



compensar | unipanamericana
fundación universitaria



UNIDAD DE APOYO VIRTUAL AL APRENDIZAJE

NOS APASIONA LO QUE HACEMOS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

EMPRENDIMIENTO DOS

www.unipanamericana.edu.co



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE FINAL:

Aplicando los conceptos

Programa académico

Asignatura
Emprendimiento dos

Estrategia didáctica	Duración estimada	
	En aula o en plataforma	Trabajo autónomo
Análisis de objeto	12 horas	24 horas

CONTEXTUALIZACIÓN

El mercado actual exige una innovación constante de productos y servicios, como resultado de la dinámica de la economía y la globalización, por lo tanto el estudiante unipanamericano está en la capacidad de detectar, necesidades y problemas en un entorno cambiante; teniendo como sustento, sus habilidades para formular propuestas coherentes, sostenibles e innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado.

Esta asignatura permite la continuidad de la idea de negocio planteada en Emprendimiento Uno, facilitando el fortalecimiento para desarrollar empresas más allá de la etapa idea/prototipo y mediante el desarrollo de estrategias, se logre identificar claramente la ventaja competitiva sostenible, con innovación y posicionamiento

Al finalizar esta actividad estará en capacidad de:

RA1: Identificar los conceptos básicos de innovación

RA2: Describir la innovación en modelos de negocios. Pivotea en el modelo Leans Startup Canvas

RA3: Proponer innovación en el modelo de negocio, mediante bibliografías y metodologías

ACTIVIDAD

Teniendo en cuenta la idea/prototipo, que el estudiante decidió fortalecer, debe conocer y aplicar el concepto de Negocios Innovadores.





Condiciones básicas para el desarrollo de la actividad:

1. Disponer de la idea/prototipo de negocio para realizar la aplicación de los temas pertinentes.
2. Desarrollo de la actividad por un (1) solo estudiantes, durante toda la asignatura.
3. Las actividades están planteadas a través de una **idea/prototipo que cuenta con 3 fases**, cada fase corresponderá a un momento evaluativo, esta actividad está relacionada con la actividad de aprendizaje 1 - 2 y 3, donde en la **actividad 1** corresponde a **Negocios Tradicionales**, la **actividad 2** corresponde a **Innovación, competitividad y posicionamiento**, y por último la **actividad 3** corresponde a **Validación y aspectos financieros, de mercadeo y ventas**.
4. La estética será un factor elemental durante el desarrollo de la idea/prototipo. *Los estudiantes decidirán la idea/prototipo que va a trabajar durante todo el desarrollo del módulo y la cual funcionará como una empresa real del mercado.*

Teniendo en cuenta la propuesta de la idea/prototipo del producto y/o servicio, deberá:

C.E.6. Identifica los conceptos básicos de innovación escribe el concepto de “Modelo de Negocio” y realiza el diagnóstico situacional de idea/prototipo a partir de los cinco elementos esenciales que componen el proceso de INNOVACION.

1. Teniendo en cuenta los cinco elementos de la innovación: proceso – fin común – personas – recursos y agentes internos y externos, debe formular la innovación en su idea/prototipo, logrando el posicionamiento, competitividad y sostenibilidad ante el mercado objetivo.

C.E.7 Conoce y aplica metodologías de Innovación.

1. A partir de la lectura y explicación del material de apoyo, conoce y aplica las metodologías de Innovación como: Design Thinking, Jobs to be done, estrategia del océano azul, forth innovation method, Leans startup, entre otras.

Entregables y ponderación porcentual a calificar:

Presente el análisis realizado mediante:

1. Participación en el foro de Innovación, con el concepto, metodologías y el impacto para ser competitivo con la idea/prototipo de negocio **30%**
2. Informe escrito publicado en el Campus Virtual donde se evidencie el desarrollo de los criterios de evaluación del 6 al 7 **70%**

REFERENTES CONCEPTUALES

- 1.1. Innovación
- 1.2. Metodologías de Innovación
- 1.3. Conceptos de competitividad, sostenibilidad, rentabilidad y posicionamiento en el mercado.





ROLES Y FUNCIONES

Roles asociados a la actividad	Funciones	Tareas asociadas a las funciones	Tiempos estimados para el desarrollo de la tarea	
			Presencial / plataforma	Autónomo
Estudiante	Emprendedor del modelo de negocio	Análisis del negocio y aplicar temática a la “empresa práctica”		
Docente	Mentor de Emprendimiento	Seguimiento y asesoría de la actividad Retroalimentación constante para fortalecer el negocio		

ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN

¿Cuál es el impacto de entender y generar un prototipo de negocio Innovador para el estudiante y su entorno?





EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Evidencias asociadas (desempeño, producto y conocimiento)
C.E.6. <i>Identifica los conceptos básicos de innovación escribe el concepto de “Modelo de Negocio” y realiza el diagnóstico situacional de idea/prototipo a partir de los cinco elementos esenciales que componen el proceso de INNOVACION.</i>	<ol style="list-style-type: none"> Participación en el foro de Innovación, con el concepto, metodologías y el impacto para ser competitivo con la idea/prototipo de negocio 30% Informe escrito publicado en el Campus Virtual donde se evidencie el desarrollo de los criterios de evaluación del 6 al 7 70%
<p>C.E.7 <i>A partir de la lectura y explicación del material de apoyo, conoce y aplica las metodologías de Innovación como: Design Thinking, Jobs to be done, estrategia del océano azul, forth innovation method, Leans startup, entre otras.</i></p> <p>Teniendo en cuenta las diferentes técnicas de Innovación, debe establecerlas diferencias y formular la idea/prototipo innovadora</p>	

Instrumentos de evaluación
Confiabilidad de la información recopilada Recursividad y creatividad del equipo de trabajo Análisis y síntesis de la información

RECURSOS NECESARIOS PARA LA ACTIVIDAD

Recursos		
Técnicos, tecnológicos y materiales	Computador, consulta de bases de datos.	
Ambientes de aprendizaje	Biblioteca, trabajo de campo	
Recursos bibliográficos	Obligatorios	Los relacionados en el cuadro siguiente.
	Complementarios	Material de apoyo que el tutor vaya subiendo al campus virtual, pertinente con la actividad.



RECURSOS BIBLIOGRAFICOS		
Obligatorios	Biblioteca de la institución	
	Físico	Digital
	Clark Tim; Osterwalder Alexander; Yves Pigneur, Business Model: A one page method for reinventing your Career, 2012	Blanco Jiménez, Francisco: Oportunidades: Emprendimiento verde, social y tecnológico, 2013
	Clark Tim; Osterwalder Alexander; Yves Pigneur, Business Model generation a handbook for visionaries, game changers, 2010	Schnarch Kirberg, Alejandro; Creatividad e Innovación, 2011
	Silva Duarte, Jorge Enrique, Emprendedor: Hacia un emprendimiento sostenible, 2013	Alcaide, Juan Carlos; Comunicación y Marketing, 2018
	Corma Canós, Francisco: El Canvas de la Innovación: Innova practicando, 2011	Moreno Castro, Tercila Fernanda; Emprendimiento y Plan de Negocio, 2016
	Corma Canós, Francisco: Innovación, Innovadores y empresas innovadoras, 2011	Durbán Oliva, Salvador; Finanzas corporativas, 2017
	Almada Ariel Andrés; Micro Emprendedores: Una guía paso a paso para construir tu propio negocio, 2015	Moreno Fernández, Joaquín A.; Prontuario de finanzas empresariales, 2018
	Oppenheimer, Andrés; Crear o morir: la esperanza de América Latina y las 5 claves de la innovación, 2014	Martínez Abascal, Eduardo; Finanzas para directivos, 2017
	Hernández Alburquerque, Luis; La dinámica de las 4 Aes, 2017	Pardo Álvarez, José Manuel; Gestión por procesos y riesgo operacional, 2017
	Domínguez Giraldo, Gerardo; Indicadores de gestión y resultados: Un enfoque sistémico, 2010	
	Ferrell, O. C; Estrategia de marketing, 2018	
	Romero, Juanma; Empezar en la era digital, 2017	
	Chu Rubio, Manuel; Finanzas para no financieros, 2018	
Referentes Web	https://es.scribd.com/doc/18823470/Que-son-los-Indicadores-de-Gestion	
	http://emprendeup.pe/incubacion/	
	https://www.monografias.com/trabajos55/indicadores-de-gestion/indicadores-de-gestion.shtml	