

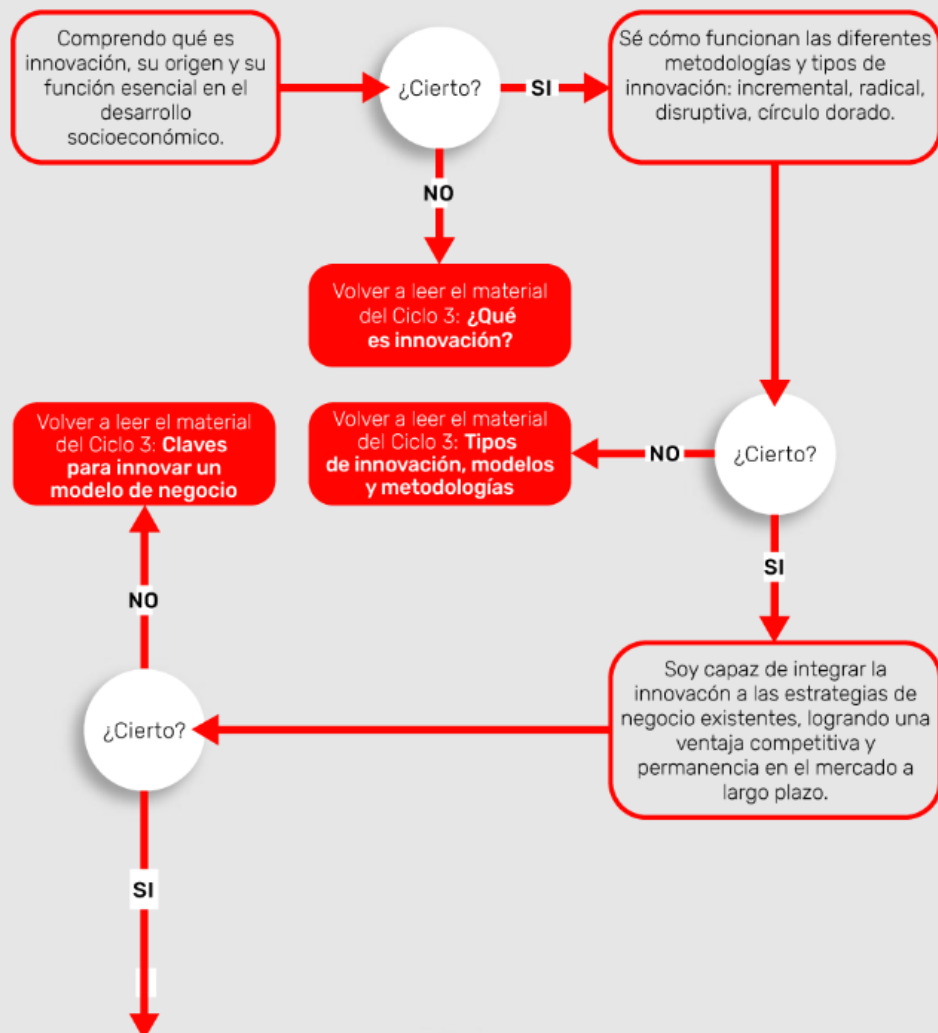
Queridos alumnos,

Les comparto el plan de trabajo del bimestre, les pido estar atentos cada semana a los anuncios de la materia. Ahí conoceremos las actividades a entregar, modalidad y ponderación. Recuerden que daré respuesta a sus inquietudes dentro de las 24 horas (hábiles) siguientes al envío, dentro de los apartados de: "mis mensajes" y "foro de dudas" de cada unidad. Las actividades tendrán retroalimentación 72 horas después del vencimiento de la misma.

UNIDAD	ACTIVIDAD	MODALIDAD	SEMANA	PONDERACIÓN	LÍMITE ENT.
N/A	Foro presentación	Individual	1	N/A	22-may
1	A1 Modelo de negocios inclusivo	Equipo	2	1.5	29-may
1	A2 Foro	Individual	2	0.5	29-may
1	A3 Maqueta	Equipo	3	1.0	5-jun
2	A4 Modelo circular	Equipo	4	2.0	12-jun
3	A5 Cuestionario	Individual	5	0.5	19-jun
3	A6 Apps	Equipo	5	1.0	19-jun
3	A7 Hook	Individual	5	1.0	19-jun
4	A8 Reto	Individual	6	2.5	26-jun
N/A	Retroalimentación	Individual	7	N/A	28-jun

Estoy a sus órdenes, saludos cordiales.

UNIDAD	SUBTEMAS	SESIÓN	ACTIVIDAD	PONDERACIÓN
		S1	Foro de presentación	0
Unidad 1. NEGOCIOS INCLUSIVOS	1.1 Impacto de los negocios inclusivos	S2	Actividad 1. Modelo de negocio inclusivo	1.5
	1.2 Modelos de los negocios inclusivos		Actividad 2. Foro de discusión	.5
	1.3 Diseño universal y diseño inclusivo: solucionando problemas sociales	S3	Actividad 3. Maqueta sitio web	1
Unidad 2. ECONOMÍA CIRCULAR	2.1 ¿Qué es la Economía circular? 2.2 Antecedentes de la Economía circular 2.3 Principios de la Economía circular 2.4 Diseño circular	S4	Actividad 4. Modelo circular	2
Unidad 3. ECONOMÍA COLABORATIVA	3.1 Elementos de la Economía colaborativa	S5	Actividad 5. Cuestionario	.5
	3.2 Aplicaciones prácticas de la Economía colaborativa		Actividad 6. Apps colaborativas	1
	3.3 La Innovación abierta y la Economía colaborativa 3.4 El Modelo Hook y la Economía colaborativa		Actividad 7. Modelo Hook	1
Unidad 4. PLATAFORMAS DE SERVICIO	4.1 Plataformas de servicio 4.2 Impacto de la digitalización en el desarrollo de soluciones sociales	S6	Actividad 8. Reto integrador	2.5
		S7	Retroalimentación	0
			TOTAL	10



Innovación frugal

