

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: EMPREDIMIENTO EN EL DEPORTE Elaboró Dra. Leticia Irene Franco Gallegos	DES:	Salud
	Programa académico	LED
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
	Clave de la materia:	ED603
	Semestre:	Tercero
	Área en plan de estudios:	Basica/Generica
	Total de horas por semana:	5
	Teoría: Presencial o Virtual	5
	Laboratorio o Taller:	0
	Prácticas:	0
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	80
	Fecha de actualización:	18/10/2024
	Prerrequisito (s):	

DESCRIPCIÓN: El estudiante analizara, diseñara y aplicara las diferentes metodologías y herramientas para desarrollar y validar un modelo de negocio escalable, viable, repetible y adaptable. Utilizar herramientas y habilidades para gestionar estratégicamente un proyecto de negocio desde su etapa inicial. Generar la información necesaria para tomar una decisión respecto a la viabilidad comercial de la idea de negocio.	
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR: BASICA	
B3. Responsabilidad Social Asume con responsabilidad y liderazgo social los problemas más sensibles de las comunidades cercanas ante su propio contexto, con el propósito de contribuir a la conformación de una sociedad más justa, libre, incluyente y pacífica, así como al desarrollo sostenible y al cuidado del medio ambiente, en el ámbito local, regional y nacional; y a la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas y con la internacionalización solidaria.	
B5. Innovación y Emprendimiento Social Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos para la transformación de la sociedad; mediante la habilitación de redes y comunidades de práctica que posibiliten el diálogo abierto, la pluralidad	

epistémica, la participación, la realimentación y, la construcción de conocimiento, con valores de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia y derechos humanos.

P9. Creatividad, Innovación y Gestión

Genera una cultura emprendedora y una visión integral sobre las capacidades y herramientas necesarias para la dirección y desarrollo de proyectos de negocios y creación de una empresa industrial, comercial o de servicios, en diferentes entornos económicos, políticos, sociales, culturales, en los ámbitos nacional y global.

Esta competencia promueve la capacidad de adaptación a entornos cambiantes, la búsqueda de oportunidades de mejora continua y el liderazgo en la implementación de proyectos innovadores.

E14. Emprendimiento en el Deporte

Promueve proyectos y actividades de interés social, al diseñar y aplicar de una forma sistemática y metodológica acciones que corresponden a programas de cultura física; deportivos y de recreación.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
B3.1. Desarrolla una conciencia histórica que contribuya al mejoramiento de los ámbitos social, educativo, cultural, ambiental, económico y político.	Objeto de estudio 1 Espíritu emprendedor y creatividad. 1.1. Empezar 1.2. Características del emprendedor. 1.3. Cómo empezar con éxito. 1.4. Creatividad y términos afines. 1.5. El proceso de la creatividad. 1.6. Tipos de creatividad. 1.7. Cómo incrementar la creatividad. 1.8. Características de las personas creativas. Barreras de la creatividad	Adapta el conocimiento y habilidades al desarrollo de proyectos. Utiliza los principios de administración estratégica en el desarrollo de proyectos. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación. Genera y adecua nuevas tecnologías en su área.	AUTOAPRENDIZAJE Elaboración de ensayos Búsqueda y análisis de información Plataforma Moodle	Ensayo Cuadro sinóptico Resumen
B5.1. Analiza y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores inter institucionales e intercomunitarios.	Objeto de estudio 2 Trabajo en equipo y propuesta de valor. 2.1. ¿Qué es un trabajo en equipo? 2.2 Características de los equipos efectivos de trabajo. 2.3. ¿Por qué fracasan los equipos de trabajo? 2.4. La comunicación. 2.5. Ventajas y desventajas del trabajo en equipo.	Utiliza los principios de administración estratégica en el desarrollo de proyectos. Genera y adecua nuevas tecnologías en su área. Emplea procedimientos en la operación de equipos de tecnología básica.	AUTOAPRENDIZAJE Búsqueda y análisis de información APRENDIZAJE INTERACTIVO	Cuestionario Artículo de Divulgación

	Reuniones de trabajo. 2.6. Etapas en la formación de equipos. 2.7. Cómo formar equipos de éxito. 2.8. Generación de ideas y recomendaciones. 2.9. Caso integrador	Identifica los problemas interrelacionados de salud y educación.	Foro	
P9.2. Desarrolla la habilidad para implementar soluciones novedosas que mejoren procesos, productos o servicios.	Objeto de estudio 3 Modelo de negocio y naturaleza del proyecto. 3.1 Características de los modelos de negocio. 3.2 Elementos de los modelos de negocio. 3.3 Caso integrador. 3.4 Proceso creativo para determinar el producto o servicio de la empresa. 3.5 Análisis de la industria o sector ventajas competitivas. 3.6 Productos y/o servicios de la empresa	Identifica y aplica los diferentes elementos del proceso de organización deportiva, así como sus posibles obstáculos, oportunidades y amenazas para su buen desarrollo. Identifica los diferentes contextos culturales en los cuales se desarrollan los negocios y el marketing en un nivel mundial. Analiza casos prácticos de marketing en el área deportiva. Aplica y reconoce técnicas, estrategias y tácticas en lo individual y colectivo de diferentes empresas deportivas	AUTOAPRENDIZA JE Búsqueda y análisis de información Discusión y debates Foro	Cuestionario Ensayo
B3.1. Desarrolla una conciencia histórica que contribuya al mejoramiento de los ámbitos social, educativo, cultural, ambiental, económico y político.	Objeto de estudio 4 Metodologías en la creación de negocios. 4.1 Introducción a la metodología Lean Startup. 4.2 Orígenes del método Lean Startup. 4.3 El método Lean Startup. 4.4 Management emprendedor. 4.5 Bussines Modelo CANVAS.	Interpreta eventos históricos y sociales de carácter universal. Demuestra interés por diferentes fenómenos sociales y culturales. Desarrolla su capacidad de comunicación verbal en forma efectiva. Maneja las tecnologías de internet como herramienta de apoyo a las organizaciones	Elija un elemento. AUTOAPRENDIZA JE Plataforma Moodle APRENDIZAJE INTERACTIVO Foro	Cuestionario Ensayo Ideas principales
E14.1. Conoce, promueve, aplica y adecua	Objeto de estudio 5		AUTOAPRENDIZAJE	

programas de cultura Física, deporte y la recreación en diversos grupos de población.	Proyecto emprendedor 5.1 Proyecto integrador.	Maneja las tecnologías de internet como herramienta de apoyo a las organizaciones. Identifica los organismos económicos internacionales y las formas de integración económica. Identifica y aplica los diferentes elementos del proceso de organización deportiva, así como sus posibles obstáculos, oportunidades y amenazas para el desarrollo emprendedor . Gestiona recursos materiales e infraestructura para el desarrollo de eventos deportivos y recreativos.	Exposición por estudiante APRENDIZAJE INTERACTIVO Foro	Portafolio Proyecto
---	---	---	---	---------------------

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Administration, Robbins Stephen P.; Coulter Mary. 13ª ed., Ed. Pearson. México 2018 Aldana León, G y Peña Pérez, J. (2024). Creación de la unidad de emprendimiento empresarial (emprende) de la Corporación Dimensión social. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Contables, Administración de Empresas, Bogotá. Disponible en: https://hdl.handle.net/20.500.12494/56026 Geraldo Campos, L. A., Mera Sánchez, A. R., & Rocha Pérez, E.. (2020). Importancia de los estilos de liderazgo: un abordaje de revisión teórica. Apuntes Universitarios, 10(4), 156–174. https://doi.org/10.17162/au.v10i4.501 Peña-Acuña, B. (2021). Liderazgo y gestión empresarial: modelo de liderazgo global de cambio. Revista Venezolana de Gerencia, 26(95), 723-740. https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.95.18 Peña Quintero, N. (2021). Líder coach. Venezuela: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US. PP. 96. ISBN: 9789807804127, 9807804124 Ordoñez Saavedra, N., Arias Castaño, A. M., Gómez Solano, J. H., Carrillo Barbosa, R. L., Rodríguez Buitrago, J. A., & Castellanos, N. C. (2023). MPISD-S5: metodología para proyectos de innovación social en el deporte, en cinco	Presentación de trabajos escritos de traducción del inglés al español. Redacción en español, así como exposiciones en las cuales demuestre el uso del lenguaje técnico y gramatical. Uso y manejo de programas computacionales para la presentación de trabajos escritos, así como de apoyo audiovisual en la exposición de tema. Preparación y presentación oral de sus trabajos

pasos. <i>Revista Digital: ARCOFADER</i>, 2(2), 136–151. Recuperado a partir de http://revista.arcofader.org/index.php/inicio/article/view/54 ARTICULOS https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1589 https://orcid.org/0000-0002-7252-0932 http://revista.arcofader.org/index.php/inicio/article/view/54 https://repositoriocyt.unlam.edu.ar/handle/123456789/2054 http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23716 VIDEOS https://mx.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=VIDEOS+EMPRENDIMIENTO+EN+EL+DEPORTE&type=C211MX662D20150624#id=3&vid=c2ddcaaf068914077f7a729d2d5e038d&action=click https://mx.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=VIDEOS+EMPRENDIMIENTO+EN+EL+DEPORTE&type=C211MX662D20150624#action=view&id=2&vid=03309107ce1c1a7e0ad98763a6787711	apoyándose en materiales audiovisuales incluyendo conclusiones estadísticas cuando así lo requiera. Presentación de trabajos de redacción en los que demuestre el buen uso y manejo de la información. Evaluación parcial I 30% Evaluación parcial II 30% Evaluación parcial III 40%
--	---

CRONOGRAMA

Objetos de Aprendizaje	S E M A N A S															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de aprendizaje 1	X	X	X													
Objeto de aprendizaje 2			X	X	X											
Objeto de aprendizaje 3					X	X	X	X								
Objeto de aprendizaje 4								X	X	X	X					
Objeto de aprendizaje 5										X	X	X	X	X	X	X