



**EGP**

ESCUELA  
DE GESTIÓN  
PÚBLICA  
—  
UNIVERSIDAD  
DEL PACÍFICO

**PROGRAMA DE  
ESPECIALIZACIÓN**

—  
**INNOVACIÓN  
PÚBLICA**  
—



## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Dirigido a consultores, especialistas y funcionarios públicos de las distintas áreas del Estado cuyos desafíos de trabajo exijan innovar en procesos, sistemas y equipos.

Al formar grupos de alumnos, se valorará el carácter interdisciplinario e intersectorial de sus integrantes.



# BIENVENIDO AL PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INNOVACIÓN PÚBLICA

ESTE PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN BUSCA POTENCIAR LA CAPACIDAD INNOVADORA DE SERVIDORES PÚBLICOS DE TODOS LOS NIVELES DE GOBIERNO, PARA MEJORAR LA CALIDAD DE SUS PROCESOS, PRODUCTOS Y SERVICIOS ORIENTADOS AL CIUDADANO.

## OBJETIVOS

---

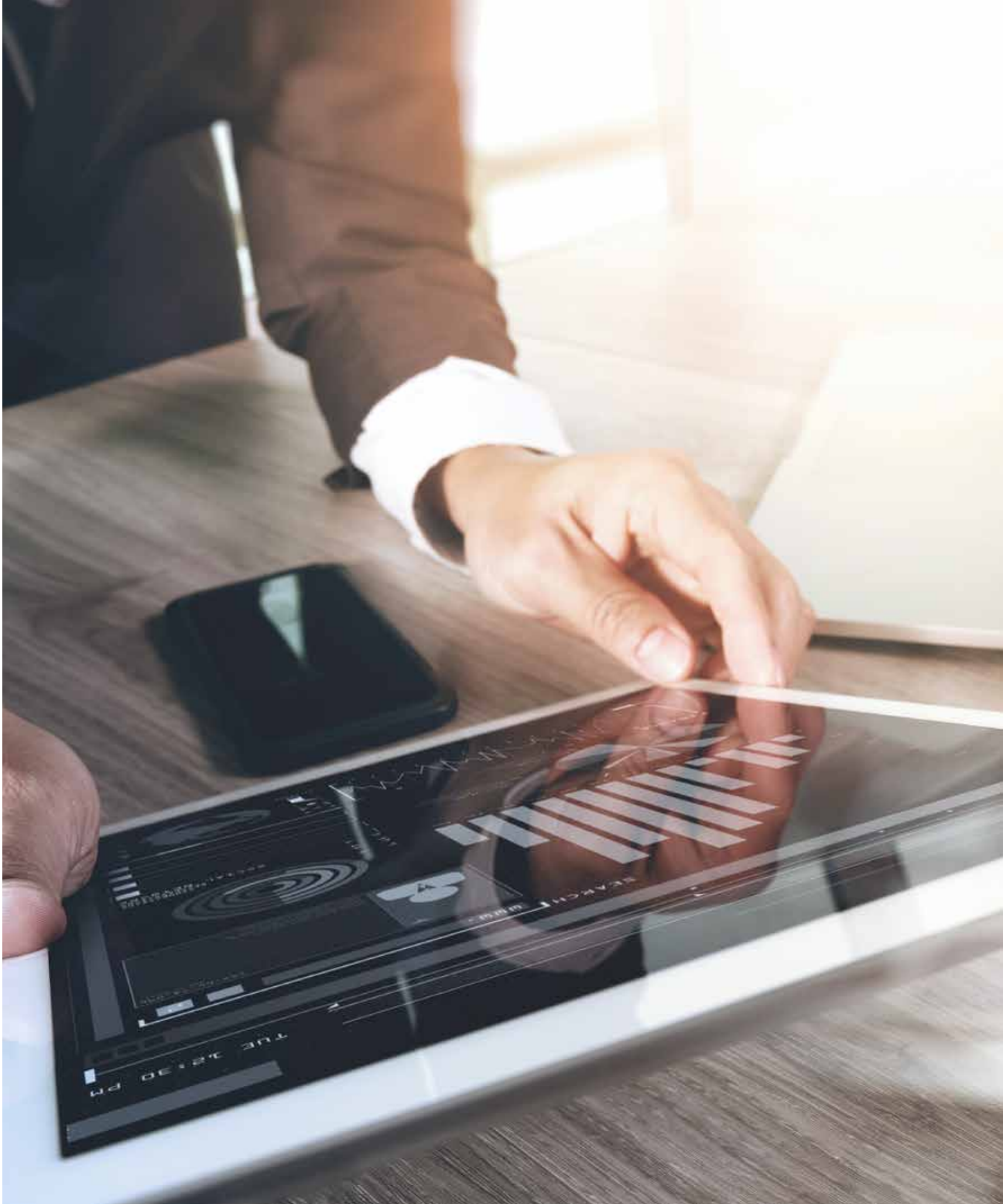
Al finalizar el programa, el participante estará en condiciones de:

- › Comprender cómo la política y normatividad nacional pueden ser aprovechadas para promover innovadoras soluciones sectoriales y/o territoriales en beneficio de los ciudadanos.
- › Promover soluciones de gobierno electrónico y cómo estas pueden sortear barreras legales, tecnológicas, financieras y de seguridad.
- › Explicar cómo las tecnologías emergentes y las metodologías creativas pueden ser aplicadas en la innovación pública.
- › Diseñar e implementar una estrategia o proyecto de innovación en el sector público.
- › Crear Agentes de Cambio innovadores

## BENEFICIOS

---

- › Espacio de co-creación de primer nivel para dinamizar el ecosistema de innovación pública.
- › Plana docente con amplia experiencia académica y profesional en este campo.
- › Formación integral de alto nivel.



# PROGRAMA CURRICULAR\*

El programa requiere completar 120 horas, que implica el desarrollo de 6 cursos.

CURSOS	Nº de horas por curso
Políticas públicas de innovación y casuística	24
Creatividad e innovación	24
Evaluación de la innovación	16
Gestión de la innovación	16
Gobierno electrónico	16
Proyecto de innovación	24
<b>Total de horas</b>	<b>120</b>

*[\*] Todo el material estará a su disposición en la plataforma virtual Blackboard.*

# SUMILLAS

---

## **POLÍTICAS PÚBLICAS DE INNOVACIÓN Y CASUÍSTICA**

Permitirá que los asistentes comprendan y propongan políticas públicas que fomenten el desarrollo sostenible y el bienestar social a través de la investigación científica, la innovación tecnológica, la mejora de la competitividad y la transformación productiva. Para ello, analizarán la interacción entre actores, contenidos, contextos y procesos de esta política nacional.

---

## **CREATIVIDAD E INNOVACIÓN**

Tiene por objetivo que el participante conozca distintas metodologías (Ej. *Customer Journey Map*, *Design Thinking*, *Elevator Pitch*, Mapa de Empatía, Modelo de negocio y Pensamiento visual) para potenciar sus habilidades creativas y co-crear valor público con otros funcionarios públicos y/o con la ciudadanía.

---

## **EVALUACIÓN DE LA INNOVACIÓN**

Permitirá al participante diseñar e implementar la evaluación de programas y políticas innovadoras en su sector. Considerando todo el ciclo de la evaluación, en el cual se empleará distintos métodos de análisis y de involucramiento de actores.

---

## **GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN**

Permitirá que los alumnos conozcan cómo mejorar la gestión pública gracias a una innovación bien gestionada. Para ello, revisarán conceptos teóricos sobre gestión pública de la innovación y gestión de la innovación pública. Sin embargo, el énfasis del curso está en los esfuerzos y efectos de disrupciones locales, nacionales e internacionales.

---

## **GOBIERNO ELECTRÓNICO**

Acercará a los alumnos a literatura especializada de gobierno electrónico, a casos exitosos y/o fracasos que ayudarán a comprender las tendencias e implicancias de una gestión electrónica, operativa 24/7.

---

## **PROYECTO DE INNOVACIÓN**

Exponer en práctica todo lo aprendido para incrementar las posibilidades de diseñar e implementar una innovación pública exitosa. Se formarán equipos interdisciplinarios e intersectoriales y desde la primera clase se definirán los proyectos que se trabajarán en el resto del módulo. Los equipos se ejercitarán a través de tres dinámicas: (1) Juegos de papel: Diferentes herramientas para diseñar una propuesta innovadora, (2) Juegos de mesa: Diferentes herramientas para promocionar y negociar el proyecto con diferentes stakeholders, y (3) Juegos de la calle: Vinculados a la implementación y escalamiento de la innovación.

# PLANA DOCENTE

## DOCENTES DE PRIMER NIVEL. PRESTIGIOSOS ACADÉMICOS Y EJECUTIVOS DE RECONOCIDA TRAYECTORIA LOCAL E INTERNACIONAL

### CÉSAR BAZÁN

Magíster en Salud Pública por la London School of Hygiene & Tropical Medicine, Inglaterra, Magíster en Comunicación por la Malmö Högskola, Suecia y Psicólogo por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Director y Socio Fundador de i4d (consultora en proyectos sociales cuya misión es convertir innovación en impacto social)

### PABLO BERMUDEZ

Ingeniero de Sistemas por Microsoft, Social Business Strategist por Altimeter Group. Director Gerente de Hashtag una de las más importantes agencias de marketing digital del país y Director de Resultics, la más importante agencia latinoamericana de Performance Marketing y partner de Google. Profesor de Gobierno Electrónico en el Máster de Gestión Pública de la Universidad del Pacífico. Creador de la Oficina Nacional de Gobierno Electrónico (ONGEI) y Presidente de la comisión que creó el Sistema Electrónico de Adquisiciones y Compras del Estado (SEACE).

### SORELY CALIXTO

Magíster en Ciencias en Gestión y Evaluación del Desarrollo por la Universidad de Amberes en Bélgica. Titulada en Ciencias con especialidad en Ingeniería Económica en la Universidad Nacional de Ingeniería. Es consultora en entidades internacionales como la FAO así como en entidades nacionales como el PNIA y el MEF.

### IVÁN JUSCAMAITA

Máster especializado en Operaciones por EADA Business School, DIEM en Operaciones por Centrum Católica y Bachiller en Administración de Empresas por la Universidad de Piura. Ha sido Director de Emprendimiento, Competitividad e Innovación en Sierra y Selva Exportadora del Ministerio de Agricultura. Ha sido Asesor del Viceministerio de Industria de PRODUCE. Es Gerente de la Unidad de Negocio de Consultoría y Capacitación en Innovación y Transformación Digital del Grupo ZOLUXIONES.

### JUANA KURAMOTO

Magíster en Políticas Públicas por la Universidad Carnegie Mellon, Ph.D. (c) de Política en Cambio Tecnológico por la Universidad de Maastricht y Economista por la Universidad de Lima. Investigadora Asociada del Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE) en el área de Empleo, Productividad e Innovación. Brinda asesoría técnica al Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (FONDECYT) en las acciones preparatorias para el lanzamiento del proyecto "Mejoramiento y Ampliación de los servicios del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación".

### ALEX SALAS

MBA por la Adolfo Ibañez, Chile. Psicólogo por la Pontificia Universidad Católica del Perú y Certificate on Global Consulting Practicum del Lauder Institute (Wharton School of Business). Fue becario del Innovation & Leadership Program de Georgetown University. Coordinador Ejecutivo de Gestión y Desarrollo de Personas en la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP, además de Secretario Técnico Metodológico del Programa de Innovación.

### ANTON WILLEMS

Magíster en Globalización y Desarrollo Económico por la Universiteit Antwerpen, Bélgica, MBA por la Universidad del Pacífico y Economista por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Es Asesor del Secretario de Descentralización de la PCM, ha sido Director General de Gestión del Conocimiento en el Servicio Nacional Forestal y de Fauna Silvestre (SERFOR) del Ministerio de Agricultura y Coordinador Técnico del Consejo Empresarial de la Alianza del Pacífico. Lideró la Estrategia Nacional para el Desarrollo de la Ciencia, Tecnología e Innovación "Crear para crecer" del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

*[\*] Educación Ejecutiva de la Universidad del Pacífico se reserva el derecho de modificar la plana docente, por motivos de fuerza mayor o por disponibilidad del profesor, garantizando que la calidad del programa no se vea afectada. Toda modificación será comunicada anticipadamente a los participantes.*

**EGP****ESCUELA  
DE GESTIÓN  
PÚBLICA  
—  
UNIVERSIDAD  
DEL PACÍFICO**

## CERTIFICACIÓN

Los participantes que cumplan con el 80% de asistencia al programa, 50% de asistencia a cada curso, obtengan una nota mínima aprobatoria de once (11) en cada uno de los cursos y un promedio final mínimo aprobatorio de catorce (14) recibirán el diploma emitido por Educación Ejecutiva y la Escuela de Gestión Pública de la Universidad del Pacífico.

<b>INICIO DE CLASES</b>	30 de abril
<b>HORARIO</b>	Lunes y miércoles de 7:00 p.m. a 10 p.m.
<b>LUGAR</b>	Educación Ejecutiva Universidad del Pacífico
<b>REQUISITOS</b>	› Grado de Bachiller › Dos años de experiencia profesional
<b>DURACIÓN</b>	6 meses
<b>INVERSIÓN</b>	S/. 7,300* Consulte por el financiamiento directo.

\* Una vez efectuado el pago de la matrícula, no se podrá solicitar la devolución por este concepto.

El dictado de clases del programa académico se iniciará siempre que se alcance el número mínimo de alumnos matriculados establecido por Educación Ejecutiva.

<b>PARTICIPACIÓN CORPORATIVA</b>	<b>DESCUENTO</b>
De 2 a 3 participantes	10%
De 4 a 6 participantes	15%
Más de 7 participantes	20%
Comunidad UP	20%

## INFORMES

Jr. Sánchez Cerro 2141, Jesús María - Lima  
T: 219.0101  
programas@up.edu.pe  
www.egp.up.edu.pe

SÍGUENOS EN:

