

<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p>UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE INGENIERÍA</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p><u>INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO</u></p>	DES:	
	Programa académico	Todos los programas de ingeniería
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
	Clave de la materia:	BI701
	Semestre:	Séptimo
	Área en plan de estudios:	Básica
	Total de horas por semana:	3
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	0
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	0
	Créditos Totales:	3
	Total de horas semestre (x sem):	48
	Fecha de actualización:	Octubre 2024
<i>Prerrequisito (s):</i>	BI502 Administración y Evaluación de Proyectos	

DESCRIPCIÓN:

Introduce a los estudiantes en el mundo del emprendimiento y la innovación donde se promueve el desarrollo de habilidades como la creatividad, el análisis de mercado, el uso de herramientas digitales y la comprensión de diferentes modelos de negocio para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos empresariales con confianza y visión estratégica.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

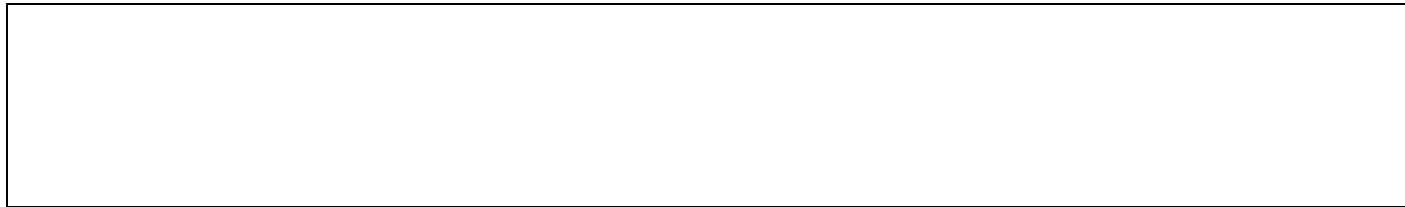
Innovación y Emprendimiento Social

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.

Competencia Básica

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.



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)
<p>P2 DPI Analiza y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores interinstitucionales e intercomunitarios.</p> <p>Favorece la colaboración y diálogo abierto considerando la pluralidad epistémica como espacio de reflexión entre los diversos actores de la sociedad, académicos y no académicos.</p> <p>Colabora en la construcción de proyectos de emprendimiento social con iniciativas</p>	<p>1 Unidad Introducción al emprendimiento e innovación Definición de emprendimiento e innovación. Importancia del emprendimiento en la sociedad. Tipos de emprendedores. Análisis del entorno y tendencias. Identificación de necesidades y problemas.</p> <p>2 Unidad Creatividad y generación de ideas Técnicas para fomentar la creatividad. Proceso de generación de ideas. Brainstorming Design Thinking.</p>	<p>Comprender los conceptos fundamentales de la innovación y el emprendimiento:</p> <p>Definir y explicar los conceptos de innovación y emprendimiento. Identificar las diferencias y similitudes entre innovación y emprendimiento. Analizar el papel de la innovación y el emprendimiento en la economía global actual. Evaluar oportunidades de negocio:</p> <p>Identificar y evaluar oportunidades de negocio utilizando técnicas como el análisis del mercado, el análisis de la competencia y la</p>	<p>Metodología:</p> <p>Enfoque Práctico y Experiencial:</p> <p>Diseñar la materia con un enfoque práctico, centrado en la experiencia del estudiante. Utilizar estudios de casos reales, ejercicios prácticos y simulaciones para proporcionar experiencias prácticas de innovación y emprendimiento.</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas: Presentar a los estudiantes desafíos y problemas reales relacionados con la innovación y el emprendimiento.</p>	<p>Portafolio de Creatividad:</p> <p>Solicitar a los estudiantes que mantengan un portafolio de creatividad donde registren todas sus ideas innovadoras y soluciones creativas a lo largo del curso. El portafolio puede incluir bocetos, diagramas, mapas mentales, y cualquier otra forma de expresión creativa.</p> <p>Proyecto de Innovación:</p> <p>Asignar a los estudiantes un proyecto de innovación en el que deben</p>

<p>ciudadanas enfocadas a la participación, emancipación y desarrollo de autonomía de grupos vulnerables o marginados, así como de economía social y solidaria.</p> <p>Participa en proyectos innovadores de protección al medio ambiente y al desarrollo sostenible.</p> <p>Promueve la construcción de saberes enfocados a fomentar una cultura libre de violencia, desde su profesión, con principios de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia, derechos humanos, entre otros.</p> <p>B5.4 Promueve la participación de la comunidad en proyectos de emprendimiento y transformación comunitaria y social para propiciar los cambios sociales que se necesiten.</p>	<p>Generación e identificación de la idea de negocio. Análisis y selección de ideas de negocio. Evaluación de la idea Oportunidad de Negocio Definición y Conceptos. Tipos de proyectos. Producto Servicio</p> <p>3 Unidad Análisis del mercado. Análisis de la demanda Análisis de la oferta Segmentación y selección de mercado objetivo. Buyer Person Investigación de mercado.</p> <p>4 Unidad Marketing Digital Nuevos medios de Marketing Redes Sociales SEO: Posicionamiento en buscadores SEM: Marketing en buscadores El poder de la segmentación Estructura de una cuenta digital Las palabras Clave</p> <p>4 Unidad Modelos de Negocios CANVAS Lean Starup</p>	<p>investigación de mercado. Aplicar herramientas y marcos conceptuales para evaluar la viabilidad y el potencial de éxito de una idea de negocio. Desarrollar habilidades de pensamiento creativo:</p> <p>Fomentar la creatividad y la generación de ideas innovadoras. Aplicar técnicas de pensamiento lateral y design thinking para resolver problemas y generar soluciones innovadoras. Crear y desarrollar un plan de negocio:</p> <p>Elaborar un plan de negocio completo que incluya análisis de mercado, estrategias de marketing, análisis financiero y plan de operaciones. Utilizar herramientas y metodologías para la elaboración de un plan de negocio sólido y viable. Comprender los desafíos y oportunidades del emprendimiento:</p> <p>Analizar los desafíos comunes</p>	<p>Guiar a los estudiantes para que trabajen en equipos y desarrollen soluciones creativas y viables para estos problemas.</p> <p>Aprendizaje Cooperativo:</p> <p>Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo a través de actividades grupales.</p> <p>Asignar proyectos grupales que requieran que los estudiantes combinen sus habilidades y conocimientos para lograr objetivos comunes.</p> <p>Utilización de Tecnología:</p> <p>Integrar herramientas tecnológicas y plataformas en línea para facilitar el aprendizaje y la colaboración.</p> <p>Utilizar recursos digitales como videos, simuladores empresariales en línea y plataformas de colaboración para enriquecer la experiencia de aprendizaje.</p> <p>Mentoría y Networking:</p>	<p>desarrollar un producto, servicio o proceso innovador. Los estudiantes deben documentar todo el proceso de innovación, desde la generación de ideas hasta la implementación y evaluación del proyecto.</p> <p>Presentación del Pitch:</p> <p>Pedir a los estudiantes que preparen y presenten un pitch de negocio convincente ante un panel de evaluadores. La presentación debe comunicar de manera efectiva la idea de negocio, su propuesta de valor y su viabilidad.</p>
---	--	---	--	--

	<p>Selección y elaboración del modelo de un negocio. Procesos de producción del bien o servicio Tecnología, equipamiento y capacidad instalada Materia prima y proveedores Diseño y elaboración del prototipo del bien o servicio Organización y dirección Organización: organigrama y personal Constitución jurídica</p> <p>5 Unidad Aspectos legales y financieros Aspectos legales del emprendimiento. Plan financiero y presupuesto. Plan de inversión y selección de la estructura óptima de financiamiento Flujo de efectivo proyectado</p> <p>6 Unidad Presentación y comunicación efectiva Estructura de un pitch de negocio. Técnicas de presentación oral. Comunicación persuasiva.</p>	<p>que enfrentan los emprendedores, como la financiación, la gestión de riesgos y la escalabilidad. Identificar las tendencias emergentes y las oportunidades de mercado en el ámbito del emprendimiento. Aplicar principios éticos y sostenibles en el proceso de innovación y emprendimiento:</p> <p>Evaluar el impacto ético y social de las decisiones empresariales. Integrar prácticas sostenibles y responsables en el desarrollo y operación de un negocio. Comunicar de manera efectiva ideas y proyectos empresariales:</p> <p>Desarrollar habilidades de presentación y comunicación para transmitir de manera efectiva ideas y proyectos empresariales a diferentes audiencias. Preparar y presentar un pitch de negocio convincente. Colaborar en equipos multidisciplinarios:</p> <p>Trabajar de manera</p>	<p>Invitar a emprendedores y profesionales del campo para que actúen como mentores y compartan sus experiencias con los estudiantes. Organizar eventos de Networking donde los estudiantes puedan interactuar con empresarios, inversores y expertos en innovación.</p> <p>Seguimiento y Retroalimentación: Proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes sobre su progreso y desempeño en proyectos y actividades.</p> <p>Realizar sesiones de seguimiento individualizado para discutir el desarrollo de cada estudiante y proporcionar orientación adicional según sea necesario.</p> <p>Visitas a Empresas e Incubadoras: Organizar visitas a empresas innovadoras, incubadoras de negocios y espacios de coworking para que los estudiantes</p>	
--	---	---	--	--

		colaborativa en equipos multidisciplinarios para desarrollar y ejecutar proyectos empresariales. Valorar la diversidad de habilidades y perspectivas en un equipo y aprovecharlas para alcanzar objetivos comunes.	puedan conocer de cerca el ecosistema empresarial. Permitir que los estudiantes interactúen con emprendedores y observen cómo funcionan en la práctica los conceptos aprendidos en clase.	
--	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p style="text-align: center;">Referencias</p> <p>Alcaraz Rodriguez, R. (2006). <i>El Emprendedor de Éxito</i>. McGraw-Hill Companies.</p> <p>Catmull, E. (2018). <i>Creatividad, S.A.: Cómo Llevar La Inspiración Hasta El Infinito Y Más Allá/ Creativity, Inc.</i> Conecta.</p> <p>Curedale, R. (2019). <i>Design thinking process & methods 5th edition</i>. Design Community College.</p>	<p>Evaluación Diagnóstica: Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos previos y habilidades de los estudiantes al inicio del curso. Tipo de Evaluación: Heteroevaluación. Instrumentos: Pruebas diagnósticas.</p> <p>Evaluaciones Parciales : Objetivo: Evaluar el progreso de los estudiantes durante el curso y proporcionar retroalimentación para mejorar el aprendizaje. Tipo de Evaluación: Autoevaluación y Heteroevaluación. Instrumentos: Rúbricas para evaluar las presentaciones orales, entregas de avances de proyectos</p> <p>Evaluación Final: Objetivo: Evaluar el logro de los resultados de aprendizaje al final del curso. Tipo de Evaluación: Autoevaluación y Heteroevaluación. Instrumentos: Rúbricas para evaluar la presentación del proyecto final, informe de reflexión sobre el aprendizaje.</p>

HOME. (n.d.). Héctor Sepúlveda. Retrieved

February 19, 2024, from

<https://www.hectorsepulveda.net/>

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

(n.d.). *Acervo de marcas*. Gob.Mx. Retrieved

February 19, 2024, from

<https://www.gob.mx/impi/acciones-y-programas/acervo-de-marcas>

Osterwalder, A. (2015). *Diseñando la propuesta de valor*.

Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. Crown Publishing Group.

Sepúlveda, H. (2013). *Power Pitch Method: El arte de construir un Pitch para encantar a tus clientes y generar nuevos negocios*. omb; Edición Segunda.

Urbina, G. B., & Baca Urbina, G. (2001). *Evaluación de proyectos* (4th ed.). McGraw-Hill Companies.

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas
--------------------	---------

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Introducción al emprendimiento e innovación	■															
Creatividad y generación de ideas		■	■													
Análisis del mercado				■	■	■										
Marketing Digital							■	■								
Modelos de Negocios									■	■	■					
Aspectos legales y financieros												■	■			
Presentación y comunicación efectiva														■	■	■