

PROGRAMA DE ASIGNATURA: INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

CLAVE: E-INEM-2

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante propondrá nuevos modelos de negocios mediante la implementación de técnicas de pensamiento creativo e innovación de productos y servicios para mejorar la productividad y competitividad de las organizaciones.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Identificar oportunidades de negocios mediante la formulación y evaluación de proyectos de inversión, metodologías de planeación estratégica, para generar el conocimiento y desarrollo de las nuevas unidades económicas en el sector público, privado y social; manteniendo una visión global, flexible, con pensamiento crítico y comunicación asertiva.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	4	4.68	Escolarizada	5	75

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Técnicas de gestión de la innovación	6	9
II. Creación de la PYME (Emprendimiento)	8	12	20
III. Proyecto de innovación empresarial	16	24	40
Totales	30	45	75

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
-----------	-------------	------------------------

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

<p>Diagnosticar ideas y oportunidades de negocios para la atención y satisfacción del mercado mediante la gestión óptima y sostenible de recursos humanos, materiales, tecnológicos, mercadológicos y financieros de cada uno de los contenidos.</p>	<p>Formular Estrategias de marketing, mediante el uso de herramientas de vanguardia para crear oportunidades de negocio y la planificación para alcanzar objetivos de posicionamiento en el mercado.</p>	<p>Formula un reporte de Marketing que contenga: Estrategias de promoción del negocio: a) Marca. b) Promoción y publicidad del producto. c) Distribución. d) Plan de introducción al mercado. e) Fijación y políticas de precio. f) Estrategias de venta y negociación.</p>
--	--	---

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Técnicas de gestión de la innovación					
Propósito esperado	El estudiante propondrá nuevos modelos de negocios mediante la implementación de técnicas de pensamiento creativo e innovación de productos y servicios para mejorar la productividad y competitividad de las organizaciones.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	9	Horas Totales	15

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Introducción a la creatividad y la innovación	Definir los conceptos de creatividad, innovación y pensamiento creativo.	Implementar el proceso de pensamiento creativo en la resolución de problemas.	Desarrollar el pensamiento creativo, fomentar su capacidad de análisis permitiendo generar ideas innovadoras, mediante la recopilación de información y el trabajo en equipo.
Gestión de la innovación y del pensamiento creativo en las organizaciones	Reconocer las etapas del pensamiento creativo: - Preparación. - Incubación. - Iluminación. - Verificación.	Elaborar propuestas de innovación en los procesos de las organizaciones.	
Técnicas de gestión de la innovación y sus características	Describir los elementos que intervienen en el proceso de innovación: - Cualidades personales - Procesos Empresariales - Técnicas conceptuales - Comportamiento creativo - Innovación	Estructurar una idea sustentada, en las características del proceso de innovación.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos Trabajos de investigación. Lectura asistida.	Pintarrón Impresos Equipo de proyección Equipo de cómputo. Internet.	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden y elaboran una propuesta de innovación en los procesos de las organizaciones o ideas de nuevos negocios.	Proponer a través de lluvia de ideas, negocios innovadores o en tendencia. Describir el proceso de pensamiento creativo y su implementación para resolver problemas. Describir los elementos que intervienen en el proceso de innovación en la elaboración de propuestas para una organización.	Ejercicio práctico. Lista de cotejo.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	II. Creación de la PYME (Emprendimiento)					
Propósito esperado	El estudiante elaborará planes de vida emprendedora y propuestas innovadoras en la organización, para hacerla más competitiva y desarrollarse personal y profesionalmente.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	8	Horas del Saber Hacer	12	Horas Totales	20

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Generación de ideas de negocio.	Describir las necesidades de: Mercado. Cliente. Pertinencia de ideas en negocios. Modelo de negocios.	Realizar lluvia de ideas, para determinar el segmento idóneo, en base a la idea de negocio.	Mostrar ser: Analítico Desarrollar el pensamiento creativo. Trabajar en equipo
Perfil del emprendedor	Concepto de emprendimiento. Características de los emprendedores: Factores motivacionales, características personales, físicas, intelectuales y generales. Tipos de emprendedores.	Evaluar a través de autodiagnóstico, la capacidad para emprender enfocado a nuevos negocios.	Mostrar un comportamiento íntegro cívico transparente, adaptable, comprometido, ético, responsable, empático, honesto, discreto y respetuoso para
Emprendimiento social y sostenible	Concepto de emprendimiento social. Objetivos sociales. Objetivos y metas de desarrollo sostenible.	Desarrollar un proyecto de emprendimiento social, destacando la aplicación de objetivos sostenibles.	el óptimo proceso comunicativo asertivo con empatía y respeto que coadyuve a una convivencia armónica.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

Emprendimiento en las industrias creativas y sostenibles.	Definir el concepto de modelo de negocios y su importancia. Describir los elementos que debe incluir el modelo de negocios. Características de los Clientes.	Proponer modelos de negocios innovadores, para industrias creativas y sostenibles.	
Perfiles básicos de PYMES	Características principales de una PyME. Clasificación de PYMEs, por número de empleados.	Realizar un análisis de las PYME.s, a nivel local o regional.	
Administración de pequeñas y medianas empresas.	Definir características y procedimiento para la creación de pequeñas y medianas empresas.	Realizar un plan de negocios, para la creación de una pequeña empresa.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos Trabajos de investigación. Lectura asistida.	Pintarrón Impresos Equipo de proyección Equipo de cómputo. Casos de estudio. Internet.	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>Los estudiantes comprenden las nuevas tendencias de negocios, elabora un modelo de negocios que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Características de los clientes. -Propuesta de valor. -Relación con los clientes. -Canales de distribución. -Fuentes de ingresos. -Actividades clave. -Recursos clave. -Socios clave. -Estructura de los costos. 	<p>Describir los elementos de un modelo de negocios.</p> <p>Elaborar propuestas de para la creación de pequeñas y medianas empresas, y nuevos modelos de negocios</p>	<p>Casos prácticos</p> <p>Rúbrica de evaluación.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	III. Proyecto de innovación empresarial					
Propósito esperado	El estudiante diseñará proyectos de innovación enfocado a soluciones para organizaciones productivas o sociales.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	16	Horas del Saber Hacer	24	Horas Totales	40

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Gestión de proyectos	Describir el concepto de Gestión de proyectos y su importancia.	Analizar la gestión aplicable a un proyecto.	Analizar y evaluar de manera reflexiva la importancia y el impacto de la creatividad y la innovación, en el desarrollo de diversos tipos de proyectos, considerando el producto o servicio seleccionado, para analizar la fuente de financiamiento aplicable al proyecto, así como la gestión que permitirá desarrollar el mismo, mediante el trabajo en equipo correspondiente.
Fuentes de financiamiento para la innovación	Definir el concepto de financiamiento. Mencionar las 3 fuentes de financiamiento para la innovación.	Proponer diversos fuentes de financiamiento, en base al proyecto, presentando la tabla de amortización correspondiente	
Diseño, generación y validación de prototipos.	Describir los campos de acción en el diseño de nuevos productos y servicios y sus características: - Diseño industrial o de producto. - Comunicación del producto. - Diseño de imagen corporativa.	Definir, diseñar e implementar un producto o servicio.	
Propiedad intelectual y de patentes	Definir qué son los derechos de propiedad intelectual. Normatividad aplicable para patentes, derechos de autor, marca ante el IMPI.	Elaborar el documento correspondiente, que contenga los requisitos en base a la gestión aplicable.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

Técnicas de gestión de proyectos de innovación social	Describir qué es la innovación social. Mencionar los elementos que debe contener los proyectos innovación social. Roles, variables y fases.	Elaborar un proyecto, en el cuál se apliquen las fases correspondientes.	
Tendencias de la innovación	Definir qué es tendencia. Analizar la lógica deductiva e inductiva de las tendencias.	Proponer diversos productos y/o servicios, en base al impacto en el mercado sugerido.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos. Proyectos. Casos de estudio.	Pintarrón. Impresos Equipo de proyección Equipo de cómputo. Casos de estudio. Internet.	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden los proyectos de innovación social, gestión de proyecto, Financiamiento, Diseño de producto o servicio y validación del mismo. Requisitos para registrar patente o marca, Análisis del impacto del proyecto.	Desarrollar la estructura de un proyecto de innovación social, integrando todas las fases, así como la normatividad y metodología aplicable.	-Proyecto. -Rúbrica de evaluación.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Lic. Administración de Empresas. Ing. en Gestión Empresarial. Lic. Administrador de Proyectos. Lic. en Comunicación. Lic. en Administración Pública. Lic. en Procesos de Innovación.	Experiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollo de material didáctico, técnicas en manejo de grupo con habilidades docentes.	Preferentemente acreditar mínimo 1 año de experiencia en el área de negocios, desarrollo de proyectos, experiencia en diversas organizaciones.

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Alcaraz Rodríguez Rafael	2020	El Emprendedor de Éxito.	México D.F.	Mc. Graw Hill	978-607-15-0611-5
Schnarch Kirberg Alejandro	2020	Creatividad en innovación.	Colombia	Alfaomega	958-778-633.5
Seclen Luna Jean Pierre, Barrutia Güenada Jon	2019	Gestión de la innovación empresarial.	Lima, Perú	Fondo editorial PUCP	978-612-317-532-0
Vázquez Suárez Luis, Sánchez Gómez Roberto.	2022	La organización de la PYME	España	Ediciones, Paraninfo S.A.	978-84-1367-927-3

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Elías Ayub Arturo	1 de diciembre 2023	El emprendedor	https://a.co/d/hivXn1N
Olivella Nadal Jordi	2020	Gestión eficiente de proyectos de innovación.	https://a.co/d/g4advXp

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.2
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE, 2024	