



Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** GH0007. Introducción al Desarrollo de Empresas (Obligatorio)
2. **Créditos:** 2
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 1 HT; 2 HP; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. Bibliografía básica

[AY10] Osterwalder. A and Pigneur. Y. *Business Model Generation.* ., 2010.

6. Información del curso

- (a) **Breve descripción del curso** Este curso tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una experiencia práctica de la vida real en los primeros pasos dentro de un ciclo de vida de negocios, a través del cual una idea se transforma en un modelo de negocio formal. Es el primero de un conjunto de tres cursos diseñados para acompañar a los estudiantes a medida que transforman una idea en un negocio o negocio prospectivo, desde la idea hasta la revisión de la estrategia empresarial actual.
- (b) **Prerrequisitos:** GH0005. Laboratorio de Comunicación I. (1^{er} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

7. Objetivos del curso.

Competencias

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. (**Usar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- n) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional. (**Usar**)
- o) Mejorar las condiciones de la sociedad poniendo la tecnología al servicio del ser humano. (**Usar**)

Objetivos de Aprendizaje

- Capacidad de Análisis de la información.
- Interpretación de información y resultados.
- Capacidad de Trabajo en equipo.
- Ética.
- Comunicación oral.
- Comunicación escrita.
- Comunicación gráfica.
- Entender la necesidad de aprender de forma continua.

8. Tópicos del curso



1. Introducción al Desarrollo de Empresas.

9. Metodología y sistema de evaluación

Metodología:

Sesiones Teóricas:

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

Sesiones de Laboratorio:

Para verificar que los alumnos hayan alcanzado el logro planteado para cada una de las unidades de aprendizaje, realizarán actividades que les permita aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones de teoría y se les propondrá retos que permitan evaluar el desempeño de los alumnos.

Exposiciones individuales o grupales:

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

Lecturas:

A lo largo del curso se proporcionan diferentes lecturas, las cuales son evaluadas. El promedio de las notas de las lecturas es considerado como la nota de una práctica calificada. El uso del campus virtual UTEC Online permite a cada estudiante acceder a la información del curso, e interactuar fuera de aula con el profesor y con los otros estudiantes.

Sistema de Evaluación:

10. Contenido

| Unidad 1: Introducción al Desarrollo de Empresas. (12) | |
|--|--|
| Competences esperadas: 4 | |
| Objetivos de Aprendizaje | Tópicos |
| <ul style="list-style-type: none">Transformar una idea inicial de negocio o un proceso de innovación en un modelo de negocio factible. | <ul style="list-style-type: none">El ciclo de vida empresarial: desde la idea hasta la revisión de su estrategia.El proceso de ideación y la visión del cliente.Cómo construir y mantener equipos eficaces?Running LEAN: lo básico.Diseño de un modelo de negocio: herramientas de diseño y Canvas.Generación de Modelos de Negocio: Modelo de Negocio Canvas (Osterwalder).Venture Engineering: utilizando las habilidades de la informática para construir un modelo de negocio efectivo.Herramientas de investigación de mercado primario y nichos de mercado.La Importancia del Capital: Humano, Financiero e IntelectualTécnicas de monetización y financiamiento.Comunicación eficaz: crear una presentación de un modelo de negocio de impacto. |
| Lecturas : [AY10] | |





Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** GH1002. Arte y Tecnología (Obligatorio)
2. **Créditos:** 1
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 2 HP; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. **Bibliografía básica**

- [J12] Maeda J. *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- [S02] Wilson. S. *Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

6. **Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** El curso busca dar una visión global, histórica y crítica de las transformaciones y sinergias del arte contemporáneo. Donde los alumnos se aproximan a dos componentes del arte y diseño contemporáneo: las prácticas interdisciplinarias y a los puntos de contacto entre las artes y los procesos tecnológicos y de ingeniería.
- (b) **Prerrequisitos:** EG0004. Desafíos Globales. (1^{er} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

7. **Objetivos del curso.**

Competencias

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. (**Usar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- n) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional. (**Usar**)
- o) Mejorar las condiciones de la sociedad poniendo la tecnología al servicio del ser humano. (**Usar**)

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar la capacidad de analizar información .
- Desarrollar la capacidad de interpretar información.
- Desarrollar la Capacidad de trabajo en equipo.
- Desarrollar la Capacidad de comunicación oral.
- Reconocer la necesidad del aprendizaje permanente.

8. **Tópicos del curso**

1. Arte y Tecnología
2. Arte Digita

