

## Programa de Capacitación de Innovación PUCP 2024

### 1. Presentación

La Pontificia Universidad Católica del Perú tiene como uno de sus ejes estratégicos la innovación y ha venido fomentando programas, eventos y actividades en torno a este eje estratégico desde diversas unidades.

En esta línea la Oficina de Innovación del Vicerrectorado de Investigación presenta El Programa de Capacitación de Innovación 2024, una iniciativa que busca fomentar y desarrollar habilidades de innovación y emprendimiento en la comunidad universitaria.

### 2. Objetivo del concurso

El programa tiene como objetivo principal estimular una cultura de innovación (competencias, comportamientos y metodología de trabajo) con los miembros de la comunidad PUCP, que permita la articulación y cooperación con la sociedad. Mediante un enfoque práctico, el programa se propone equipar a los participantes con la habilidad de identificar problemas específicos, diseñar soluciones viables y testearlas, utilizando un ciclo de desarrollo continuo, inspirado en "The Lean Startup". El alcance del programa incluye el desarrollo de prototipos, comprensión del cliente y validación de modelos de negocio que permitan dar solución a desafíos provenientes de realidades relevantes de la PUCP y sociedad en general (Unidades PUCP, Tecnologías PUCP y Retos ODS<sup>1</sup>).

### 3. Características del programa

- Duración: 24 horas lectivas (12 sesiones de 2 horas durante 6 semanas)
- Inversión de tiempo fuera de clases: 4 horas semanales
- Modalidad: presencial
- Equipo de Facilitadores: CIDE PUCP
- Módulos del Programa:

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
Definiciones básicas + Metodología de trabajo	Modelo de Negocio + Propuesta de Valor	Descubrimiento del Cliente 1 + Segmentos de Cliente	Producto Mínimo Viable + Descubrimiento del Cliente 2	Validación de Modelo de Negocio	Product Market Fit

<sup>1</sup> Para más detalles ver: <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/documentos/metas-ods.pdf>

- Para aprobar el programa se requiere de un mínimo del 80% de asistencia al total de las sesiones.
- Los participantes que aprueben el programa recibirán un certificado emitido por el CIDE.
- Los horarios y fechas de las sesiones serán compartidas con los equipos que sean aprobados para formar parte del programa.

## 4. Postulantes Público objetivo

---

### 4.1. Docentes

En esta convocatoria pueden participar los docentes adscritos a un Departamento Académico, ordinarios y contratados. Además, dependiendo de su dedicación, deberán cumplir con estos requisitos mínimos:

- El docente no deberá registrar una sanción como resultado de un procedimiento disciplinario contra él, en los últimos dos años, a través de las instancias competentes de la Universidad.
- Al cierre de la postulación, el docente, deberá estar sin deuda<sup>2</sup> con la DFI respecto a la entrega de informes (parciales o de fin de actividades), productos académicos comprometidos y rendición de cuentas de eventuales proyectos anteriores. De existir una deuda, la postulación no pasará a la siguiente etapa.
- El docente TC o TPC debe haber dictado al menos un curso por año, durante los últimos dos años (2022-2023), en semestres académicos regulares.
- El docente TPA debe haber dictado al menos un curso por año, durante los últimos tres años (2021-2022-2023), en semestres académicos regulares.
- Respecto del requisito de carga lectiva, se hará una excepción en aquellos casos debidamente justificados por motivos de estudio, investigación o salud, presentados mediante una solicitud de excepción.

### 4.2. Estudiantes

Podrán presentarse a este programa estudiantes de pre y/o posgrado de cualquiera de las facultades y/o programas de maestría/doctorado de la PUCP. Los requisitos indispensables para su participación son que hayan estado matriculados en el semestre previo a la ejecución del programa (2023 - II). Finalmente, el estudiante no deberá registrar una sanción como resultado de un procedimiento disciplinario contra él o ella, en los últimos dos años, a través de las instancias competentes de la Universidad.

## 5. Convocatoria (Pre-selección)

---

La convocatoria del Programa es abierta para todos los interesados que cumplan con las especificaciones mencionadas en el punto anterior (Postulantes Público Objetivo). La presentación de sus postulaciones se realizará mediante un formulario que será comunicado oportunamente a través del Portal de Investigación PUCP y medios institucionales.

---

<sup>2</sup> Para información sobre deudas de informes puede escribir a [proyectos.dfi@pucp.edu.pe](mailto:proyectos.dfi@pucp.edu.pe); para información sobre deudas de productos puede escribir a [evaluacion.dfi@pucp.edu.pe](mailto:evaluacion.dfi@pucp.edu.pe).

Por otro lado, las postulaciones tendrán únicamente carácter grupal y cada equipo deberá estar integrado como mínimo por 3 personas y como máximo hasta 5 personas. Cabe precisar que cada participante solo puede integrar un equipo y que queda a potestad del equipo la designación de un responsable para el registro de la postulación en la plataforma. No se permiten cambios en la conformación del equipo entre la fase de postulación y el anuncio de seleccionados. En caso se requiera alguna modificación en la conformación de los equipos, luego del anuncio de los seleccionados, esta deberá ser aprobada por la DFI y los nuevos integrantes no podrán acceder a los premios al término del programa.

Todas las postulaciones serán evaluadas por un equipo de especialistas del Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor (CIDE). Estas serán cuidadosamente revisadas de acuerdo con los siguientes criterios de evaluación para determinar su potencial: 1) interés y motivación del equipo, 2) experiencia del equipo en proyectos de innovación, 3) Desafío de Innovación o Emprendimiento. Finalmente, la decisión de aceptar postulantes al programa se basará en la puntuación total obtenida en la evaluación de estos criterios y el cumplimiento de los requisitos indicados en la sección anterior.

## 6. Cronograma general

<b>Convocatoria</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Lanzamiento de la convocatoria	06/12/23	12/01/24
<b>Pre-selección</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Revisión de propuestas	15/01/24	22/01/24
Anuncio de seleccionados	24/01/24	24/01/24
<b>Programa de Capacitación</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Talleres	29/01/24	04/03/24
Presentación final + Premiación	07/03/24	07/03/24

## 7. Premios

Se reconocerá a los tres mejores grupos que participen en el PCI. Durante la presentación final de los proyectos que simboliza el término del Programa de Capacitación de Innovación, un panel de expertos evaluará cada uno de ellos para elegir a los 3 mejores.

1er puesto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viaje para el equipo a un ecosistema de innovación de LATAM (viáticos cubiertos)</li> </ul>
2do y 3er puesto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada equipo se hará acreedor a un curso de capacitación en innovación</li> </ul>

Cabe mencionar que las fechas en que se realizará el viaje, así como el ecosistema de destino se coordinarán con el equipo ganador al finalizar el programa. De igual manera, los cursos que serán otorgados a los ganadores del 2do y 3er lugar serán coordinados con los equipos al finalizar el programa.

## 8. Propiedad Intelectual

---

Sobre la propiedad intelectual involucrada en el proyecto presentado:

- Los participantes deberán desarrollar sus actividades respetando los derechos de propiedad intelectual u otros derechos de terceros. En el caso se utilicen creaciones intelectuales o recursos de terceros, deberán contar con las autorizaciones correspondientes.
- En caso de infracción a los derechos de propiedad intelectual u otros derechos de un tercero, la PUCP estará exenta de cualquier responsabilidad.

## 9. Compromiso Ético

---

El Programa de Capacitación de Innovación de la PUCP pone un énfasis especial en la integridad académica y profesional como un pilar fundamental para el desarrollo de proyectos innovadores. Todos los participantes deben adherirse estrictamente a los principios de honestidad, transparencia y respeto por el trabajo de los demás. Esto incluye la prohibición de cualquier forma de plagio, falsificación o fabricación de datos, o representación deshonesta del trabajo propio o ajeno. El respeto a la propiedad intelectual es imprescindible, y se debe dar crédito adecuado a todas las fuentes y contribuciones externas. La violación de estos principios será motivo de descalificación inmediata del programa y podría conllevar sanciones adicionales ante los órganos competentes de la PUCP y según las políticas universitarias.

Si durante el proceso de desarrollo del MVP se tiene previsto recoger información de seres humanos en sus distintas etapas, se recomienda cumplir con los estándares de ética de la investigación referidos a la aplicación de consentimiento informado. Asimismo, el equipo del proyecto debe en todo momento asegurar que el consentimiento informado sea obtenido por medio de un proceso voluntario y en cumplimiento con la Ley de Protección de Datos Personales.

Además, este programa promueve una cultura de ética en la innovación, donde se fomente no solo la creatividad y la búsqueda de soluciones novedosas, sino también el respeto por los valores éticos y sociales. Se espera que los proyectos desarrollados contemplen un impacto social positivo, considerando las implicaciones éticas de las innovaciones propuestas. La colaboración entre los participantes debe basarse en la equidad y el respeto mutuo, fomentando un ambiente de trabajo inclusivo y diverso. Cualquier tipo de discriminación o comportamiento que contravenga los valores éticos de la universidad será motivo de revisión y posibles acciones posteriores, como la descalificación o la denuncia ante los órganos disciplinarios competentes. En este contexto, la integridad no solo se refiere a la honestidad académica, sino también al compromiso de contribuir positivamente a la sociedad a través de la innovación.

## 10. Resultados esperados

---

- **Presentación de Prototipos Funcionales o MVPs:** Al final del programa, se espera que los equipos presenten un prototipo funcional o un Producto Mínimo Viable que demuestre la aplicabilidad y viabilidad de sus ideas.
- **Validación con Usuarios o Stakeholders:** Es crucial que los proyectos pasen por una

validación efectiva con feedback de usuarios reales o expertos, verificando así su relevancia y aceptación en el mercado.

- **Iteración y Mejora Basada en Feedback:** Se valora la capacidad de los equipos para adaptar y mejorar sus proyectos en base al feedback recibido, demostrando flexibilidad y comprensión de las necesidades de los usuarios.
- **Impacto Positivo y Sostenible:** El éxito en la validación y desarrollo de los proyectos es esencial para su implementación real y para generar un impacto positivo y duradero en la sociedad o en el sector empresarial.

## 11. Otras consideraciones

---

El equipo organizador del concurso se reserva el derecho de intervenir en cualquier fase ante cualquier suceso imprevisto para garantizar la justicia y equidad del concurso.

## 12. Importante

---

Las circunstancias no descritas en las presentes bases serán resueltas por el vicerrector de investigación y el director de la DFI con la asesoría que consideren pertinentes.

### Para mayor información u orientación sobre las Bases del concurso:

#### Área de Promoción y Selección

Dirección de Fomento de la Investigación

Vicerrectorado de Investigación

Correo electrónico: [convocatorias.dfi@pucp.edu.pe](mailto:convocatorias.dfi@pucp.edu.pe)

Teléfonos: 958198843

### Para información sobre deudas de informes de docentes:

#### Oficina de Gestión de Proyectos

Dirección de Fomento de la Investigación

Vicerrectorado de Investigación

Correo electrónico: [proyectos.dfi@pucp.edu.pe](mailto:proyectos.dfi@pucp.edu.pe)

### Para información sobre deudas de productos de docentes:

#### Área de Evaluación, resultados e impacto

Dirección de Fomento de la Investigación

Vicerrectorado de Investigación

Correo electrónico: [evaluacion.dfi@pucp.edu.pe](mailto:evaluacion.dfi@pucp.edu.pe)

## Anexo 1 – Estructura del formulario de postulación

### 1. Interés y Motivación del Equipo

¿Cómo se originó el interés del equipo en participar en este programa? (Respuesta del equipo - máximo 100 palabras)

¿Cómo la participación en este programa encaja con los objetivos y metas del equipo? (Respuesta del equipo - máximo 100 palabras)

### 2. Experiencia en Proyectos del Equipo

Describe brevemente el "background" de cada integrante del equipo (80 palabras máximo por cada uno) contando cuales son las metodologías, herramientas y proyectos de innovación en los que hayan trabajado como parte de un equipo.

### 3. Desafío de Innovación o Emprendimiento

Título del desafío

Describe cuál es el desafío de innovación que quisieran resolver a través del programa (describe la problemática y solución). Respuesta del equipo - máximo 100 palabras

#### Tabla de integrantes

Apellidos y nombres

Tipo de miembro (docente o estudiante)

Facultad (estudiantes)

Departamento Académico (docentes)

Código PUCP (8 caracteres)

Sexo

Edad

Número de celular

Correo PUCP

Carta de excepción (solo para docentes que no cumplan con el requisito de carga lectiva)

## Anexo 2 - Glosario de Términos de la Oficina de Innovación

- 1. Actividad Innovadora:** Las actividades innovadoras son todas aquellas acciones, tales como hackathon, challenges, proyectos con empresas, tesis con empresas, entre otras actividades que conducen real o potencialmente a la puesta en marcha de innovaciones (OCDE, 2018, p. 50).

Las actividades innovadoras dentro de la PUCP se clasifican en:

- Challenge:* Este evento es realizado alrededor de una temática específica para el financiamiento de proyectos de innovación que serán aplicados a contextos reales. Los proyectos serán seleccionados siguiendo un cuadro de criterios específicos aplicados por un jurado o conjunto de expertos.
  - Concurso:* Mecanismo de selección que permite el reconocimiento a las actividades innovadoras que realizan los innovadores, para ser seleccionadas de acuerdo con el mejor puntaje obtenido frente a criterios de evaluación predefinidos que son evaluados por un jurado o conjunto de expertos.
  - Hackathon:* es un evento que busca generar soluciones a los problemas específicos de una industria en un periodo de tiempo corto (menos de una semana). El objetivo de este evento es que los equipos previamente seleccionados y organizados de acuerdo a perfiles complementarios puedan idear soluciones y probarlas en el menor tiempo posible.
  - Proyectos de Alumnos con Empresas:* Son proyectos impulsados por la unidad y/o docente que lidere el curso con el objetivo de brindar experiencias cercanas a la práctica real de los negocios a estudiantes de diferentes departamentos académicos y a criterio de las autoridades.
- 2. Crear Concepto:** Es una etapa del proceso de innovación donde se materializa la idea en un plano o en un prototipo. (OIN)
  - 3. Desarrollo de Solución:** Es la etapa del proceso de innovación donde se crea el prototipo para el producto o servicio innovador. Las pruebas de laboratorio escalan a un nivel más cercano a la realidad. (OIN)
  - 4. Despliegue de Soluciones:** Es la etapa del proceso de innovación donde los productos y/o servicios innovadores llegan al mercado a través de diferentes mecanismos de transferencia de conocimientos, resolviendo una necesidad del público objetivo. (OIN)
  - 5. Emprendimiento:** es la organización que crea valor mediante la generación de algún tipo de cambio, por ejemplo, en la tecnología, materiales, precios o demografía. Por lo tanto, crean nueva demanda o encuentran nuevas formas de explotar los mercados existentes; identifican una oportunidad comercial y luego la explotan (Cañarte Rodríguez et al, 2018).
  - 6. Grados de Innovación:** Se distinguen cuatro grados de innovación: innovación incremental, innovación radical, innovación modular e innovación arquitectónica (Henderson y Clark, 1990).
    - Innovación incremental:* tiende a reforzar las competencias claves de la organización, fortaleciendo las bases de conocimientos ya existentes. Por tanto, supondría la incorporación de nuevos materiales, componentes, diseños y funciones en los productos.

- b. *Innovación modular*: supone la creación de nuevos conocimientos sobre diseños de componentes o productos intermedios sin necesidad de modificar la relación o vínculo entre ellos.
  - c. *Innovación arquitectural*: hace referencia a nuevos conocimientos sobre el vínculo o relación entre conceptos de diseños claves ya existentes. La tecnología de diseño de los componentes no se ve modificada sino, únicamente, la relación entre éstos.
  - d. *Innovación radical*: implica el desarrollo de un nuevo diseño clave incorporado a los componentes de los productos, así como una nueva arquitectura para vincularlos conjuntamente. En definitiva, ésta da lugar a un nuevo producto diferente a los que la empresa ya maneja.
  - e. *Innovación disruptiva*: es aquella que afecta a una industria específica provocando cambios drásticos y radicales que hacen que ciertos productos o servicios desaparezcan del mercado. (Clayton, Raynor y McDonald, 2015)
- 7. Identificación de Oportunidades:** Es la etapa dentro del proceso de innovación en el que los miembros de la comunidad universitaria buscan e identifican los fondos concursables de acuerdo a su perfil y condiciones (OIN).
- 8. Innovación:** es la introducción de un producto (bien o servicio) o de un proceso, nuevo o significativamente mejorado, o la introducción de un método de comercialización o de organización nuevo aplicado a las prácticas de negocio, a la organización del trabajo o las relaciones externas (OCDE, 2018, p.49).
- 9. Innovación social:** comprende actividades y servicios innovadores que surgen con el objetivo de satisfacer alguna necesidad social y que son desarrollados y difundidos predominantemente por organizaciones cuyos propósitos primarios son sociales (Mulgan et al., 2007).
- 10. Innovador:** Es la persona que pertenece a la comunidad PUCP y que se caracteriza por valorar el aprendizaje continuo, estar orientada al trabajo en equipo interdisciplinario y tener un enfoque en nuevos hallazgos que puedan ser transferidos o comercializados en el mercado (Siguaw, Simpson y Enz., 2006).
- 11. Proceso de Innovación:** Es un método bajo el cual se organizan las diferentes actividades para generar productos o servicios innovadores. (OIN)
- 12. Spin-off:** Es una empresa de base tecnológica promovida por miembros de la comunidad universitaria PUCP (personal investigador, docentes, alumnos, administrativos, etc), cuya actividad de negocio se basa en la explotación económica de nuevos productos, procesos o servicios innovadores generados a partir de los conocimientos obtenidos a través de las diferentes actividades académicas, científicas y no científicas (Universidad de Granada, España).
- 13. Propiedad intelectual:** Es toda creación del intelecto humano. Los derechos de propiedad intelectual protegen los intereses de los creadores al ofrecerles en relación con sus creaciones. (Oficina de Propiedad Intelectual - PUCP)
- 14. Tipos de Innovación:** Se distinguen cuatro tipos de innovación: innovaciones de producto, innovaciones de proceso, innovaciones comerciales e innovaciones organizativas. (OCDE, 2018)
- a. *Innovación de producto*: es la introducción de un bien o servicio nuevo o significativamente mejorado en sus características o en sus usos posibles. Este tipo de innovación incluye mejoras significativas en las especificaciones técnicas,



los componentes o materiales, el software incorporado, la ergonomía u otras características funcionales.

- b. *Innovación de proceso*: es la introducción de un método de producción o de distribución nuevo o significativamente mejorado. Incluye mejoras significativas en técnicas, equipo o software.
- c. *Innovación comercial*: es la introducción de un nuevo método de comercialización que implique importantes mejoras en el diseño o presentación del producto, en su posicionamiento, en su promoción o en su precio.
- d. *Innovación organizativa*: es la introducción de un nuevo método de organización aplicado a las prácticas de negocio, a la organización del trabajo o a las relaciones externas de la universidad.

**15. Transferencia tecnológica y/o conocimientos:** Es un conjunto de acciones mediante el cual la propiedad intelectual y know-how de una institución generadora de conocimiento es trasladado a un tercero para su utilización. (Universidad de Alicante, España)

## Referencias

- Bazán, S., Ferro, P. (2012). MANUAL PARA LA FORMACIÓN DE EXAMINADORES DE PATENTES EN EL PERÚ. Recuperado el 03 de agosto del 2022, de la página web: [http://pdf.usaid.gov/pdf\\_docs/pnaec422.pdf](http://pdf.usaid.gov/pdf_docs/pnaec422.pdf)
- Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (s.f) Educación financiera: Glosario de términos. Recuperado el 03 de agosto del 2022, de la página web: <https://www.bbva.mx/educacion-financiera/f/financiamiento.html>
- Cámara de comercio de España. (2022). ¿Qué es una Start up? 04 de Agosto de 2022, de Cámara de comercio de España Sitio web: <https://www.camara.es/blog/creacion-de-empresas/que-es-una-startup>
- Cañarte Rodríguez, T. C.; Castillo Merino, M. A.; Delgado Lucas, H. B.; Guaranda Sornoza, V. F.; Sornoza Parrales, D. R.; Sornoza Parrales, G. I. y Parrales Poveda, M. L.. (2018). Fundamentos de Emprendimiento. Alicante: Editorial Área de Innovación y Desarrollo,S.L.
- Clayton, C., Raynor, M., McDonald, R. (2015). What is disruptive innovation? Harvard Business Review, 93(12), 44-53.
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2021). ¿Qué es un Paquete Tecnológico? 04 de agosto de 2022, de PROCIENCIA Sitio web: <https://vinculate.concytec.gob.pe/paquete-tecnologico-y-valorizacion/>

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2021). Licencia. 06 de agosto de 2022, de PROCENCIA Sitio web: <https://vinculate.concytec.gob.pe/encyclopedia/licencia/>

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2021). Modelo de Utilidad. 05 de agosto de 2022, de PROCENCIA Sitio web: <https://vinculate.concytec.gob.pe/encyclopedia/modelo-de-utilidad/>

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2021). NIVELES DE MADUREZ TECNOLÓGICA. 06 de agosto de 2022, de PROCENCIA Sitio web: <https://vinculate.concytec.gob.pe/niveles-de-madurez/#section-TRL>

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2022). Proyectos Especiales: Modalidad – Escalamiento de tecnologías. 06 de agosto de 2022, de PROCENCIA Sitio web: <https://acortar.link/DfSF3C>

Henderson, R. y Clark, K. (1990). Architectural Innovation: The Reconfiguration of Existing Product Technologies and the Failure of Established Firms. *Administrative Science Quarterly*, 35, 9-30. 04 de agosto de 2022, De <http://links.jstor.org/sici?sici=0001-8392%28199003%2935%3A1%3C9%3AAITROE%3E2.0.CO%3B2-U> Base de datos.

Isaza, C. (2013). Transformación de la cultura organizacional: el caso de Rica Rondo y su integración con un grupo empresarial colombiano. *Pensamiento y gestión*.

Medeiros, V., Gonçalves L., Teixeira T. (2019). La competitividad y sus factores determinantes: un análisis sistémico para países en desarrollo. *Revista de la CEPAL*, 129, 8. [https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/45005/RVE129\\_Medeiros.pdf](https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/45005/RVE129_Medeiros.pdf)

Mulgan, G., Tucker, S. y Ali, R. y Sanders, B. (2007). *Social Innovation: What it is, Why it matters and How it can be accelerated*. Oxford Said School, Working Paper, Oxford.

Oficina de Propiedad Intelectual. (2016). ¿Qué es una patente? 04 de Agosto de 2022, de Pontificia Universidad Católica del Perú Sitio web: <https://investigacion.pucp.edu.pe/propiedad-intelectual/area/patentes-y-disenos-industriales/>

Oficina de Propiedad Intelectual. (2016). Patentes y diseños industriales. 04 de Agosto de 2022, de Pontificia Universidad Católica del Perú Sitio web: <https://investigacion.pucp.edu.pe/propiedad-intelectual/preguntas-frecuentes/patentes-y-disenos-industriales/>

- Oficina de transferencia de resultados de investigación. (2007). Spin off: qué son y para qué sirven. 04 de Agosto de 2022, de Universidad de Granada Sitio web: <https://spinoff.ugr.es/cms/menu/info-otri/spin-off-que-son-y-para-que-sirven/>
- Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE). (2018). Manual de OSLO, 4ta ed. Directrices para la recogida e interpretación de información relativa a innovación. Paris, Luxembourg: OECD Publishing.
- OVTT. (2022). Guía de transferencia de tecnología. 04 de agosto de 2022, de Universidad de Alicante Sitio web: <https://www.ovtt.org/guias/transferencia-de-tecnologia/>
- Real Academia Española (s.f). Empresa. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 03 de agosto del 2022 de la página web: <https://dle.rae.es/empresa>
- Real Academia de la Lengua Española. (2022). Diccionario de la lengua española. 04 de agosto de 2022, de RAE Sitio web: <https://dle.rae.es/regal%C3%ADa>
- Red Iberoamericana de Indicadores de Ciencia y Tecnología (RICYT) y Observatorio Iberoamericano de la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad (OCTS-OEI) (2017). Manual Iberoamericano de Indicadores de Vinculación de la Universidad con el Entorno Socioeconómico. Recuperado el 03 de agosto del 2022, de la página web: [https://www.ovtt.org/wp-content/uploads/2020/05/Manual\\_Valencia.pdf](https://www.ovtt.org/wp-content/uploads/2020/05/Manual_Valencia.pdf)
- Red de Investigación, Desarrollo e Innovación (s.f). ¿Qué hacemos? Red de Investigación Desarrollo e Innovación Sitio web: <https://redidi.org.pe/que-hacemos/>
- Siguaw, J. A.; Simpson P. M. y Enz. C. A. (2006). Conceptualizing Innovation Orientation: A Framework for Study and Integration of Innovation Research. *Journal of Product Innovation Management*, 23, 556-574. 04 de agosto de 2022, De <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-5885.2006.00224.x> Base de datos.
- Vicerrectorado de Investigación (2020). Política para grupos de Investigación de la PUCP. 04 de agosto de 2022, de Pontificia Universidad Católica del Perú Sitio web: <https://cdn02.pucp.education/investigacion/2018/02/12142818/politica-para-grupos-de-investigacion-de-la-pucp-15-07-2020.pdf>