



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

PROGRAMA DE ASIGNATURA – SÍLABO- PRESENCIAL

1. DATOS INFORMATIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL	DEPARTAMENTO: CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DEL COMERCIO		AREA DE CONOCIMIENTO: INSTITUCIONAL	
CARRERAS: TODAS	NOMBRES ASIGNATURA: DESARROLLO DE EMPRENDEDORES		PERÍODO ACADÉMICO: OCTUBRE 2010 – FEBRERO 2011	
PRE-REQUISITOS:	CODIGO: CADM-21068	NRC:	No. CRÉDITOS: 4	NIVEL: QUINTO/SEXTO
CO-REQUISITOS:	FECHA ELABORACIÓN:	SESIONES/SEMANA:		EJE DE FORMACIÓN
		TEÓRICAS: 4	LABORATORIOS:	
DOCENTE: GIOVANNA LARA BURBANO				
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA: Desarrollo de Emprendedores se imparte en la segunda etapa de formación profesional de los estudiantes, ayuda a identificar y potencializar las conductas de comportamiento que los emprendedores requieren para llevar con éxito cualquier proyecto personal y profesional, bien como promotor de proyectos de emprendimiento dentro de una organización existente (Intrapreneur) o como iniciador de un nuevo proyecto empresarial propio. Desarrollo de emprendedores es una asignatura institucional, es decir, se imparte en todas las carreras de la ESPE, porque la sociedad requiere de emprendedores, que tengan una visión global e innovadora, en todos los sectores: social, productivo, cultural, deportivo y tecnológico.				
CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL: Esta asignatura contribuye en la formación del futuro profesional, mediante la motivación y formación de las actitudes y habilidades que requieren para ser un emprendedor, desarrollar la creatividad aplicándola en la generación, evaluación, descripción de una oportunidad de negocios innovadora que contribuyan a la resolución de problemas y satisfacer necesidades en el mercado.				
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA: (UNIDAD DE COMPETENCIA) Demuestra cualidades de espíritu emprendedor y liderazgo para la gestión de proyectos empresariales y sociales, en los sectores públicos y privados.				
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA: Desarrollar la capacidad emprendedora y creativa mediante métodos, herramientas y técnicas dinámicas para plantear modelos de negocios innovadores.				
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA: (ELEMENTO DE COMPETENCIA) <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su perfil emprendedor. • Desarrolla la capacidad creativa para la aplicación en propuestas de solución creativas a problemas/necesidades sociales. Plantea un modelo de negocio innovador. 				

4



VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

No.	UNIDADES DE CONTENIDOS	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE Y SISTEMA DE TAREAS
1	UNIDAD 1: EMPRESARIADO	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 1: DESARROLLA SU PERFIL EMPRESARIADO
	<ul style="list-style-type: none">1. Introducción: El emprendimiento en América Latina<ul style="list-style-type: none">1.1 El emprendimiento en el Ecuador1.2 Motivación para emprender: por necesidad, por oportunidad, mixta.1.3 Definición de emprendimiento1.4 Tipos de emprendimiento: tecnológico, social, cívico.1.5 Modelos de emprendimiento<ul style="list-style-type: none">1.5.1 Modelo de Gibb1.5.2 Modelo de Timmons1.5.3 Modelo de Varela2. El Emprendedor<ul style="list-style-type: none">2.1 Definición2.2 Características del emprendedor2.3 Perfil y Pautas del comportamiento emprendedor2.4 Emprender con éxito.	<p><u>Tarea 1:</u> Realice un ensayo sobre la actividad emprendedora en el Ecuador.</p> <p><u>Tarea 2:</u> Elabore un plan de acción para el mejoramiento de sus conductas emprendedoras sobre el resultado obtenido en su auto evaluación y análisis de las mismas.</p> <p><u>Tarea 3:</u> Investigue un caso de emprendimiento e identifique las características del emprendedor, el tipo de emprendimiento y el modelo de emprendimiento aplicado.</p>
2	UNIDAD 2: CREATIVIDAD E INNOVACION	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 2: DESARROLLA LA CAPACIDAD CREATIVA PARA LA APLICACIÓN EN PROPUESTAS DE SOLUCIÓN A PROBLEMAS / NECESIDADES SOCIALES.
	<ul style="list-style-type: none">1 Creatividad<ul style="list-style-type: none">1.1 Definición1.2 Características de la persona creativa1.3 Elementos de la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad1.4 Barreras a la creatividad1.5 Pensamiento Lateral vs Pensamiento vertical (Test de los dos hemisferios)1.6 Herramientas y Técnicas de creatividad<ul style="list-style-type: none">1.6.1 Tormenta de Ideas (Brainstorming)1.6.2 Técnica SCAMPER1.6.3 Seis sombreros para pensar (Edward de Bono)1.6.4 Resolución creativa de problemas1.6.5 Otras técnicas y herramientas.2 Innovación<ul style="list-style-type: none">2.1 Definición2.2 Fuentes de innovación para la generación de un emprendimiento2.2 Tipos de innovación2.3 Producto o servicio creativo/innovador.	<p><u>Tarea 1:</u> Elabore un mapa mental sobre la creatividad y sus elementos.</p> <p><u>Tarea 2:</u> En función de los resultados del test de dos hemisferios aplicado, investigue dos técnicas o ejercicios para mejorar su potencial creativo.</p> <p><u>Tarea 3:</u> Investigue una herramienta o técnica de creatividad y preséntela en forma creativa.</p> <p><u>Tarea 4:</u> Elabore una propuesta de productos o servicios creativos e innovadores para resolver los siguientes problemas sociales:<ul style="list-style-type: none">1. Tráfico de la ciudad de Quito.2. Contaminación ambiental de las empresas3. Índices de obesidad y diabetes4. Discapacidades</p>

VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

	UNIDAD 3: MODELO DE NEGOCIO	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 3: PLANTEA UN MODELO DE NEGOCIO INNOVADOR
3	1 Generación ideas de negocios 1.1 Análisis de problemas y necesidades, tendencias, hobbies, desarrollo tecnológico, entre otras fuentes de generación. 2 Evaluación de ideas de negocios 2.1 Macroevaluación 2.2 Microevaluación 3 Conformación del Modelo de Negocios 3.1 Definición de modelo de negocio 3.2 Los nueve módulos del modelo de negocio (Alexander Osterwalder & Yves Pigneur). 4 Presentación de la idea de negocios 4.1 Técnica de presentaciones efectivas: Elevador Pitch.	<p><u>Tarea 1:</u> Genere ideas de negocios sobre la base de problemas-necesidades, tendencias, hobbies, desarrollo tecnológico, entre otras fuentes.</p> <p><u>Tarea 2:</u> Realice la macro y micro evaluación de 5 ideas de negocios y seleccione la idea con mayor potencial de emprendimiento.</p> <p><u>Tarea 3:</u> Elabore el modelo de negocio de la idea seleccionada</p> <p><u>Tarea principal 4:</u> Prepare una presentación creativa de su modelo de negocio para la Feria Empréndete.</p>

3. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

<p>Los métodos y técnicas que se utilizarán en el proceso de enseñanza – aprendizaje son los siguientes:</p> <p>Métodos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método Analítico – Sintético • Método Inductivo – Deductivo (Estudio de casos, debates, foros, etc.) <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas, analogías, SCAMPER. • Técnicas creativas para la solución de problemas. • Clase magistral.(Lineamientos, conceptos, teorías, que brinda el docente a los estudiantes sobre la base conceptual) • Estudio de casos. • Elaboración de organizadores gráficos como mapas mentales y conceptuales, líneas de tiempo. (para sintetizar la información relacionada con los contenidos de estudio) • Análisis y síntesis de lecturas seleccionadas (para llegar a una conclusión de lo general a lo particular) • Aplicación de modelos (para identificar conductas en líderes empresariales) • Trabajo en equipo (para realizar trabajos colaborativamente) • Juego de roles, dramatizaciones. • Autoevaluaciones • Visita de campo (a empresas para su análisis y identificación de características específicas y propuestas concretas) <p>PROYECCIÓN DEL EMPLEO DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se utilizará el Internet como fuente de consulta de temas. ▪ Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se las emplearán para exponer los temas tratados en el aula, para realizar videoconferencias, proyección de videos y diapositivas; además, se utiliza el aula virtual como herramienta de apoyo en el proceso de inter-aprendizaje.



VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE, CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO Y TÉCNICA DE EVALUACIÓN.

LOGRO O RESULTADOS DE APRENDIZAJE	NIVELES DE LOGRO			Técnica de evaluación	Evidencia del aprendizaje
	A Alta	B Media	C Baja		
Desarrolla su perfil emprendedor.		x		Lectura comprensiva	Ensayo
				Autoevaluación	Plan de acción
				Investigación de campo	Informe de caso
Desarrolla la capacidad creativa para la aplicación en propuestas de solución a problemas/necesidades sociales.		x		Taller y exposición grupal	Mapa mental y exposición
				Taller y Autoevaluación	Informe
				Exposición grupal	Informe y exposición grupal
				Taller y exposición	Propuesta de producto o servicio innovador
Plantea un modelo de negocio innovador.	x			Taller y exposición	Lista de ideas de negocios
				Taller y exposición	Matriz de macro y micro-evaluación
				Taller y exposición	Modelo de negocios (Lienzo)
				Taller y exposición	Presentación del modelo de negocios

5. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:

DETALLE DE DISTRIBUCIÓN DE TIEMPO POR COMPONENTES PARA LA ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE				
DOCENCIA			PRACTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	APRENDIZAJE AUTÓNOMO
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE ASISTIDAS POR EL PROFESOR	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO		ACTIVIDADES: Talleres, resolución de problemas, observación dirigida (visitas empresas). Orientación para el desarrollo de las tareas que configuran el resultado de aprendizaje por unidad.	ACTIVIDADES: Desarrollo de las tareas que configuran el resultado de aprendizaje por unidad, lecturas comprensivas y de análisis, entre otras.
AULA PRESENCIAL	AULA VIRTUAL	TUTORÍA PRESENCIAL	AULA PRESENCIAL, ENTORNO EMPRESARIAL REAL	

VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

32 horas	24 horas	8 horas	32 horas	64 horas
----------	----------	---------	----------	----------

6. TÉCNICAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN.

Técnica de evaluación	1er Parcial*	2do Parcial*	3er Parcial*
Resolución de ejercicios			
Investigación Bibliográfica	2	2	2
Lecciones oral/escrita			
Pruebas orales/escrita			
Laboratorios			
Talleres	6	6	4
Solución de problemas			
Prácticas			
Exposiciones	5	5	2
Trabajo colaborativo	2	2	2
Examen parcial (exposición final en función del resultado de aprendizaje por unidad)	5	5	10
Otras formas de evaluación			
Total:	20	20	20

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

TITULO	AUTOR	EDICION	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
INNOVACIÓN EMPRESARIAL	VARELA, RODRIGO	Tercera.	2008	Español	PEARSON
EL EMPRENDEDOR DE EXITO	ALCARAZ, RAFAEL	Cuarta	2008	Español	MC GRAW HILL
GENERACION DE MODELOS DE NEGOCIO TÍTULO ORIGINAL: BUSINESS MODEL GENERATION	ALEXANDER OSTERWALDER YVES PIGNEUR	Segunda	2007	Español/ ingles	DEUSTO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

TITULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL



VICERRECTORADO ACADÉMICO GENERAL

8. LECTURAS PRINCIPALES:

TEMA	TEXTO/PUBLICACION PERIODICA	PÁGINA(S)
El boom del emprendimiento en Ecuador ¿Una buena noticia?	Global Entrepreneurship Monitor, Ecuador 2013	Páginas 21 a la 47
Siete estrategias de creatividad	PONTI, Frank. Capital Humano, N°199, pág. 80, mayo de 2006	Páginas 80 a 96
El pensamiento creativo	DE BONO, Edward,	

9. ACUERDOS:

DEL DOCENTE:

DE LOS ESTUDIANTES:

10. FIRMAS DE LEGALIZACIÓN



MASTER GIOVANNA LARA B.
DOCENTE TIEMPO COMPLETO

COORDINADOR ÁREA CONOCIMIENTO

DIRECTOR DE DEPARTAMENTO/CARRERA

