

Curso: DESARROLLO DE EMPRENDEDORES		Horas aula: 2
Clave: ADM88C1		Horas plataforma: 2
Antecedentes:		Horas laboratorio: 0
Competencia del área: Formular proyectos de inversión para personas físicas y morales con el uso de herramientas tecnológicas que le permitan evaluar distintos escenarios para la prevención de riesgos de inversión.	Competencia del curso: Desarrollar habilidades para identificar oportunidades de negocio factibles en el mercado, por medio de la creación de propuestas de valor y modelos de negocio que contemplen la realidad nacional e internacional, poniendo en práctica el pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, y la comunicación efectiva.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características de un emprendedor exitoso para perfilar un modelo idóneo que ponga en marcha iniciativas empresariales en diferentes sectores, mediante el aprendizaje relacionado a otras disciplinas innovadoras, bajo el enfoque de pensamiento crítico y creativo. 2. Describir los distintos procesos creativos y metodológicos que ayuden a plasmar de la mejor manera el manejo de los recursos con los que se cuenta para emprender la idea de negocio aplicado en entornos cambiantes, practicando la solución de problemas, creatividad e innovación, mediante el análisis de casos y el estudio organizacional. 3. Elaborar las metodologías Lean StartUp para lograr una mayor eficiencia en la gestión empresarial maximizando la rentabilidad del mismo; mediante el desarrollo de una idea emprendedora creativa y creciente, que sea útil para el mercado regional, nacional o internacional bajo un enfoque innovador. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en Ciencias Económicas, preferentemente con posgrado Innovación, Emprendimiento o Desarrollo. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo, con una actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo. Compromiso con el proyecto del programa; responsabilidad y respeto, ética profesional y desarrollo de actitudes que se pretende que tengan los alumnos en clase.		
Elaboró: RICARDO ANTONIO MORALES VILLASEÑOR E IRASEMA LILIAN MANCILLAS ALVAREZ		Junio 2021
Revisó: ALMA ANGELINA YANEZ ORTEGA/REYNA I. OCHOA LANDÍN		Junio 2021
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Junio 2021

Elemento de competencia 1: Identificar las características de un emprendedor exitoso para perfilar un modelo idóneo que ponga en marcha iniciativas empresariales en diferentes sectores, mediante el aprendizaje relacionado a otras disciplinas innovadoras, bajo el enfoque de pensamiento crítico y creativo.

Competencias blandas a promover: Pensamiento crítico y creativo

EC1 Fase I: Conceptualización y características del emprendedor.

Contenido: Concepto, características y clasificación del emprendedor.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Mapa conceptual sobre el término emprendedor

Elaborar, de manera individual y en el espacio asignado a plataforma, un mapa conceptual sobre el término Emprendedor; partiendo de la información proporcionada por el facilitador y los recursos proporcionados.

Presentar en aula para su discusión, retroalimentación y evaluación.

2 hrs. Aula
2 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- [Martin, D. \(2008\). Éxito para emprendedores. Capítulo 1.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Mapa conceptual](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Infografía sobre las características de un emprendedor

Elaborar, de manera individual, una infografía sobre las características que debe tener un emprendedor con base en la información proporcionada en el aula y los materiales de la sección de recursos.

Entregar la evidencia en el aula, participar en la discusión grupal para su retroalimentación y evaluación.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- Video: [Pase de lista. \(2015\). Qué es un emprendedor – Características](#)
- [Martin, D. \(2008\). Éxito para emprendedores. Capítulo 1.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Infografía](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 3: Cuadro comparativo sobre distintos emprendedores.

Elaborar, en equipo, un cuadro comparativo sobre 5 emprendedores, con base en la información proporcionada en el aula y los materiales del apartado de recursos.

Identificar diferencias, semejanzas, características, nacionalidad, edad inicial de emprendimiento, entre otros y esquematizar la información de forma clara y creativa.

Entregar en el aula para su retroalimentación y evaluación.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual () Equipo (X)

Recursos:

- [BILIB. \(2012\). Los 12 emprendedores más importantes de la historia moderna](#)
- [Torres, D. \(2020\). 30 emprendedores exitosos que cambiaron el mundo](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Cuadro comparativo](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

2 hrs. Aula	
EC1 Fase II: Identificación de los distintos caracteres del emprendedor.	
Contenido: Emprendedores en el sector.	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Exposición oral sobre el podcast “Dimes y billetes 85 - ventura capital for dummies”</p> <p>Realizar, de manera individual, una exposición oral en video sobre el podcast “Dimes y billetes #85 - ventura capital for dummies”.</p> <p>Desarrollar el tema de forma creativa y mediante el pensamiento crítico en un documento word y con base en el guión grabar en video la presentación con una duración entre 5 y 10 minutos; incluir presentación al inicio indicando nombre completo, carrera y universidad; al finalizar mencionar una conclusión o reflexión personal. Subir video a YouTube o Drive personal e incluir el link en el documento.</p> <p>Entregar por plataforma educativa institucional para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>Atender en el aula la discusión del tema y la información complementaria que proporcione el facilitador.</p> <p>2 hrs. Aula 4 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Podcast: Moris Dieck. (2021). Dimes y billetes #85 - ventura capital for dummies <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de exposición oral.
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Trabajo de investigación sobre fuentes de financiamiento para emprendedores</p> <p>Elaborar, en equipo, un trabajo de investigación sobre fuentes de financiamiento para emprendedores a nivel nacional y regional, con base en los materiales del apartado de recursos y la consulta personal en Google Scholar u otras fuentes confiables de información de al menos 5 fuentes bibliográficas.</p> <p>Realizar un documento escrito con el desarrollo del tema donde se integren todas las fuentes consultadas demostrando un pensamiento crítico.</p> <p>Presentar documento para su discusión y análisis en la sesión en aula.</p> <p>2 hrs. Aula 3 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Financiera para el Desarrollo Económico de Sonora Gobierno de México. (2020). Unidad de Desarrollo Productivo, UDP <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de investigación.

EC1 F2 Actividad de aprendizaje 6: Exposición oral sobre emprendedores en el sector

Realizar, en equipo, una exposición oral en video sobre emprendedores en el sector financiero con base en los materiales del apartado de recursos y a partir de las siguientes indicaciones:

1. Desarrollar el tema en un documento de Word y preparar una exposición con base en dicha información,
2. Grabar en video la exposición, utilizando el dispositivo de su preferencia (celular, computadora, tableta, etc.) con una duración entre 5 y 10 minutos.
3. Realizar una presentación al inicio del video con su nombre completo, carrera que estudia y universidad; al finalizar mencionar una conclusión o reflexión personal.
4. Subir video a YouTube o Drive personal e incluir el link en el documento.

Participar en discusión del tema en el aula y atender a la información complementaria por parte del facilitador.

2 hrs. Aula
2 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)

Recursos:

- [Bustillo, B. \(2013\). Emprendedores que reinventan el mundo de las finanzas. Expansión](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- [Rúbrica de exposición.](#)

Evaluación formativa:

- Mapa conceptual sobre el termino: emprendedor.
- Infografía sobre las características de un emprendedor.
- Cuadro comparativo sobre distintos emprendedores.
- Video sobre el podcast : "Dimes y billetes 85 - ventura capital for dummies"
- Investigación sobre fuentes de financiamiento para emprendedores a nivel nacional y regional.
- Exposición oral sobre emprendedores del sector.

Fuentes de información

1. (3 de agosto de 2012). Los 12 emprendedores más importantes de la historia moderna. Centro de Desarrollo de Competencias Digitales de Castilla-La Mancha.
<https://www.bilib.es/actualidad/blog/noticia/articulo/los-12-emprendedores-mas-importantes-de-la-histor/>
2. Bustillo, B. (19 de abril de 2013). Emprendedores que reinventan el mundo de las finanzas. Expansión.
<https://www.expansion.com/2013/04/19/emprendedores-empleo/emprendimiento/1366390553.html>
3. Financiera para el Desarrollo Económico de Sonora. (s.f.). FIDESON. Gobierno del Estado.
<http://fideson.gob.mx/SitioPublico/index.php>
4. Gobierno de México. (31 de marzo de 2020). Unidad de Desarrollo Productivo, UDP. Secretaría de Economía. <https://www.gob.mx/se/acciones-y-programas/unidad-de-desarrollo-productivo>
5. Martin, D. (2008). Éxito para emprendedores. Ediciones i.
<https://elibro.net/es/ereader/ues/60418?page=1>

6. Moris Dieck. (24 de marzo de 2021). Dimes y billetes #85 - ventura capital for dummies [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=i23HwkzaS-I>
7. Pase de lista. (1 de julio de 2015). Qué es un emprendedor – Características [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bL3tCdzBASE>
8. Torres, D. (4 de marzo de 2020). 30 emprendedores exitosos que cambiaron el mundo. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/sales/emprendedores-exitosos>

Elemento de competencia 2: Describir los distintos procesos creativos y metodológicos que ayuden a plasmar de la mejor manera el manejo de los recursos con los que se cuenta para emprender la idea de negocio aplicado en entornos cambiantes, practicando la solución de problemas, creatividad e innovación, mediante el análisis de casos y el estudio organizacional.

Competencias blandas a promover: Solución de problemas, creatividad e innovación

EC2 Fase I: Trend Canvas.

Contenido: Trendwatching, Qué es el consume trend canvas, Implementación del trend canvas

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Trabajo de Investigación sobre Trendwatching o Tendencias del Consumidor

Elaborar, de manera individual, un trabajo de investigación sobre Trendwatching o Tendencias del Consumidor a partir de la información recabada en el aula, materiales del apartado de recursos, así como de la búsqueda de libros y artículos en mínimo 5 fuentes bibliográficas.

Entregar en aula y participar en discusión del tema aportando ideas o conceptos.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Growth Hacking. [Canvas de tendencia para desarrollar un producto innovador](#).

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Trabajo de Investigación](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Análisis de caso de un Trend Canvas o Lienzo de Tendencias

Plantear de manera individual, una idea de negocio mediante un Trend Canvas o Lienzo de Tendencias para analizar las tendencias que permitan descubrir el potencial de la idea de negocio. Tomar como apoyo información proporcionada por el facilitador en el aula.

Ingresar a Google Scholar o a otras fuentes confiables de información, de manera previa, y realiza una búsqueda de artículos y noticias sobre un tema, industria, o situación de negocios de interés personal, para ser analizados en el aula y hacer su planteamiento en un Lienzo de Tendencias; consultar al menos 5 Fuentes bibliográficas sobre el tema y el uso del Trend Canvas.

Con la información recabada, elaborar durante clase un Trend Canvas o Lienzo de Tendencias, en el que se integrarán todas las fuentes consultadas.

Entregar en el aula para su retroalimentación.

1 hr. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

1. [Video] Youtube (20189. [Tendencias canvas](#).)
2. Sitio web: [Descargar el modelo CANVAS](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Análisis de caso](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 Fase II: Estrategia del Océano Azul.

Contenido: Concepto de estrategia del oceano azul, Principios básicos de la estrategia del oceano azul, Implementación de la estrategia del océano azul.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Mapa conceptual sobre la Estrategia del Oceano Azul.

Elaborar de manera individual, un mapa conceptual sobre la estrategia del Oceano Azul, con base en la información proporcionada en el aula, lectura y análisis de los materiales contenidos en la sección de recursos y la información investigada previamente en fuentes de sustento académico.

Entregar el mapa conceptual para su evaluación y retroalimentación en el aula.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()

Recursos:

W. Chan Kim, (2017). La estrategia del océano azul. Capitulo 2.

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Mapa conceptual](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Análisis de caso de Estrategia del Océano Azul

Elaborar de manera individual, un análisis de caso de Estrategia del Océano Azul proporcionado por el facilitador, por medio de la información y asesoría otorgada en el aula.

Ingresar a Google Scholar u otras fuentes confiables de información previo a la sesión y realizar una búsqueda de artículos y noticias sobre ¿qué es?, ¿cómo se implementa? y ¿cuáles son sus principios?. Consultar al menos 5 Fuentes bibliográficas sobre el tema.

Con la información recabada, elaborar durante clase una estrategia basado en el Oceano Azul, en el que se integrarán todas las fuentes consultadas.

Entregar en el aula para su exposición y evaluación.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()

Recursos:

W. Chan Kim (2017) La estrategia del océano azul. Capitulo 2.

Criterios de evaluación de la actividad:

- Rúbrica de [Análisis de caso](#).
- Asistencia y participación activa en el aula.

EC2 Fase III: Design Thinking

Contenido: Origen del Design Thinking, Utilidad en la industria del Design Thinking, Fases del Design Thinking, Implementación de la metodología del Design Thinking

EC2 F3 Actividad de aprendizaje 11: Infografía sobre la metodología del Design Thinking

Elaborar una infografía de manera individual sobre qué es el Design Thinking y como se implementa. De manera previa leer y analizar los materiales contenidos en la sección de recursos e identificar las fases principales de la metodología.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Osterwalder (2011). Generación de Modelos de Negocio. DEUSTO S.A. EDICIONES. Capitulo 3.

<p>Entregar la actividad en el aula para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>2 hrs. Aula</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de Infografía. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 12: Video la implementación del Design Thinking a un producto o servicio</p> <p>Realizar un video en equipo en el cual se exponga la implementación de la metodología del Design Thinking a la mejora de un producto o servicio, tomando como base el material incluido en los recursos, así como lo visto en las sesiones anteriores y la búsqueda de información en fuentes confiables.</p> <p>Seleccionar un producto o servicio de interés el cual se considere con necesidad de un cambio, mejora o innovación y exponer de forma creativa las sugerencias con base a la metodología señalada.</p> <p>Entregar en el aula para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>2 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos: Osterwalder (2011). Generación de Modelos de Negocio. Capitulo 4.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de Exposición oral. • Asistencia y participación activa en el aula.
<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de investigación sobre Trendwatching o Tendencias del Consumidor. • Análisis de caso de un Trend Canvas o Lienzo de Tendencias. • Mapa conceptual sobre la Estrategia del Oceano Azul. • Análisis de caso de ejemplo de Estrategia del Oceano Azul • Infografía sobre la metodología del Design Thinking. • Video la implementación del Design Thinking a un producto o servicio. 	
<p>Fuentes de información</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chan K. Mauborgne R. (2017) La estrategia del océano azul. Profit. 2. El diario de un emprendedor (2021) Esto Hará Que Salgas De La Zona De Confort Y Explotes Todo Tu Potencial - La Historia Del Halcón.[Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=I2IYHO9w4IY 3. Osterwalder A. Pigneur I. (2011). Generación de Modelos de Negocio. DEUSTO S.A. 4. Provisual studios. (19 de mayo de 2018). Tendencias canvas. [Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xla0cu9BecY 5. Soffia H, Sebastián. (2015). Encaje Producto/ Mercado o Product Market Fit. Growthhacking. https://growthhacking.cl/author/sebasoffia/page/2/ 6. Soffia H, Sebastián. (2014). Canvas de tendencia para desarrollar un producto innovador. 	

Growthhacking. <https://growthhacking.cl/canvas-de-tendencia-para-desarrollar-un-producto-innovador/>

Elemento de competencia 3: Elaborar las metodologías Lean StartUp para lograr una mayor eficiencia en la gestión empresarial maximizando la rentabilidad del mismo; mediante el desarrollo de una idea emprendedora creativa y creciente, que sea útil para el mercado regional, nacional o internacional bajo un enfoque innovador.

Competencias blandas a promover: Innovación

EC3 Fase I: Canvas de propuesta de valor

Contenido: Definición de una propuesta de valor, definición de canvas de propuesta de valor, Desarrollo del canvas de propuesta de valor

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 13: Mapa conceptual sobre qué es una propuesta de valor y cómo crear una propuesta de valor efectiva.

Elaborar de manera individual, un mapa conceptual sobre qué es una propuesta de valor y cómo crear una propuesta de valor efectiva, con base a la información proporcionada en el aula, lectura y análisis de los materiales contenidos en la sección de recursos y la información investigada previamente en fuentes de sustento académico.

Realizar el mapa conceptual mediante una aplicación como por ejemplo Creately, Canva o Lucidchart u algún otro de su preferencia.

Entregar en plataforma educativa institucional para su evaluación.

1 hr. Aula
3 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- Mejía, C.A. (2020). [La propuesta de valor.](#)
- Master base (2019). [Como crear una propuesta de valor efectiva.](#)
- Aprendamos Marketing (2019). [Como diseñar la propuesta de valor de mi negocio.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica de [Mapa conceptual](#).

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 14: Trabajo escrito sobre el lienzo de la propuesta de valor o CANVAS.

Elaborar en equipo un trabajo escrito, sobre los principios esenciales de el lienzo de propuesta de valor, el cual debe de contener:

- ¿Qué es el Lienzo de la Propuesta de Valor o Canvas de Propuesta de Valor?
- ¿Quién desarrolló esta herramienta y porqué?
- ¿Para qué sirve esta herramienta??¿Cómo se realiza (pasos a seguir)?

Leer y analizar de manera previa, los materiales contenidos en la sección de recursos, identificando la información más importante del tema para mostrarlos y discutirlos en el aula y entregarlo para su evaluación.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)

Recursos:

- [Video: Diseñando la propuesta de valor.](#)
- [Video: Diseñando la propuesta de valor - lienzo.](#)
- [Link: Lienzo de propuesta de valor.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica de [Trabajo escrito](#).

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 15: Exposición oral en video sobre la propuesta de valor.

Realizar una exposición oral en video, en equipo de cuatro integrantes sobre la propuesta de valor de su proyecto emprendedor, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)

Recursos:

Para la realización de la actividad, utilizar los siguientes

<p>sustento académico:</p> <p>Partir del análisis de los materiales incluidos y/o la búsqueda de información en fuentes confiables, con el fin de desarrollar la propuesta de forma creativa e innovadora y llenar el formato canvas de la propuesta de valor.</p> <p>En un documento de Word, elaborar un reporte que explique a detalle cada uno de los apartados del formato de canvas de propuesta de valor referente a su proyecto emprendedor. Incluir portada que contenga datos generales y referencias bibliográficas en formato APA7.</p> <p>Preparar la grabación de la exposición oral con una duración de entre 5 y 10 minutos a partir del documento realizado y cualquier recurso de apoyo para su desarrollo. Incorporar presentación de los integrantes del equipo y una conclusión o reflexión personal.</p> <p>Entregar documento escrito en formato pdf y el video de acuerdo con las indicaciones proporcionadas por el facilitador.</p> <p>1 hr. Aula 4 hrs. Plataforma</p>	<p>recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video: Canvas de propuesta de valor. • Video: Ejemplos propuesta de valor canvas. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de elaboración de video.</p>
---	--

EC3 Fase II: CANVAS de modelo de negocio

Contenido: Definición de un modelo de negocio, Canvas de modelo de negocio, Desarrollo del canvas de modelo de negocio.

<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 16: Ensayo sobre modelo de negocio.</p> <p>Elaborar un ensayo sobre modelo de negocio de manera individual, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Entregar en el aula y en sesiones posteriores se realizará una discusión sobre los resultados de la actividad en el aula, donde cada estudiante deberá aportar su idea, con la finalidad de generar un ambiente de discusión organizada, promoviendo la participación activa del alumno.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo ()</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Link: Qué es un modelo de negocio y cómo hacerlo efectivo. 2. Link: Emprende o innova con: Business model canvas. 3. Video: ¿Qué es un modelo de negocio? 4. Video: Modelo Canvas Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo Ejemplo práctico. 5. Video: ¿Qué es un modelo de negocios II? 6. Video: Modelo de negocio UBER explicado en CANVAS 7. Video: Modelo de negocio Netflix del 2013 al 2017 explicado en Canvas <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica de Ensayo.</p>
---	--

	Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 17: Presentación multimedia sobre CANVAS: modelo de negocio.</p> <p>Elaborar una presentación multimedia sobre canvas: modelo de negocio en equipo de cuatro integrantes, con base a la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Identificar y realizar la información más relevante sobre el formato canvas de modelo de negocio y explicar mediante un reporte cada uno de los apartados del formato. Elaborar una presentación en Power Point o Prezi con un mínimo de 10 diapositivas o slides, en donde se muestre el tema asignado.</p> <p>Hacer uso de la creatividad para el diseño de la presentación (efectos, música, links, videos, etc.), considerando que no interfieran para el entendimiento de la información. No saturar la diapositivas de información y utilizar las imágenes como apoyo visual e incorporar portada y referencias en formato APA.</p> <p>Grabar el archivo y entregar por plataforma educativa institucional, para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>1 hr. Aula 3 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Formato: Formato Canvas de Modelo de Negocio. Video: Modelo Canvas Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo Ejemplo práctico Video: Modelo de negocio Netflix del 2013 al 2017 explicado en Canvas <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de Presentación multimedia. Asistencia y participación activa en el aula.
<p>EC3 Fase III: Rocket Pitch.</p> <p>Contenido: Concepto de rocket pitch, elementos clave para la realización de un rocket pitch, ejemplos de rocket pitch</p>	
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 18: Mapa mental sobre rocket pitch.</p> <p>Elaborar en equipo, un mapa mental sobre el tema rocket pitch, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos de la actividad en plataforma o en otras fuentes de sustento académico.</p> <p>Leer y analizar los materiales contenidos en la sección de recursos, sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Que es un rocket pitch? Elementos clave para realizar un rocket pitch. ¿Como se debe de realizar un rocket pitch? 	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Video: Introducción a Rocket Pitch (Elevator Pitch) Video: Objetivo de un Pitch (Elevator Pitch). Video: ¿Qué elementos puedo incluir en un pitch (Elevator pitch)? Video: Cómo preparar un ELEVATOR PITCH eficaz. Video: Ejemplo de Elevator Pitch para presentarte tú o un proyecto Video: Elevator pitch. Tienes 20 segundos - eduCaixa.

<p>Utilizar algún programa para crear mapas mentales, como por ejemplo MindMeister y haciendo uso de las herramientas que la aplicación ofrece, elaborar de manera clara y concreta un mapa mental.</p> <p>Entregar la evidencia por plataforma educativa institucional para su retroalimentación y evaluación.</p> <p>1 hr. Aula 4 hrs. Plataforma</p>	<p>7. Video: Elevator Pitch: Presentaciones efectivas 8. Aplicación para crear Mapas mentales: MINDMEISTER .</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de Mapa mental .</p>
<p>EC3 F3 Actividad de aprendizaje 19: Video Rocket Pitch</p> <p>Realizar un video "Rocket Pitch" del proyecto que se ha elegido durante este último elemento en equipos de 4 integrantes.</p> <p>Tomar como base el material proporcionado en recursos para desarrollar el guión del "Rocket Pitch" en un documento de Word con portada que contenga datos generales y referencias bibliográficas en formato APA7.</p> <p>Preparar el video con una duración de entre 3 y 5 minutos basándose en el trabajo realizado haciendo uso de los recursos que se consideren necesarios; siguiendo la estructura recomendada para un "Rocket Pitch". Cuidar Sonido e iluminación del video.</p> <p>Entregar video y documento escrito en formato pdf de acuerdo con lo señalado por el facilitador.</p> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los 7 elementos de un elevator pitch perfecto. LanceTalent.com. • Ejemplo de elevator pitch para presentarte tú o tu proyecto. • Elevator Pitch: Presentaciones efectivas. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica de Elaboración de video</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual sobre qué es una propuesta de valor y cómo crear una propuesta de valor efectiva. • Trabajo escrito sobre el lienzo de la propuesta de valor o CANVAS. • Exposición oral en video sobre la propuesta de valor. • Ensayo sobre modelo de negocio. • Presentación multimedia sobre canvas: modelo de negocio. • Mapa mental sobre rocket pitch. 	
<p>Fuentes de información</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alicia Ro (2018) Ejemplo de Elevator Pitch para presentarte tú o un proyecto. [Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=uv357YzY7-k 2. Aprendamos Marketing (2019) Como diseñar la propuesta de valor de mi negocio. [Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=6e3x28uZHaU 	

3. Carlos Alberto Mejía (2020) La Propuesta de Valor.
http://www.planning.com.co/bd/mercadeo_eficaz/Julio2003.pdf
4. Euge Oller (2015) Diseñando la propuesta de valor. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZCJC1hI6qWQ>
5. Euge Oller (2015) Diseñando la propuesta de valor - lienzo. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZCJC1hI6qWQ>
6. EBC Academia (2014) ¿Qué es un modelo de negocio? [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=QHm26jBDYiE>
7. Emprendimiento PUJ Oficial (2020) Canvas de propuesta de valor. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=me5Dr34vC58>
8. Grupo Educare (2016) ¿Qué es un modelo de negocios II? [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=kEg8nh9_AvI
9. IurisdocTV (2013) Elevator pitch. Tienes 20 segundos - eduCaixa. [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_YjgvI
10. I+DEA (2016) Modelo de negocio UBER explicado en CANVAS. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=HzWNBwrPFGI>
11. I+DEA (2017) Modelo de negocio Netflix del 2013 al 2017 explicado en Canvas. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=oOAhXOSMVIc>
12. I+DEA (2017) Modelo de negocio Netflix del 2013 al 2017 explicado en Canvas [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=oOAhXOSMVIc>
13. Innovación Emprendimiento (2019) Emprende o innova con: Business model canvas.
<https://www.ingenioempresa.com/lienzo-de-modelo-de-negocio/>
14. Ingenio y Empresa (2021) Lienzo de propuesta de valor. <https://www.ingenioempresa.com/lienzo-de-propuesta-de-valor/>
15. Master base (2019) Cómo crear una propuesta de valor efectiva. http://cdea.masterbase.com/hs-fs/hub/37780/file-2608173490-pdf/PropuestadeValorV_CCS-1.pdf
16. Open Mind BBVA (2018) Qué es un modelo de negocio y cómo hacerlo efectivo.
<https://www.bbvaopenmind.com/economia/empresa/que-es-un-modelo-de-negocio-y-como-hacerlo-efectivo/>
17. Proinconsultoria (2020) Ejemplos propuesta de valor canvas. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=jeTu3RyEePk>
18. Rocket Pitch (2019) Introducción a Rocket Pitch (Elevator Pitch). [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6Fay9CYet6E>
19. Rocket Pitch (2020) Objetivo de un Pitch (Elevator Pitch). [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=nmwm9jwMsb8>
20. Rocket Pitch (2020) ¿Qué elementos puedo incluir en un pitch (Elevator pitch)? [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=8iUsxorMc0k>
21. Sercotec, Servicio de Cooperación Técnica (2019) Elevator Pitch: Presentaciones efectivas. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=r8J6oi3afds>
22. The Craft Academy (2017) Cómo preparar un ELEVATOR PITCH eficaz. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5IUU8PgNiJM>
23. Trabajar desde Casa (2014) Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. [Video] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8&abchannel=TrabajarDesdeCasa>

24. Trabajar desde casa (2014) Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8>

Políticas

Para un adecuado desarrollo del curso de Desarrollo Emprendedor, quedan estipuladas las siguientes políticas para los alumnos (aquellas situaciones no contempladas, se aplicará la decisión tomada entre docente y alumnos durante las sesiones presenciales):

- Puntualidad en las sesiones de clase presencial. Después de 10 minutos iniciada la sesión, el alumno podrá entrar, pero sin asistencia.
- No hacer uso de equipos electrónicos que no sean requeridos en las actividades de la sesión presencial.
- Entrar al curso en la plataforma, y revisar el calendario de actividades a desarrollar en los próximos siete días, por lo que el facilitador proporcionará mínimo con ese mismo plazo de antelación, las actividades a considerar.
- Los recursos, ejercicios prácticos, exámenes y demás actividades a desarrollar en las distintas fases de los elementos de competencia, estarán exclusivamente sobre la instalación del curso en esta plataforma y permanecerán en la misma hasta finalizar el ciclo escolar.
- Para los trabajos que se entregarán, considerar: Tipo de letra Arial, tamaño No. 12,

Metodología

Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.

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.

Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional.

Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.

Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.

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.

Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional.

A través de esta plataforma, el alumno tendrá acceso directo a:

- Las instrucciones y orientaciones acerca de cómo seguir puntualmente el curso, tanto de carácter general

Evaluación

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.

ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son: I. Diagnóstica permanente, entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y III. 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.

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 logradas por el alumno. Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas, el alumno deberá: I. Cumplir con la evidencia de las actividades establecidas en las secuencias didácticas; II. Asistir como mínimo al 70% de las sesiones de clase impartidas.

justificado, interlineado 1.5;
Titulo centrado, tamaño No.
13. Citar fuentes de
información en formato APA.

- Queda prohibido estrictamente obtener información de las siguientes fuentes: Rincón del Vago, Wikipedia, Buenas Tareas, o cualquier otro sitio de poca confiabilidad académica.
- Las actividades que requieren la entrega de evidencia en línea no serán aceptadas en fecha posterior al plazo de entrega solicitado y la asignación después del plazo, quedará inhabilitada. En caso de no entregar a tiempo alguna evidencia, la parte proporcional de la actividad no será considerada.
- La integración y participación de los equipos será organizada por el facilitador, buscando la integración creativa y productiva.
- La evaluación del curso se dará única y exclusivamente con base en las actividades presenciales y en línea encomendados en los distintos elementos de competencia, por lo que el facilitador proporcionará retroalimentación oportuna a los alumnos.
- En caso de plagio, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente al trabajo.

como para cada una de las asignaciones programadas en cada elemento de competencia del programa de curso.

- Los materiales a través de los cuales se ofrecen los contenidos de los temas del curso; así como otros materiales complementarios como artículos de revistas, capítulos de libros, etcétera.

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: I. Competente sobresaliente; II. Competente avanzado; III. Competente intermedio; IV. Competente básico; y V. No aprobado. El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico.

Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a la siguiente tabla:

Competente sobresaliente **10**

Competente avanzado **9**

Competente intermedio **8**

Competente básico **7**

No aprobado **6**