completo de la IES asignado, el mismo que deberá de contar por lo menos con uno de los grados siguientes, Técnico, Licenciado, Tecnólogo, Ingeniero o afines al área del proyecto propuesto y apoyará en la gestión documental por mencionar algunos, las actas de reunión, actas de asistencias, informes, entre otros.  
Los roles de la directiva del proyecto deberán contar con sus respectivas horas de investigación/innovación para poder cumplir con las actividades y/o proyecto de innovación, las mismas que constarán en la respectiva designación aprobada por OCS y que además deberá reflejarse en el distributivo académico y dar a conocer a las entidades o áreas pertinentes internas o externas del grupo de docentes que participan en determinada actividad o proyecto de innovación.

#### **Innovadores(as) y Colaboradores(as) del proyecto. -**

- **Innovadores(as) y colaboradores(as).** - Son todos los docentes, administrativos de la IES, 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, o con amplia experiencia en la innovación o con la naturaleza del proyecto.
- **Grupos de innovación estudiantil.** - Son aquellos conformados por estudiantes que cursan las diferentes carreras y egresados de la IES 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 Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte. 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 la IES, la participación es voluntaria y sin remuneración, la participación también puede estar a través de organizaciones que tengan alianzas, acuerdos o convenios con el ISTVR o de manera personal a través de una carta de compromiso la debida acreditación de su experiencia.

En el caso de que los innovadores(as) sean parte del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte deberán recibir sus respectivas designaciones aprobadas por el OCS especificando su rol de participación en el área de innovación junto con sus horas de investigación/innovación para realizar las actividades o proyectos de innovación.

**Artículo 22.- 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.
- c) Dirigir y apoyar el desarrollo de la propuesta, formulación o perfil de proyectos de innovación.
- d) Ejecutar la propuesta, formulación o perfil del proyecto aprobado por el Órgano Colegiado Superior de la institución.
- e) 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*).
- f) Gestionar y participar en la difusión de resultados de proyectos de innovación en eventos académicos, científicos y/o medios digitales.
- g) Gestionar y participar en la elaboración del informe final del proyecto de innovación con sus respectivos respaldos.
- h) Cumplir con lo indicado en este reglamento.
- i) Colaborar en las funciones o actividades que sean designadas por el Gestor principal de innovación.
- j) Y, otras funciones que sean designadas por la Comisión de Innovación dentro de un proyecto de innovación.

**Artículo 23.- Atribuciones y responsabilidades del Codirector.** - El o la Codirector(a) de un proyecto de innovación se le facultará con las mismas funciones y responsabilidades de un(a) director(a) contemplados en el Artículo 18 del presente 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 24.- Atribuciones y responsabilidades del secretario(a).** - El o la secretario(a) de un proyecto de innovación se le facultará con las siguientes funciones y responsabilidades:



- a) Toman notas de las reuniones directivas.
- b) Coordinar citas, reuniones, entrevistas.
- c) Redacción, organización y archivo de documentos tales como recibos, reportes, oficios, informes, actas, cartas, hojas de cálculos u otro tipo de documentación administrativa de manera digital y/o física.
- d) Otras tareas vinculadas a su cargo que le hayan sido asignadas por el director o codirector del proyecto.

**Artículo 25.- Atribuciones y responsabilidades de un innovador(a).** - Los docentes y administrativos de la IES, que participen en actividades o proyectos de innovación 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, formulación 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) Colaborar en las funciones o actividades que sean designadas por el Gestor principal de innovación.
- i) Y, otras funciones que sean designadas por la Comisión de Innovación dentro de un proyecto de innovación.

**Artículo 26.- Atribuciones y responsabilidades de los integrantes que conforman un grupo de innovación estudiantil.** - Los estudiantes de la IES que participan en un grupo de innovación estudiantil tendrán 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) o codirector(a) para el desarrollo de proyectos de innovación.
- c) Participar en actividades investigativas o de innovación 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.

Un mecanismo de incentivo para la participación de los estudiantes es que puedan devengar horas de prácticas preprofesionales o de vinculación con la sociedad en el caso que la IES tenga convenio, acuerdos o alianzas con instituciones, sin perjuicio a que puedan participar in situ, remoto, virtual, dentro o fuera de la institución dependiendo de la naturaleza de las actividades o proyectos de innovación.

## CAPÍTULO VII

### PROYECTOS POR CONVOCATORIA Y REGISTRO

**Artículo 27.- De la finalidad de la convocatoria.-** Las convocatorias de proyectos de innovación tienen como finalidad incentivar la innovación en el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, 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 o su contribución en los sectores productivos o estratégicos del país o a nivel global.

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 externas. En el caso de convocatorias internas la realizará la comisión de innovación.

**Artículo 28.- Elaboración de la Convocatoria.** - La comisión de innovación será la encargada de convocar a la comunidad institucional (docentes, administrativos y estudiantes), y entidades externas y/o profesionales a participar en la presentación de propuestas de proyectos de innovación, 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*).
- Y demás requisitos que considere la comisión de innovación o las bases de la convocatoria.

**Artículo 29.- 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 o año.

Según el número de docentes en una misma carrera deben de existir por lo menos un grupo de innovación activo, y/o la participación completa de todo el personal docente distribuido en diferentes grupos de innovación y conforme lo disponga coordinaciones de carreras y la gestoría principal de innovación.

**Artículo 30.- 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 gestoría principal de innovación y/o la coordinación de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, su conformación, una vez culminada la convocatoria.

**Artículo 31.- 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 o postulación como docentes, estudiantes, innovadores o grupos innovadores llenarán y enviarán el formulario o ficha

de inscripción física o virtual determinado por la comisión de innovación, generalmente estará indicado en la convocatoria.

El título del proyecto de innovación no debe haber sido presentado y ejecutado con anterioridad.

**Artículo 32.- Del no registro de participación.** - En caso de lanzada una convocatoria por parte de la comisión 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 al OCS y coordinaciones de carreras de la no participación en un plazo máximo de quince (15) días hábiles, luego de vencido el plazo de inscripción.

**Artículo 33.- De la asignación directa.** - El gestor principal de innovación y/o coordinador de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, podrá 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 un (1) grupo de innovación por carrera para que desarrollen y presenten un perfil de proyecto de innovación en el tiempo que estipule la comisión o bien se registren en las convocatorias propuestas por la comisión de innovación.

En caso de que el gestor principal de innovación no reciba respuesta de parte de las coordinaciones de carreras, solicitará directamente al OCS la designación directa e irrevocable de, al menos, un grupo de innovación.

## CAPÍTULO VIII

### POSTULACIÓN Y EVALUACIÓN DE TÍTULOS DE PROYECTOS

**Artículo 34.- De la selección de grupos evaluadores.** - La Comisión de innovación será la entidad encargada de la evaluación, opcionalmente podrá invitar a docentes, profesionales u otros actores afines al tema como evaluadores adicionales.

**Artículo 35.- De la evaluación del título de proyectos.** - Los títulos de proyectos son generados por la comisión de innovación, y pueden provenir de la misma comisión de innovación, o de carreras, investigadores, docentes, estudiantes, profesionales entre otros actores internos y/o externos, producto de acuerdos, alianzas, acuerdos, convenios marco de cooperación interinstitucionales, vinculación con la sociedad, prácticas preprofesionales, entre otros. Preferiblemente incluirá el equipo de trabajo (docentes y estudiantes) (Anexo 6).

Los títulos propuestos internos o externos, serán evaluados, bajo los siguientes criterios:

**Pertinencia:** Se alinea a las líneas de investigación y/o área productiva o sector estratégico, ODS o plan nacional de desarrollo

**Indicativo de Innovación:** El título debe sugerir o reflejar directamente la innovación o el cambio que el proyecto propone. Esto podría incluir palabras o conceptos que evocan avance, novedad, tecnología, revolución, entre otros.

**Diferenciación:** Dado que la innovación implica introducir algo nuevo, el título debe ayudar a diferenciar el proyecto de otros en el mercado o en el mismo sector. Esto es crucial en áreas saturadas donde la originalidad puede ser un gran diferenciador.

En un plazo máximo de evaluación será en 15 días hábiles después de su registro.

**Artículo 36.- 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 innovador tendrá que volver a presentar su inscripción con las correcciones solicitadas en el plazo que estipule la comisión 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 37.- Notificación de la evaluación del título de innovación.** - Al ser evaluado un título de proyecto de innovación, la comisión de innovación notificará mediante e-mail, oficio o memorando, informando de 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 a rectorado y/o a la coordinación académica y/o vicerrectorado.

**Artículo 38.- Notificación de los resultados desfavorables a los grupos de innovación.**

- La comisión de innovación está en la facultad de notificar física o electrónicamente a los grupos innovadores o postulante(s), los resultados desfavorables obtenidos y la decisión del grupo evaluador en un plazo máximo de cinco (5) días hábiles, después de generados los resultados de la evaluación.

**Artículo 39.- De la aprobación de títulos de proyectos.** - Si un título de proyecto es aprobado, la comisión de innovación será la responsable de enviar vía correo electrónico a los grupos de innovación registrados, o postulantes de los títulos, la autorización para el desarrollo del perfil de proyecto con el título aprobado previamente, bajo el formato establecido por parte de la comisión de innovación.

El perfil de proyecto deberá ser entregado dentro de los 7 días laborables, luego de notificada la aprobación del título del proyecto. En el caso que haya postulado sin el equipo de innovadores para trabajar en el proyecto, se realizará la convocatoria para el registro de innovadores.

En el caso de que su título haya sido aprobado y haya registrado el equipo propuesto de innovadores de trabajo en el proyecto, la comisión de innovación se reservará el derecho de admitir al equipo propuesto o abrir la convocatoria para admitir a participantes.



## **CAPÍTULO IX**

### **PRESENTACIÓN DE PERFILES**

**Artículo 40.- Del aporte de los proyectos.** - Los proyectos de innovación, deben aportar las líneas de investigación institucionales y/o a los sectores estratégicos o productivos o de la sociedad.

**Artículo 41.- Del responsable del proyecto.** - El responsable de cada proyecto será el director registrado, así como el Co-Director y el secretario los cuales estarán a cargo del desarrollo, ejecución y cierre del proyecto.

## CAPÍTULO X

### EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DE PERFILES

**Artículo 42.- De la valoración de perfiles.** - La comisión de innovación, verificará que las propuestas o perfiles de proyectos cumplan con los requisitos especificados según el formato (Anexo 2) establecido por la comisión en un tiempo máximo de quince (15) días laborables luego de receptor los perfiles.

**Artículo 43.- Notificación de la valoración de perfiles a la comisión de innovación.** - La comisión de innovación, deberá notificar con el detalle de los resultados, decisión y observaciones de la valoración de los perfiles de proyectos de innovación a rectorado y/o a la coordinación académica y/o vicerrectorado, en un tiempo máximo de quince (15) días laborables.

**Artículo 44.- Notificación desfavorable de la valoración de perfiles a los grupos de innovación.** - La comisión de innovación, podrá notificar mediante e-mail, informe, oficio o memorando, 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 quince (15) 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 comisión de innovación para realizar el envío a su valoración final por parte del grupo evaluador.

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

**Artículo 45.- De la aprobación por parte del grupo evaluador.** - En caso de que la comisión de innovación luego de haber valorado los perfiles de proyectos de innovación no existiera ningún fallo en el desarrollo, este enviará vía e-mail, oficio, memorando, informe u otro instrumento o medio pertinente, dirigido al Órgano Colegiado Superior (OCS) de la institución para la aprobación final, en un plazo no mayor de quince (15) días hábiles desde la fecha de su valoración.

**Artículo 46.- Del envío de perfiles a su aprobación final.** - La comisión de innovación será la encargada de emitir el informe de cumplimiento de la elaboración de perfiles de proyectos de innovación, y enviar al Órgano Colegiado Superior de la institución para su revisión y aprobación a 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 la culminación de la evaluación y valoración de la comisión de innovación.

**Artículo 47.- De la notificación de aprobación final de perfiles.** - La comisión de innovación será la autorizada para enviar mediante e-mail, oficio o memorándum a los grupos de innovación, la decisión del Órgano Colegiado Académico de la ejecución inmediata de proyectos de innovación, en un plazo estimado de diez (10) días hábiles tras la recepción de la resolución OCS, y se adjuntará como soporte.

## CAPÍTULO XI

### EJECUCIÓN Y SEGUIMIENTO

**Artículo 48.- 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. (Anexo 2)

**Artículo 49.- 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 comisión de innovación.

**Artículo 50.- Cambio de proyectos.** - Para informar cambios en un proyecto de innovación durante su ejecución, el director o codirector presentará un informe, que presentará a la comisión de innovación que receptorá, revisará y analizará para su aprobación.

## CAPÍTULO XII

### FINANCIAMIENTO

**Artículo 51.- Presupuesto.** - El Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte al ser una institución pública sin presupuesto propio, no podrá otorgar financiamiento para la ejecución de los proyectos de innovación.

**Artículo 52.- Fuentes de financiamiento.** - 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 de la comunidad institucional o del grupo de innovación designado. Otras que se establezcan en convenios o acuerdos con actores del ecosistema de innovación (sector público, privado/productivo, academia y sector social), así como también las permitidas por la Constitución de la República del Ecuador, la Ley del Emprendimiento, el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (Código Ingenios), las normativas de innovación de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT), entre otras que permitan el desarrollo del país a través de la ciencia, tecnología, innovación y transferencia de tecnología.

## CAPÍTULO XIII

### CIERRE DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

**Artículo 53.- Evaluación final.** - 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, por lo que los documentos a presentarse a la comisión de innovación para la evaluación final del Proyecto de Innovación serán:

- a) Informe de evaluación de los resultados parciales y finales del proyecto.
- b) Informe técnico de financiamiento es el documento en el que se manifiesta el monto otorgado por entidades que apoyaron económicamente en el proyecto para su cumplimiento, el mismo que debe de contar con todos los respaldos (facturas, vouchers y cualquier otro respaldo que se considere importante que evidencie la procedencia y el destino del financiamiento otorgado) de desembolso (Aplica solo si se obtuvo financiamiento de personas o entidades externas).
- c) Informe de seguimiento y control de participación estudiantil.
- d) Informe final del proyecto.
- e) Una tesina o documento académico/técnico por cada grupo de estudiantes participantes.

**Artículo 54.- Difusión de resultados.** - La difusión de los resultados se realizará a través de ponencias en eventos, presentaciones externas o internas, capacitaciones, docencia y otros medios digitales y/o impresos.

## **CAPÍTULO XIV**

### **ESPACIOS DE INNOVACIÓN**

**Artículo 55.- Espacio de innovación institucional.** - Para el desarrollo de actividades, programas, proyectos, acuerdos o convenios de innovación el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, contará con al menos un espacio de innovación con la infraestructura física, capacidad operativa, tecnológica y personal con experiencia, que permitan el desarrollo de proyectos con potencial de innovación.

**Artículo 56.- Finalidad de los espacios de innovación.** - Los espacios de innovación tienen como finalidad ser un generador de sinergias entre los actores del sistema de innovación que son la academia, el sector privado (productivo), el sector social y el sector gubernamental, en concordancia con el modelo de las cuatro hélices de la innovación. Dentro de estos espacios podrán hacer presencia entidades de cualquiera de los actores del modelo de las cuatro hélices de la innovación en el ámbito de actividades, programas y/o proyectos que fortalezcan a la innovación en beneficio de los actores implicados, impulsando de esta manera la capacidad de absorción. Se fomentará la generación de alianzas, acuerdos o convenios relacionados con la innovación con los actores del sistema de innovación.

**Artículo 57.- Sinergia en espacios de innovación.-** Los espacios de innovación son parte de la estrategia para lograr la capacidad de absorción que junto con los actores del sistema de innovación podrán dinamizar el proceso de identificación y adquisición de conocimiento externo (absorción), asimilación individual e institucional, transformación del conocimiento externo a su aplicación y finalmente la explotación o uso del conocimiento externo aplicado en la institución o en el sector productivo o social. Todo acuerdo, convenio, programa, proyecto o actividad de innovación que genere capacidad de absorción podrá registrarse en la ficha de capacidad de absorción (Anexo 5).

**Artículo 58.- Acreditación de espacios de innovación.** - Los espacios de innovación al obtener la trayectoria y experiencia en su sinergia y fortalecimiento del sistema de innovación a través de actividades, programas y proyectos de innovación podrán optar por la acreditación como espacio de innovación según la normativa de la Secretaría de Educación Superior Ciencia, Tecnología e Innovación. Entre los espacios para la acreditación se tienen los espacios colaborativos o coworking, incubadoras de proyectos de innovación, aceleradoras y centros de transferencia de tecnología.

Algunos espacios colaborativos en que se puede llevar a cabo el coworking, pre-incubación e incubación de proyectos son los laboratorios de innovación, laboratorios de fabricación digital, maker spaces, centros de emprendimiento e innovación, entre otros dedicados exclusivamente para el cumplimiento de la normativa de acreditación de espacios de innovación de la Secretaría de Educación Superior Ciencia, Tecnología e Innovación.

El Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte deberá impulsar y direccionar esfuerzos para equipar el espacio de innovación institucional, al ser una necesidad institucional para obtener la acreditación de este espacio por SENESCYT.

## **CAPÍTULO XV**

### **DE LOS INCENTIVOS**

**Artículo 59.- De los Incentivos.** - La IES está en capacidad de estipular los mecanismos necesarios para el proceso de incentivos, a los grupos de innovación por participación en actividades o proyectos de innovación, conforme lo indica los artículos 301 y/o 302 sección III del Reglamento de Carrera y Escalafón del Personal Académico del Sistema de Educación Superior.

**Artículo 60.- Solicitud.** - Los grupos de investigación e innovación podrán solicitar incentivos por medio de los mecanismos otorgados por la IES, tras haber culminado el proyecto de innovación y presentado el informe final a la comisión de innovación, siendo este último aprobado y sin irregularidades fuera de orden durante y después de su aprobación.

**Artículo 61.- Formas de reconocimientos públicos.** - Será reconocido como promotor de innovación, director de proyectos de innovación, ganador de eventos de innovación como bootcamps, hackatones, convocatorias abiertas, entre otras actividades de innovación dentro o fuera de la institución, de alcance institucional, local, provincial, nacional o internacional.

**Artículo 62.- De los Incentivos al Docente.** - Los docentes que formen parte de proyectos de innovación con el propósito de su crecimiento profesional, como incentivo se les proporcionará tiempo y consideración en el horario para asistir a capacitaciones en cursos y programas de especialización de diferentes tipos y niveles, así mismo la facilidad para movilizarse externamente en actividades, eventos, programas o proyectos relacionados a la innovación.

**Artículo 63.- Distributivo de horas con el proyecto de innovación.** - Se deberá contemplar en el respectivo distributivo de horas académica las correspondientes al proyecto de innovación y su respectiva designación que servirá para futuras postulaciones como docente investigador o como evaluador de proyectos de innovación de SENESCYT.

**Artículo 64.- Homologación con horas de Vinculación y Prácticas pre profesionales.** - En el caso de los estudiantes que participen en proyectos de innovación podrán devengar horas de vinculación y/o prácticas preprofesionales según corresponda y cumpliendo con los respectivos requisitos para dicho fin.

## **CAPÍTULO XVI**

### **BENEFICIARIOS**

**Artículo 65.-** 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 de este. Se pueden identificar dos tipos de beneficiarios:

a) **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 ISTVR, comunidad, localidad, provincia, país, regional o mundial.

Los beneficiarios directos de los proyectos de innovación del ISTVR, pueden ser.-

- Estudiantes de un curso, de una o varias carreras del ISTVR, 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.

## CAPÍTULO XVII

### DE LA CAPACIDAD DE ABSORCIÓN

**Artículo 66.- Capacidad de absorción.** - Para efectos de esta normativa, se entiende por capacidad de absorción a la habilidad de las organizaciones para identificar, asimilar, transformar y explotar el conocimiento externo.

**Artículo 67.- Fuentes para la generación de la capacidad de absorción.** - La fuente principal para la generación de la capacidad de absorción es el conocimiento, y pueden ser:

- a) El conocimiento generado externamente (generado fuera de la institución).
- b) El conocimiento generado por el instituto por vía de la actividad de Investigación y Desarrollo.
- c) El conocimiento generado a través de las experiencias obtenidas en la ejecución de las funciones sustantivas.
- d) El conocimiento generado a través de las experiencias técnicas generadas en los proyectos de vinculación que ejecuta el instituto.
- e) El conocimiento generado a través de las experiencias técnicas generadas en los procesos productivos que ejecuta el instituto.
- f) El conocimiento generado a través de las experiencias técnicas generadas en los procesos de prestación de servicios que ejecuta el instituto.
- g) El conocimiento generado a través de la innovación abierta o cerrada.
- h) El conocimiento generado a través de la participación en redes, alianzas o entidades de ciencia, tecnología o innovación.
- i) De actividades, metodologías, espacios o herramientas de innovación como bootcamps, hackatones, elevator pitches, creación de startups, generación de modelos de negocio, solución de problemas locales o globales, pre-incubadoras, incubadoras, maker spaces, fab labs, laboratorios de innovación, coworkings,

centro de emprendimiento e innovación, centros de transferencia de tecnología, entre otras.

**Artículo 68.- Registro de la capacidad de absorción.** - Toda actividad que genere capacidad de absorción para el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, deberá registrarse en una ficha (Anexo 5), y deberá constar con el título, descripción breve del conocimiento a absorber, justificación, responsables, etapas, entre otras.

## **CAPÍTULO XVIII**

### **ACCIONES EN LA CAPACIDAD DE ABSORCIÓN**

**Artículo 69.- Acciones en la capacidad de absorción.** - Se refiere al proceso o actividades que puede seguir el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte para generar capacidad de absorción.

**Artículo 70.- Acción de identificación y adquisición.** - La realización en primer lugar de la identificación con relación a la adquisición, no indica una secuencia obligada, porque puede haber conocimiento adquirido que no ha sido identificado.

Las fuentes del conocimiento externo deseado son disímiles y pueden ir desde documentos académicos publicados (libros, artículos publicados en revistas, informes técnicos, etc.), las experiencias de otras instituciones de educación superior, empresas y otras instituciones, hasta el conocimiento que posee la población, el etno-conocimiento. En correspondencia con esta diversidad de fuentes, deben ser diversas, también, las vías para adquirirlo.

Las acciones de identificar y adquirir no aplican al conocimiento que genera internamente la institución.

**Artículo 71.- Acción de asimilación.** - La asimilación individual es el primer paso para conseguir la asimilación institucional; por ello, el profesor o los profesores responsables de esa tarea, en cuyo cumplimiento elevan sus capacidades académicas, deben estar instruidos de que son responsables directos de que culmine, exitosamente, el proceso de asimilación institucional.

Es deber del profesor o profesores que han asimilado el conocimiento externo, haber registrado toda la información necesaria, de tal manera que el conocimiento pueda ser conservado fuera de la memoria humana y replicado.

**Artículo 72.- Pasos para lograr la asimilación institucional.** - Los siguientes son los pasos para lograr la asimilación institucional:

**Paso 1. Asimilación individual.** - Realizada por los propios profesores que ejecutaron el proyecto de Investigación y Desarrollo o que participaron en la generación de conocimiento interno por otras vías.

**Paso 2. Preservar los documentos.** - En todo lo relacionados con el proceso de asimilación individual con la finalidad de mantener la adecuada conservación y organización de los documentos, a efectos de posibilitar una eficiente recuperación de la información cuando se requiera.

**Paso 3. Organización de un evento (curso, taller, entrenamiento, etc.).** - En el que se multiplique el conocimiento externo asimilado para todo el personal interesado, incluyendo los estudiantes cuando corresponda.

Aún en el caso de que el conocimiento externo ingrese directamente a la institución a través de los propios actores externos en un evento colectivo, deben cumplirse los pasos 1 y 2 de la asimilación institucional.

**Artículo 73.- Acción de transformación.** - La transformación del conocimiento nuevo implica ajustarlo en función de la modalidad de explotación de que va a ser objeto, que puede ser diversa. Por esa razón, los casos específicos de transformación se abordarán en conjunto con la explotación.

**Artículo 74.- Acción de explotación.** - Hay tres grandes posibilidades de explotación del conocimiento nuevo en el Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte:

- a) Actualización de los contenidos de enseñanza para mejorar el proceso de formación de los estudiantes,
- b) Introducción de innovaciones en la ejecución de las funciones sustantivas, e
- c) Introducción de innovaciones en procesos productivos o de prestación de servicios, ya sea en los propios del instituto, si fuera el caso, o a través de proyectos de vinculación, acuerdos, alianzas, redes con entidades externas.

En detalle:

Sobre a) Todo conocimiento nuevo asimilado por la institución, con excepción de las potenciales innovaciones en la ejecución de las funciones sustantivas, debe ingresar a los contenidos de enseñanza en las carreras y asignaturas correspondientes. Este es, sin duda, el efecto más trascendente que puede tener en el instituto la asimilación de nuevo conocimiento.

Sobre b y c) La introducción de innovaciones a partir del conocimiento nuevo asimilado, especialmente el de origen externo, requiere, en ocasiones, de su transformación para adaptarlo a las condiciones en que va a ser aplicado, que puede llegar, incluso, a la necesidad de ejecutar un proyecto de I+D en el que se evalúen opciones para la aplicación del nuevo procedimiento.

### DISPOSICIÓN GENERAL

**PRIMERA.** - En todo lo no previsto en este Reglamento se estará a lo dispuesto en.- las disposiciones legales vigentes, el Estatuto del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, la normativa interna y las resoluciones que para el caso expresamente adoptará el Órgano Colegiado Superior.

### DISPOSICIÓN FINAL

**PRIMERA.** - El presente Reglamento entrará en vigencia a partir de su aprobación por el Órgano Colegiado Superior, sin perjuicio de su publicación en la página web institucional.

**RAZÓN.** - El presente Reglamento de INNOVACIÓN Y CAPACIDAD DE ABSORCIÓN del Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte, fue aprobado por el Órgano Colegiado Superior, mediante: **RESOLUCIÓN: ISTVR-OCS-SO-007-2024**

Dado en la ciudad de Guayaquil 20 de febrero del 2024.

Firman



MSC. CARLOS AYLLÓN LINARES

RECTOR

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO  
VICENTE ROCAFUERTE



LIC. KERLLY VILLA SANDOVAL

SECRETARIA

ÓRGANO COLEGIADO SUPERIOR



CONTROL DE EMISIÓN	NOMBRE	CARGO	FIRMA
Elaborado por:	Ing. Alvaro Rivera Guerrero, ESP., MBA.	Gestor Institucional de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación	
Revisado por	Lcda. Mónica Ortíz Torres, MSc.	Coordinador Estratégico	
Aprobado por:	MSc. Carlos Ayllón Linares	Rector	



## ANEXO 1. FORMATO DE CONVOCATORIA (estructura de la convocatoria)

### CONVOCATORIA PROYECTO DE INNOVACIÓN

**Tema/Título:**

**Problema identificado:**

**Desafío/Reto:** *En el desafío puede incluirse plazos, restricciones, requerimientos específicos, delimitaciones, alcance, entre otra información relevante.*

**Fecha de inicio de postulación:** dd/mm/aaaa

**Fecha de fin de postulación:** dd/mm/aaaa

**Dirigido a:** (Estudiantes, docentes, personal administrativo,  
externos)

**Requisitos:** Cualificaciones educativas requeridas, experiencia laboral necesaria o deseable en áreas específicas, habilidades técnicas y competencias clave para el rol, entre otras.

**Entidad/Unidad/Difusor/Promotor:** Docente/Área/Unidad/Coordinación/Entre otros

**Postulación/Registro:** Link o QR

**Adjuntos:**

Bases de convocatoria o documento relacionado (puede incluir link de registro u otros anexos) esto dependerá de la naturaleza de la convocatoria, actores involucrados, términos y condiciones de la entidad o entidades que desarrollan los desafíos o retos. En el caso de convocatorias internas bastará con la aprobación del Título del proyecto.

## ANEXO 2. PERFIL DE PROYECTO

Título del proyecto/propuesta:

*Claro y descriptivo*

Descripción del proyecto/propuesta:

*¿Es la solución al problema o necesidad identificado? ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se utiliza?*

Antecedentes

*Breve descripción del contexto y origen de la idea*

Justificación/Problema o necesidad identificado

*Razones por las cuales el proyecto es necesario y los problemas que pretende resolver*

Objetivo

*Propósito principal del proyecto*

Seleccione el tipo de innovación:

Producto

Proceso

Modelo de negocio

Social

Otro (Por favor especifique): \_\_\_\_\_

Metodología y/o mapeo

*Análisis preliminar básico de viabilidad y factibilidad de la idea, usando una de las siguientes herramientas:*

Modelo Canvas de su propuesta.

Opciones:

- Lienzo de modelo de negocios

Referencia de modelo:

<https://tahiridikovec.com/crea-tu-plan-de-negocio-con-el-modelo-canvas/>

- Lienzo de modelo de negocio social

**Referencia de modelo:**

<https://proyectoefes.es/wp-content/uploads/2020/05/herramienta10-fase3.pdf>

**Cronograma del proyecto y recursos estimados**

Nro.	Actividad	Tiempo.....							Responsable	Fuente Financiamiento	Recursos	Valor
								.....				
								.....				
								.....				
								.....				

**Resultados esperados**

*Beneficios y productos que se esperan obtener*

**Impacto potencial**

*Descripción del impacto esperado (social, económico, ambiental, etc.)*

**Participantes**

--

**Responsables (s)**

Apellidos y nombres	Rol	Institución	Firma

## ANEXO 3. VALIDACIÓN DE PROTOTIPO.

Nombre del proyecto/propuesta:

Metodología/herramientas/estrategias para la creación del prototipo

Metodología para validación de prototipo

Nota: Puede usar las fases de las metodologías de innovación como Design Thinking, Scrum u otra según la naturaleza para la iteración y validación de su propuesta.

### Cronograma y recursos para el desarrollo del prototipo y su validación

Nro.	Actividad	Tiempo.....							Responsable	Fuente Financiamiento	Recursos	Valor
								.....				
								.....				
								.....				
								.....				

Anexos.

*Pueden incluirse como referencia uno o varios anexos como, por ejemplo:*

- *Lienzos o tableros de validación*
- *Instrumentos utilizar*
- *Fotos*
- *Modelados*
- *Diseños o esquemas*
- *Entre otros soportes.*

Responsable (s)

## ANEXO 4. INFORME DE SEGUIMIENTO

Nombre de proyecto/propuesta:

Fecha del informe:

1.- Avance logrado

2. Retraso / adelanto actividades

3. Problemas

4. Requerimientos

5. Otros

Firma Director (a)

Firma co-director (a)

Firma secretario (a)



## ANEXO 5. FICHA DE CAPACIDAD DE ABSORCIÓN

(Estructura básica de ficha de capacidad de absorción)

### 1. Información general

Fecha: [dd/mm/aaaa]

Marque con una cruz la respectiva incidencia:

Programa [ ] Proyecto [ ] Actividad [ ]

Nombre de Programa/Proyecto/actividad

Antecedentes

Objetivo

Justificación

Innovación introducida

*Pueden incluirse como referencia uno o varios soportes como por ejemplo:*

- *Cartas de intención*
- *Acuerdos del OCS*
- *Proyectos para la introducción de las innovaciones*
- *Informes*
- *Otros que considere pertinentes.*



## 2. Proceso de la capacidad de absorción

### Identificación

### Adquisición

### Asimilación

### Transformación

### Explotación

### Anexos

*Pueden incluirse como referencia uno o varios anexos como por ejemplo:*

- *Actividad del instituto como agente de la actividad innovadora en el entorno*
- *Documentos académicos y técnicos relacionados*
- *Registros de la captación del conocimiento*
- *Acciones de divulgación*
- *Registros del evento de multiplicación*
- *Documentos que evidencien la introducción del conocimiento nuevo en el proceso docente, etc.*

\_\_\_\_\_  
Responsable (s)

## ANEXO 6. REGISTRO DE TÍTULO DE PROYECTO

Fecha de registro:

### Título del proyecto/propuesta:

*Proporcione un título claro y conciso que refleje el objetivo y la naturaleza del proyecto.*

### Descripción del proyecto/propuesta:

*Redacte un resumen breve del proyecto, incluyendo el **problema que busca resolver o la oportunidad que pretende aprovechar**.*

### Objetivos del proyecto

*Enumere los principales objetivos que se espera alcanzar con el proyecto.*

### Pertinencia:

*Línea de investigación, o sector productivo, o sector estratégico, ODS, o plan nacional de desarrollo*

### Seleccione el tipo de innovación:

- Producto
  Social  
 Proceso
  Otro (Por favor especifique): \_\_\_\_\_  
 Modelo de negocio

### ¿Por qué el proyecto es innovador?

*Indique la diferenciación. ¿tiene originalidad? ¿Cuál es la propuesta de valor?*

### Participantes clave

*Liste los principales interesados en el proyecto: Incluya internos y/o externos, especificando cómo se verán afectados o cómo podrían contribuir al éxito del proyecto.*

### Equipo

Nombres y apellidos	Área o Carrera	ROL

### Postulante:

Nombres y apellidos	Área o Carrera	Firma

*En caso de formulario físico se requiere firma, en caso de formulario digital solo se requiere haber ingresado al formulario con correo institucional*