

Curso: Desarrollo Emprendedor Deportivo		Horas aula: 2
Clave: 042CP022		Horas virtuales: 2
Antecedentes: 042CP013		Horas laboratorio: 0
		Horas independientes: 3
Competencia del área: Discriminar los elementos pedagógicos, técnicos, y biológicos de la estructura del entrenamiento, con el fin de sustentar la toma de decisiones en el proceso de preparación, con apertura al cambio y conforme a los principios del entrenamiento deportivo.	Competencia del curso: Desarrollar una idea de negocio a través de la implementación de herramientas y metodologías innovadoras para la generación de productos o servicios enfocados en el área deportiva, con la finalidad de diseñar un modelo de negocio que sea viable económicamente y que permita al estudiante acceder a fuentes de financiamiento ya sea públicos o privados.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las diferentes herramientas y metodologías que permitan a los emprendedores desarrollar y transformar sus ideas en productos o servicios, mediante el trabajo en equipo y habilidades personales tales como la comunicación asertiva y el pensamiento crítico. 2. Desarrollar una idea de negocios, que permita diseñar un modelo de negocios para un proyecto emprendedor innovador y creativo dentro del área deportiva, basado en la correcta toma de decisiones, mediante una correcta planificación y gestión del tiempo que permita implementar el proyecto de forma regional. 3. Evaluar la viabilidad de un proyecto emprendedor a implementarse en el ámbito deportivo, el cual sirva como sustento a un estudio de factibilidad, que a través de una correcta toma de decisiones y trabajo en equipo, permita acceder a fuentes de financiamiento ya sea públicas o privadas. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en Administración, Gestión de proyectos de Negocios, o afín al área; preferentemente Maestría en Administración de Negocios con experiencia laboral de dos años. El perfil del docente debe tener un alto nivel de conocimiento en la administración de proyectos de gestión y desarrollo de negocios, formulación de planes y modelos de negocio, así como el conocimiento de fuentes de financiamiento a emprendedores a través de fuentes públicas y privadas. Habilidad para la promoción del trabajo autónomo y colaborativo; aplicar estrategias en los procesos de enseñanza y aprendizaje con un enfoque formativo y analítico y saber utilizar tecnologías digitales en contextos prácticos, así como tener capacidad de evaluación en el desarrollo de procesos y resultados.		
Elaboró: MANM. JOSÉ ANGEL CANTABRANA SALDIVAR		Abril 2023
Revisó: ESTIVALIZ ELIZABETH LEYVA ROBLES		Diciembre 2023
Última actualización:		Octubre 2023

Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos	
--	--

Elemento de competencia 1: Analizar las diferentes herramientas y metodologías que permitan a los emprendedores desarrollar y transformar sus ideas en productos o servicios, mediante el trabajo en equipo y habilidades personales tales como la comunicación asertiva y el pensamiento crítico.

Competencias blandas a promover: Trabajo en equipo y pensamiento crítico

EC1 Fase I: Tipos de emprendedor

Contenido: Tipos, características y habilidades de un emprendedor.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Resumen sobre tipos de emprendedor

Elaborar de manera individual un resumen sobre el perfil, características y tipos de emprendedores, con base al tema "5 tipos de emprendedor" tratado en clase, así como del material proporcionado por el facilitador. Para complementar la actividad de deberá de consultar al menos tres fuentes de información, tales como revistas especializadas, blogs y fuentes bibliográficas que le permitan ampliar el conocimiento sobre el tema.

La actividad deberá de subirse a plataforma en formato PDF, el resumen deberá de ser redactado conforme al formato APA 7ma ed. Subir a plataforma en tiempo y forma de acuerdo a las indicaciones proporcionadas por el facilitador del curso.

2 hrs. Aula
2 hrs. Virtuales
2 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

J. McGinnis, P. (2021). Emprendedor 10%: ¡Vive el sueño de emprender sin renunciar a tu empleo!. España: Penguin Random House Grupo Editorial México.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rubrica de resumen](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Resumen sobre las 3 mentalidades del emprendedor.

Elaborar de manera individual un resumen sobre "Las tres Mentalidades del emprendedor" basado en el capítulo 10 del libro "Emprendedor en pañales" Para complementar la actividad se deberá de consultar al menos tres fuentes de información, tales como revistas especializadas, blogs y fuentes bibliográficas que le permitan ampliar el conocimiento sobre el tema.

La actividad deberá de subirse a plataforma en formato PDF, el resumen deberá de ser redactado conforme al formato APA 7ma ed. Subir a plataforma en tiempo y forma de acuerdo con las indicaciones proporcionadas por el facilitador del curso.

2 hrs. Aula
2 hrs. Virtuales
2 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

Huitron, O (2021) Emprendedor en pañales: Guía para emprendedores primerizos.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rubrica de resumen](#)

EC1 Fase II: Oportunidades de negocio en el área deportiva

Contenido: Búsqueda de oportunidades de negocio en el área deportiva, para la generación de ideas

innovadoras de emprendimiento. Metodología de Desing Thinking Casos de éxito en el ámbito deportivo	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Trabajo de investigación sobre oportunidades de negocios.</p> <p>Realizar de forma individual o en equipo un trabajo de investigación sobre casos de éxito de negocios en el ámbito deportivo. Se deberá de realizar una investigación de 5 empresas o deportistas que se convirtieron en exitosos empresarios.</p> <p>Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en formato PDF, en tiempo y forma, con las indicaciones proporcionadas por el facilitador, cumpliendo con el formato APA.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual 4 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: Deportistas que se convirtieron en exitosos empresario Deporte y sustentabilidad 5 atletas que son emprendedores</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Trabajo de investigación</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Ensayo sobre la idea de negocio.</p> <p>De forma individual o en equipo, se realizará un ensayo sobre la idea de negocios que se desea emprender, donde se resalte la idea y objetivo principal y la aplicación de un análisis FODA a dicha idea. El ensayo se realizara despues de haber elaborado en clase un foro de discusión sobre las formas de emprender en el ámbito deportivo, con material de estudio del facilitador.</p> <p>La actividad se deberá de subir a plataforma en formato PDF y cumpliendo con los lineamientos del formato APA 7ma ed. en tiempo y forma.</p> <p>2 hrs. Aula 1 hr. Virtual 4 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: E s p i n a l R u i z , D . J . , M e d i n a V á s q u e z , J . E . (2 0 2 1) . P r o s p e c t i v a d e l d e s a r r o l l o d e p o r t i v o . C o l o m b i a : F a c u l t a d d e C i e n c i a s d e l a A d m i n i s t r a c i ó n d e l a U n i v e r s i d a d d e l V a l l e . B u s c a t u f u t u r o : e m p r e n d e e n d e p o r t e . (2 0 1 7) . E s p a ñ a : T h o m s o n R e u t e r s A r a n z a d i . C u b a n , M . (2 0 1 3) . C ó m o G a n a r e n e l D e p o r t e d e l o s N e g o c i o s : S i Y o P u e d o H a c e r l o , T ú P u e d e s H a c e r l o . E s t a d o s U n i d o s : D i v e r s i o n B o o k s .</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de ensayo</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Trabajo escrito sobre la generación de ideas de emprendimiento</p> <p>Realizar de forma individual o en equipo un trabajo escrito sobre la idea de negocios que se desarrollara como proyecto emprendedor en el ámbito deportivo. Dicho trabajo deberá de ser el resultado de la aplicación y desarrollo de la metodología de Design Thinking vista y guiada en</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos: S e r r a n o O r t e g a , M . , B l á z q u e z C e b a l l o s , P . (2 0 1 5) . D e s i g n t h i n k i n g : L i d e r a e l p r e s e n t e . C r e a e l f u t u r o . E s p a ñ a : E S I C E d i t o r i a l .</p>

<p>clase por el facilitador.</p> <p>El trabajo escrito debera de subirse a plataforma en formato PDF, de acuerdo con las instrucciones señaladas en clase.</p> <p>4 hrs. Aula 1 hr. Virtual</p>	<p>Guillen, I. Alcazar, P. (2013). El libro de los emprendedores. España: Deusto.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de trabajo escrito</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 6: Exposición de ideas de negocios</p> <p>Realizar de forma individual o en equipo una exposicion sobre la idea de negocios que se genero en la actividad no. 5. Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito, de acuerdo a los lineamientos dado por el facilitador en clase.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos: Alvarez Vásquez, C. A., Muñiz Jaime, L. P., Morán Chilán, J. H., Merchán Nieto, L. C., Conforme Cedeño, G. M., Nevárez Loor, E. E., Romero Castro, R. M. (2019). Las ideas de negocios, el emprendimiento y el marketing digital. España: 3 Ciencias.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de exposición</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <p>Resumen sobre tipos de emprendedor.</p> <p>Resumen sobre las 3 mentalidades del emprendedor.</p> <p>Trabajo de investigación sobre casos de éxito.</p> <p>Ensayo sobre ideas innovadoras de negocios.</p> <p>Exposición de ideas de negocios</p>	
<p>Fuentes de información</p>	
<p>J. McGinnis, P. (2021). Emprendedor 10%: ¡Vive el sueño de emprender sin renunciar a tu empleo!. España: Penguin Random House Grupo Editorial México.</p> <p>Huitron, O (2021) Emprendedor en pañales: Guía para emprendedores primerizos.</p> <p>Espinal Ruiz, D. J., Medina Vásquez, J. E. (2021). Prospectiva del desarrollo deportivo. Colombia: Facultad de Ciencias de la Administración de la Universidad del Valle.</p> <p>Busca tu futuro: emprende en deporte. (2017). España: Thomson Reuters Aranzadi.</p> <p>Cuban, M. (2013). Cómo Ganar en el Deporte de los Negocios: Si Yo Puedo Hacerlo, Tú Puedes</p>	

Hacerlo. Estados Unidos: Diversion Books.

Serrano Ortega, M., Blázquez Ceballos, P. (2015). Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro. España: ESIC Editorial.

Guillen, I. Alcazar, P. (2013). El libro de los emprendedores. España: Deusto.

Alvarez Vásquez, C. A., Muñiz Jaime, L. P., Morán Chilán, J. H., Merchán Nieto, L. C., Conforme Cedeño, G. M., Nevárez Loo, E. E., Romero Castro, R. M. (2019). Las ideas de negocios, el emprendimiento y el marketing digital. España: 3Ciencias.

Elemento de competencia 2: Desarrollar una idea de negocios, que permita diseñar un modelo de negocios para un proyecto emprendedor innovador y creativo dentro del área deportiva, basado en la correcta toma de decisiones, mediante una correcta planificación y gestión del tiempo que permita implementar el proyecto de forma regional.

Competencias blandas a promover: Creatividad y toma de decisiones.

EC2 Fase I: Desarrollo de ideas de negocios.

Contenido: Análisis y desarrollo de una idea de negocios para un proyecto emprendedor en el ámbito deportivo.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Trabajo escrito sobre el proyecto emprendedor.

Realizar de forma individual o en equipo, un trabajo escrito sobre el proyecto emprendedor que se pretende desarrollar a partir de la idea de negocio presentada en la actividad no.5, en donde se resalte el análisis situacional del entorno y mercado donde se desarrolla dicho proyecto.

Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado a los lineamientos del formato APA, cumpliendo en tiempo y forma con las indicaciones dadas por el facilitador durante la clase.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

Espinal Ruiz, D. J., Medina Vásquez, J. E. (2021). Prospectiva del desarrollo deportivo. Colombia: Facultad de Ciencias de la Administración de la Universidad del Valle.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de trabajo escrito](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Exposición sobre el proyecto emprendedor deportivo

Realizar de forma individual o en equipo, una exposición sobre el proyecto emprendedor presentado en la actividad no. 7.

Se deberá de realizar un presentación multimedia en Powerpoint, CANVA, Google slide, Powton, Visme, Prezi, etc. para presentar en aula durante la clase, siguiendo las instrucciones dadas por el facilitador.

3 hrs. Aula
1 hr. Virtual
3 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

Rosa, A. (2016). Hablar bien en público (Edición mexicana): Estrategias para comunicar con éxito y entusiasmar a cualquier audiencia. México: Grupo Planeta - México.

Huitrón, O. (2021) Emprendedor en pañales: guía para emprendedores primerizos. (n.p.)

[Elevator pitch: 12 ejemplos.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de exposición](#)

[Rúbrica de organización de una exposición](#)

EC2 Fase II: Metodologías para la generación de modelos de negocios

Contenido: Uso de las metodologías de CANVAS, Social CANVAS y Método Startup para la generación de modelos de negocios.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Resumen sobre el modelo CANVAS

Realizar de forma individual o por equipo, un resumen sobre el uso y aplicación de la metodología del modelos CANVAS. El resumen deberá incluir la descripción de los 9 bloques del lienzo CANVAS, mencionado en el libro "Generación de modelos de negocios" de Osterwalder.

Se deberá de subir trabajo escrito en PDF a plataforma, redactado de acuerdo al formato APA 7ma ed. en tiempo y forma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual
4 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2013). Generación de modelos de negocio. España: Grupo Planeta.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de resumen](#)

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Apuntes de clases sobre el lienzo CANVAS

De forma individual o por equipo se realizará durante la clase, la aplicación del lienzo CANVAS, con base a la información proporcionada por el facilitador en clase.

Para el desarrollo de esta actividad se utilizará el Lienzo CANVAS disponible en la sección de recursos de la plataforma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

Lienzo CANVAS

Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2013). Generación de modelos de negocio. España: Grupo Planeta.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de apuntes de clase](#)

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 11: Resumen sobre Social CANVAS

Realizar de forma individual o por equipo, un resumen sobre el uso y aplicación de la metodología Social CANVAS. El resumen deberá incluir la descripción de los 9 bloques del lienzo Social CANVAS.

Se deberá de subir trabajo escrito en PDF a plataforma, redactado de acuerdo al formato APA 7ma ed. en tiempo y forma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual
3 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

[CANVAS SOCIAL: QUÉ ES Y CÓMO TE PUEDE AYUDAR CON TU PROYECTO SOSTENIBLE + PLANTILLA](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de Resumen](#)

<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 12: Trabajo de investigación sobre el método Lean Startup</p> <p>Realizar de forma individual o por equipos, una investigación sobre el método Lean Startup. De acuerdo con la información proporcionada por el facilitador en clase, se deberá de realizar una investigación sobre el uso y aplicación del método Lean Startup, debiendo de agregar a la investigación al menos 3 conceptos de diferentes autores sobre el tema.</p> <p>Se entregará mediante plataforma un documento en PDF, en tiempo y forma de acuerdo al formato APA 7ma ed.</p> <p>1 hr. Aula 4 hrs. Virtuales 4 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: Ries, E. (2012). El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. España: Deusto.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de trabajo de investigación</p>
<p>EC2 Fase III: Generación de modelos de negocios</p> <p>Contenido: Desarrollo del modelos de negocios para el proyecto de emprendimiento en el ámbito deportivo.</p>	
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 13: Trabajo en aula; desarrollo del lienzo CANVAS</p> <p>Realizar de forma individual o por equipo, con el apoyo del facilitador durante clase, se desarrollarán los 9 bloques del lienzo CANVAS, a partir de la idea innovadora presentada en la actividad no. 7.</p> <p>Para realizar esta actividad, se hará uso del lienzo CANVAS o Social CANVAS, según aplique al proyecto emprendedor. Disponibles como documentos en la sección de recursos de la plataforma.</p> <p>3 hrs. Aula 3 hrs. Virtuales 3 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: Lienzo CANVAS Lienzo Social CANVAS Como aplicar el lienzo Parte I Como aplicar el lienzo Parte II Como aplicar el lienzo Parte III Como aplicar el lienzo Parte IV</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de trabajo en aula</p>
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 14: Exposición del modelo de negocios</p> <p>Realizar de forma individual o por equipo, una exposición sobre el resultado del desarrollo y aplicación del lienzo CANVAS a la idea innovadora de su proyecto de emprendimiento deportivo.</p> <p>Se deberá de preparar una presentación en la</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: Rosa,A. (2016). Hablar bien en público (Edición mexicana): Estrategias para comunicar con éxito y</p>

<p>aplicación de su preferencia, Powerpoint, CANVA, Visme, etc. para presentar durante clase.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual 1 hr. Independiente</p>	<p>entusiasmar a cualquier audiencia. México: Grupo Planeta - México.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de presentación oral</p>
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 15: Primer avance del proyecto emprendedor deportivo</p> <p>Se realizará de forma individual o por equipo, un trabajo escrito que muestre el primer avance del proyecto emprendedor deportivo. De acuerdo con la información proporcionada por el facilitador en clase, se deberá de generar un modelo de negocios para el proyecto a emprender, el cual deberá de estar descrito en sus 4 puntos; clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.</p> <p>Se entregará en plataforma documento PDF, en tiempo y forma, de acuerdo a los lineamientos solicitados por el facilitador.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual 4 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos: Corredor, A. (2021). Diseña tu modelo de negocios: y alinéalo con tu propósito con el método MERAKIUstar. MERAKIU.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de presentación de avance</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <p>Trabajo escrito sobre el proyecto emprendedor</p> <p>Exposición sobre el proyecto emprendedor deportivo</p> <p>Resumen sobre el modelo CANVAS</p> <p>Apuntes de clases sobre el modelo CANVAS</p> <p>Resumen sobre el Social CANVAS</p> <p>Trabajo de investigación sobre el método Lean Startup</p> <p>Trabajo en aula sobre el Lienzo CANVAS</p> <p>Exposición del modelo de negocios</p> <p>Primer avance del proyecto emprendedor deportivo</p>	
<p>Fuentes de información</p>	
<p>Espinal Ruiz, D. J., Medina Vásquez, J. E. (2021). Prospectiva del desarrollo deportivo. Colombia: Facultad de</p>	

Ciencias de la Administración de la Universidad del Valle.

Rosa, A. (2016). Hablar bien en público (Edición mexicana): Estrategias para comunicar con éxito y entusiasmar a cualquier audiencia. México: Grupo Planeta - México.

Huitrón, O. (2021) Emprendedor en pañales: guía para emprendedores primerizos. (n.p.)

[Elevator pitch: 12 ejemplos.](#)

Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2013). Generación de modelos de negocio. España: Grupo Planeta.

[CANVAS SOCIAL: QUÉ ES Y CÓMO TE PUEDE AYUDAR CON TU PROYECTO SOSTENIBLE + PLANTILLA](#)

Ries, E. (2012). El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. España: Deusto.

Lienzo CANVAS

Lienzo Social CANVAS

[Como aplicar el lienzo Parte I](#)

[Como aplicar el lienzo Parte II](#)

[Como aplicar el lienzo Parte III](#)

[Como aplicar el lienzo Parte IV](#)

Rosa,A.(2016).Hablar bien en público (Edición mexicana): Estrategias para comunicar con éxito y entusiasmar a cualquier audiencia.?México:?.Grupo Planeta - México.

Corredor, A. (2021). Diseña tu modelo de negocios: y alinéalo con tu proposito con el método MERAKIUstar. MERAKIU.

Elemento de competencia 3: Evaluar la viabilidad de un proyecto emprendedor a implementarse en el ámbito deportivo, el cual sirva como sustento a un estudio de factibilidad, que a través de una correcta toma de decisiones y trabajo en equipo, permita acceder a fuentes de financiamiento ya sea públicas o privadas.

Competencias blandas a promover: Trabajo en equipo y toma de decisiones

EC3 Fase I: Evaluación de proyectos emprendedores en el ámbito deportivo.

Contenido: Análisis de la viabilidad de un proyecto deportivo, para su desarrollo en un entorno regional.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 16: Investigación de conceptos sobre estudio de viabilidad y estudio de factibilidad

Realizar de forma individual una investigación de conceptos sobre un estudio de viabilidad y un estudio de factibilidad aplicable a un proyecto de negocios. Se deberá de realizar la investigación de al menos 5 autores diferentes, donde se detalle, el uso y aplicación de cada estudio.

Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.

1 hr. Virtual
3 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

Gray, C. F., Larson, E. W. (2009). Administración de proyectos. España: McGraw-Hill.

Córdoba Padilla, M. (2013). Formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Ecoe Ediciones.

Palacio Salazar, I. (2010). Guía práctica para la identificación, formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Universidad del Rosario.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de investigación de conceptos](#)

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 17: Trabajo escrito sobre la aplicación de estudios de factibilidad a proyectos deportivos

Realizar de forma individual un trabajo escrito sobre el uso y aplicación de los estudios de factibilidad a proyectos de inversión y su importancia en el desarrollo de proyectos de emprendimiento en el ámbito deportivo.

Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.

2 hrs. Virtuales
2 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

Palacio Salazar, I. (2010). Guía práctica para la identificación, formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Universidad del Rosario.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de trabajo escrito](#)

EC3 Fase II: Búsqueda de fuentes de financiamiento a proyectos deportivos

Contenido: Fuentes de financiamiento públicas y privadas para emprendedores.

EC3 F2 Actividad de aprendizaje 18: Trabajo de investigación sobre fuentes de financiamiento para proyectos emprendedores.

Realizar de forma individual una investigación

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

<p>sobre las fuentes de financiamiento existentes para proyectos de emprendimiento, ya sea de organismos públicos o privados, así como las condiciones y forma de acceso, se deberá de realizar la investigación de al menos 10 fuentes de financiamiento, tanto locales, estatales y nacionales.</p> <p>Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.</p> <p>2 hrs. Virtuales 2 hrs. Independientes</p>	<p>Recursos:</p> <p>FIDESON</p> <p>10 fuentes de financiamiento que debes de conocer</p> <p>Mi primer crédito emprendedor</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de trabajo de investigación</p>
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 19: Foro de discusión sobre financiamiento a proyectos deportivos</p> <p>Realizar de forma grupal, durante la clase presencial un foro de discusión sobre las fuentes de financiamiento a los proyectos deportivos. Con ayuda del facilitador se llevará a cabo la discusión de la información investigada en la actividad 18 y su impacto en el desarrollo del proyecto que se pretende emprender en este curso.</p> <p>Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>FIDESSION</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de participación en foro</p>
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 20: Trabajo en aula sobre la factibilidad del proyecto emprendedor</p> <p>Realizar de forma individual o por equipos, sobre la factibilidad de su proyecto el cuál se desea convertir en un modelo de negocios para emprender en el ámbito deportivo.</p> <p>Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual 1 hr. Independiente</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos:</p> <p>Palacio Salazar, I. (2010). Guia practica para la identificación, formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Universidad del Rosario.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de trabajo en aula</p>

EC3 Fase III: El modelo de negocios del proyecto de emprendimiento deportivo.

Contenido: Presentación del modelo de negocios desarrollado para el proyecto emprendedor deportivo.

EC3 F3 Actividad de aprendizaje 21: Segundo avance: Resumen ejecutivo del proyecto emprendedor.

Realizar de forma individual o por equipo según sea la organización del alumno, el resumen ejecutivo de su modelo de negocios, el cual se debe de desarrollar en las 4 fases que son clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica de un proyecto de emprendimiento.

Se deberá de subir a plataforma trabajo escrito en PDF y apegado al formato APA 7ma ed. cumpliendo en tiempo y forma con las instrucciones dadas por el facilitador en clase.

1 hr. Virtual
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

Osterwalder,A.,Pigneur,Y.(2013).Generación de modelos de negocio.España:Grupo Planeta.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de proyecto integrador](#)

EC3 F3 Actividad de aprendizaje 22: Presentación del proyecto de emprendimiento deportivo

Realizar de forma individual o por equipos, la presentación del proyecto de emprendimiento deportivo. Apoyandose de herramientas tecnológicas como Powerpoint, CANVA, Visme, Prezi. Se deberá de realizar la exposición del proyecto emprendedor, donde se resalte la innovación y la creatividad en la propuesta de valor, así como su usabilidad y su impacto en el ámbito deportivo.

La conclusión del curso se dara con la presentación oral, visual y tangible según aplique a cada proyecto, mediante la organización de un corredor emprendedor, diseñado por el facilitador del curso.

3 hrs. Aula
2 hrs. Independientes

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

[Como vender una idea](#)

Rosa,A (2016).Hablar bien en público (Edición mexicana): Estrategias para comunicar con éxito y entusiasmar a cualquier audiencia. México Grupo Planeta - México.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de exposición](#)

Evaluación formativa:

Investigación de conceptos sobre estudios de viabilidad y estudios de factibilidad

Trabajo escrito sobre estudios de factibilidad

Trabajo de investigación sobre fuentes de financiamiento para proyectos emprendedores.

Foro de discusión sobre financiamiento a proyectos deportivos

Trabajo en aula sobre la factibilidad del proyecto emprendedor
 Segundo avance; Resumen ejecutivo del proyecto emprendedor.
 Presentación del proyecto de emprendimiento deportivo

Fuentes de información

Gray, C. F., Larson, E. W. (2009). Administración de proyectos. España: McGraw-Hill.
 Córdoba Padilla, M. (2013). Formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Ecoe Ediciones.
 Palacio Salazar, I. (2010). Guía práctica para la identificación, formulación y evaluación de proyectos. Colombia: Universidad del Rosario.

FIDESON

[10 fuentes de financiamiento que debes de conocer](#)

[Mi primer crédito emprendedor Osterwalder, A., Pigneur, Y. \(2013\). Generación de modelos de negocio. España: Grupo Planeta.](#)

Políticas	Metodología	Evaluación
<p>Presencial</p> <p>La entrada al aula debe sujetarse a que los estudiantes se presenten a tiempo según su horario establecido.</p> <p>Asistencia. Cumplir con el 70% de la asistencia a los cursos de manera obligatoria, para tener derecho a ser evaluado al final de cada elemento de competencia.</p> <p>Restricciones en el uso del teléfono móvil. Se recomienda mantenerlo apagado, o en modo de silencio o de vibrar durante la clase. En caso de recibir una llamada, ésta podrá ser contestada siempre y cuando cuente con el permiso del profesor y responda la llamada fuera del aula.</p> <p>Plataforma</p> <p>Entrega de actividades establecidas en fechas y días específicos.</p>	<p>Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.</p> <p>El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura.</p> <p>Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional, de acuerdo con los criterios establecidos por el facilitador y cumpliendo con el formato APA 7ma edición.</p> <p>Todo trabajo académico, ya sea audiovisual o visual, deberá apegarse a los lineamientos establecidos por el facilitador durante el curso, y se deberá de</p>	<p>La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</p> <p>ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son: Diagnóstica permanente, entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y</p>

<p>La participación activa se tomará en cuenta mediante los foros, chats, correos y actividades en horarios y fechas establecidas por el docente.</p> <p>Es de carácter obligatorio la inscripción de los estudiantes en el curso correspondiente para luego ser dados de alta en plataforma, y así tener acceso a las diferentes actividades de tipo virtual.</p> <p>Tiempo de actividades sujetas a evaluación. Actividades como el chat, exámenes, foros, tareas individuales y de equipo estarán sujetas a tiempos y fechas de disponibilidad en plataforma. Pasado el tiempo expiran y quedan inhabilitadas para su evaluación.</p>	<p>evitar la desonestidad academica, asi como la copia y plagio de cualquier tipo.</p> <p>El desarrollo de esta materia será con actividades teóricas y prácticas de manera presencial. El facilitador expondrá los temas interactuando con el estudiante el cual, de acuerdo con sus investigaciones bibliográficas y elaboración de ejercicios prácticos, participará de manera activa tanto en el aula como en la plataforma. La evaluación será tanto de actividades virtuales como presenciales.</p>	<p>Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de: Competente sobresaliente; Competente avanzado; Competente intermedio; Competente básico; y No aprobado.</p> <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:</p> <p>Competente sobresaliente 10</p> <p>Competente avanzado 9</p> <p>Competente intermedio 8</p> <p>Competente básico 7</p> <p>No aprobado 6</p>
--	---	--