

## SÍLABO TALLER DE CREATIVIDAD EMPRESARIAL

### ÁREA CURRICULAR: GESTIÓN

**CICLO:** Electivo de especialidad

**SEMESTRE ACADÉMICO:** 2018-II

**I. CÓDIGO DEL CURSO** : 090608E1040

**II. CREDITOS** : 04

**III. REQUISITOS** : 09112107050 Taller de Proyectos

**IV. CONDICIÓN DEL CURSO** : Electivo de especialidad

### V. SUMILLA

El curso-taller es eminentemente práctico y aborda temas relacionados con la creación de una empresa, desde la concepción de la idea original, el diseño y tangibilización del producto ó servicio, la financiación, su lanzamiento y el soporte. Mediante la formación de equipos de trabajo se desarrolla una idea a detalle y se formulan dos proyectos comerciales para obtener financiación privada, el mismo que es expuesto. Se realizan debates sobre lecturas seleccionadas así como exposiciones individuales en público para desarrollar ó mejorar las capacidades expositivas de planes de negocios dirigidos a captar inversionistas y/o financiación. Se enfatiza el proceso creativo que subyace a la concepción de nuevos productos y los supuestos que anclan un producto ó servicio al mercado.

El curso se desarrolla mediante las unidades de aprendizaje siguientes:

I. De la Idea al Producto. II. Prototipos. III. Iniciativa Empresarial. IV. Competencias Laborales. V..

### VI. FUENTES DE CONSULTA:

#### Bibliográficas

- Arieti, S. (1993). *La Creatividad: la síntesis mágica*. Fondo de Cultura Económica .México DF
- Bobrow, E. (1997). *Desarrolle Nuevos Productos Fácil*. Prentice Hall.
- Buzan, T. (1996). *The Mind Map Book*. Plume Book New York.
- De Bono, E. (1993). *Seis pares de zapatos para la acción*. Editorial Paidós
- Fischman, D. (1999). *El camino del líder*. Editorial UPC y El Comercio. Lima
- Harrmann, Ned.(1996). *Creative Brain*. The Ned Harrmann Group. USA
- Lambing & Kuehl.(1997). *Empresarios Pequeños y Medianos*. Edit. Prentice Hall.
- Lerma K., A. (2001). *El Desarrollo de Productos a Nivel nacional e internacional* Edit.Thomson.
- Pokras, Sandy. (1997). *Teams Problem Solving*. California Editorial Cresp Publications INC
- Rosenthal, S. (1998). *Diseño y Desarrollo Eficaces del Nuevo Producto*. Edit.McGraw Hill
- Russell & Taylor. (2000). *Operation Management*. Edit.Prentice Hall.
- Watson & Wise. (1997). *Guía del Emprendedor*. Edit. Prentice Hall.

#### Electrónicas

- Pentti Routio Universidad de Arte y Diseño de Helsinki: Recuperado de:  
<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/s00.htm>
- Semiótica de los Artefactos. Recuperado de: <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/257.htm>



## **VII. UNIDADES DE APRENDIZAJE**

### **UNIDAD I: DE LA IDEA AL PRODUCTO**

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Explicar cómo una idea puede llegar a convertirse en un producto con viabilidad comercial.
- Describir diferentes procesos creativos para generar ideas con potencial comercial.

#### **PRIMERA SEMANA**

##### **Primera sesión**

Identificación de ideas: el entorno. Problemas – Necesidades. Actores generadores de ideas: investigación y desarrollo. Elementos del entorno: clientes, proveedores, competidores. El diseño concurrente.

##### **Segunda sesión**

Formación de equipos de trabajo. Asignación de lecturas seleccionadas Planeamiento estratégico. Contextos próximos y contexto remoto.

#### **SEGUNDA SEMANA**

##### **Primera sesión**

Análisis de restricciones. Acciones estratégicas. Asignación de recursos.

##### **Segunda sesión**

Presentación de ideas/propuestas por equipos

#### **TERCERA SEMANA**

##### **Primera sesión**

El diseño conceptual: desarrollo de alternativas. Diseños preliminares.

##### **Segunda sesión**

Factor Calidad. Factor Medio Ambiente. Factor Robustez. Pre factibilidad

### **UNIDAD II: PROTOTIPOS**

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Desarrollar el diseño funcional y el prototipo como métodos para probar la viabilidad de un producto
- Cooperar en el diseño funcional y la generación de prototipos
- Expresar las necesidades del mercado.

#### **CUARTA SEMANA**

##### **Primera sesión**

El diseño funcional: viabilidad del producto. Especificaciones.

##### **Segunda sesión**

El prototipo como método de pre-venta de un proyecto.

#### **QUINTA SEMANA**

##### **Primera sesión**

Diseño de Producción: Investigación de Mercado.

##### **Segunda sesión**

Análisis del comprador. Análisis de los competidores. Formulación de decisiones estratégicas: el precio.

#### **SEXTA SEMANA**

##### **Primera sesión**

El proceso de lanzamiento de nuevos productos.

##### **Segunda sesión**

Costos, tecnología, procesos y recursos

### **UNIDAD III: INICIATIVA EMPRESARIAL**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Aplicar los requerimientos para formar y operar una empresa
- Demostrar la importancia de la empresa como medio para la colocación del producto/servicio en la prueba de realidad del mercado.
- Compartir la experiencia de la aplicación de normas de gobierno corporativo.

**SÉPTIMA SEMANA****Primera sesión**

Iniciativa empresarial: Creatividad y generación de ideas de negocio. Creación y administración de pequeños negocios. Organización: determinación de la capacidad operativa.

**Segunda sesión**

Selección de la tecnología requerida: máquinas, equipos, muebles y otros activos. Diseño de la estructura administrativa, determinación del requerimiento de personal.

**OCTAVA SEMANA**

Examen parcial.

**NOVENA SEMANA****Primera sesión**

Aspectos legales: constitución de la empresa, pasos a seguir, Registros Públicos, Sunat, Indecopi.

**Segunda sesión**

Planeamiento financiero: Cronograma de inversiones, formulación de presupuestos. Fuentes de financiamiento. Teoría del agenciamiento. El accionariado. Reglas de gobierno corporativo. Casos prácticos.

**UNIDAD IV: COMPETENCIAS LABORALES****OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Evaluar el factor creativo
- Experimentar las tecnologías comunicacionales y destrezas requeridas en un buen negociador.
- Participar en la gerencia y conceptualización de un proyecto
- Expresar el concepto llevado a producto con las destrezas del líder negociador.

**DÉCIMA SEMANA****Primera sesión**

Caracterización de la creatividad. Teorías. La mente creativa. Comunicación y creatividad. Inteligencia e inteligencia emocional. El proceso creativo

**Segunda sesión**

**Métodos para desarrollar la creatividad:** Mapas conceptuales. Analogías. Lluvia de ideas. El pensamiento lateral. Ejercicios.

**UNDÉCIMA SEMANA****Primera sesión**

Competencias laborales: Conjunto de conocimientos, herramientas y destrezas que ayudan a determinar mejores resultados en la gestión.

**Segunda sesión**

Comunicación electrónica. Organización de archivo y control de documentos. Redacción y ortografía. Administración del tiempo.

#### **DUODÉCIMA SEMANA**

##### **Primera sesión**

Comunicaciones eficaces. Mercadeo. Ventas.

##### **Segunda sesión**

.Presentaciones exitosas. Como hablar en público. Casos prácticos

#### **DECIMOTERCERA SEMANA**

##### **Primera sesión**

Como hablar en público. Casos prácticos II

##### **Segunda sesión**

Reuniones efectivas. Habilidades de negociación.

#### **DECIMOCUARTA SEMANA**

Exposición y evaluación de proyectos por equipos

#### **DECIMOQUINTA SEMANA**

Exposición y evaluación de proyectos por equipos

#### **DECIMOSEXTA SEMANA**

Examen final.

#### **DECIMOSÉPTIMA SEMANA**

Entrega de promedios finales y acta del curso.

### **VIII. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL**

<b>a.</b> Matemática y Ciencias Básicas	<b>0</b>
<b>b.</b> Tópicos de Ingeniería	<b>4</b>
<b>c.</b> Educación General	<b>0</b>

### **IX. PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS**

- **Exposición y Diálogo**

La asignatura se desarrollará con el soporte de la siguiente metodología académica:

El profesor de la asignatura disertará la correspondiente unidad didáctica entre todos los participantes, es decir proporcionará los conocimientos sobre la materia. Promoverá y motivará en el grupo, el diálogo para complementar el estudio y el intercambio de información sobre los temas tratados.

A modo de tarea y con la orientación correspondiente, el profesor orientará a los participantes para que en forma individual o grupal, se organicen en equipos. Cada equipo deberá plantear una idea de producto ó servicio que deberá desarrollar en detalle al término del ciclo. Cada proyecto deberá ser expuesto y debatido en clase. Cada presentación será calificada.

- **Lecturas Controladas**

Como un modo de apoyar los conocimientos impartidos, y para perfeccionar y mejora sus habilidades, el profesor ha incorporado un conjunto de lecturas para reforzar el aprendizaje en los tópicos tratados.

Los temas de lectura se encuentran indicados para cada sesión de clase. Temas que deberán ser leídos, analizados, criticados, sistematizados y sintetizados por los participantes, en forma individual. Así mismo se incluye al final de este silabo, una serie de libros recomendados, los cuales podrán ser consultados por los alumnos, para mejorar su conocimiento de los temas tratados.

Las lecturas serán examinadas bajo dos modalidades: la primera con la presentación de un mapa conceptual que contendrá una síntesis de la lectura; y la segunda por una exposición oral. Se calificará todo esfuerzo realizado por el participante.

## X. MEDIOS Y MATERIALES

PC portátil, cañón multimedia, textos y separatas, direcciones electrónicas

## XI. EVALUACIÓN

El promedio final se obtiene con la siguiente fórmula:

$$PF = (2*PE+EP+EF)/4$$

$$PE = ((P1+P2+P3+P4-MN)/3 + W1) /2$$

Donde:

PF : Promedio Final  
 EP : Examen Parcial (escrito)  
 PE : Promedio de Evaluaciones  
 EF : Examen Final (escrito)  
 P1...P4 : Evaluaciones periódicas  
 MN : Menor nota  
 W1 : Trabajos (escrito)

## XII. APOORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para las Escuelas Profesionales de Ingeniería Electrónica, se establece en la tabla siguiente:

<b>K = clave      R = relacionado      Recuadro vacío = no aplica</b>		
(a)	Habilidad para aplicar conocimientos de matemática, ciencia e ingeniería	K
(b)	Habilidad para diseñar y conducir experimentos, así como analizar e interpretar los datos obtenidos	
(c)	Habilidad para diseñar sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	R
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	R
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	R
(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	
(g)	Habilidad para comunicarse con efectividad	K
(h)	Una educación amplia necesaria para entender el impacto que tienen las soluciones de la ingeniería dentro de un contexto social y global	R
(i)	Reconocer la necesidad y tener la habilidad de seguir aprendiendo y capacitándose a lo largo de su vida	R
(j)	Conocimiento de los principales temas contemporáneos	
(k)	Habilidad de usar técnicas, destrezas y herramientas modernas necesarias en la práctica de la ingeniería	

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

**K = clave      R = relacionado      Recuadro vacío = no aplica**

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	R
----	--	---

b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	K
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	K
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	R
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	K
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	R
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	R
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	
j.	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

### XIII. HORAS, SESIONES, DURACIÓN

a)	<table border="1"> <tr> <th>Teoría</th><th>Práctica</th><th>Laboratorio</th></tr> <tr> <td>3</td><td>2</td><td>0</td></tr> </table>	Teoría	Práctica	Laboratorio	3	2	0	Horas de clase:
Teoría	Práctica	Laboratorio						
3	2	0						
b)	<b>Sesiones por semana:</b> Dos sesiones.							
c)	<b>Duración:</b> 5 horas académicas de 45 minutos							

### XIV. DOCENTE DEL CURSO

Dr. Carlos Manuel Wong Rivera.

### XV. FECHA

La Molina, julio de 2018.