

**PROGRAMA DE ASIGNATURA
- SÍLABO -**

1. DATOS INFORMATIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL	DEPARTAMENTO: CEAC		ÁREA DE CONOCIMIENTO: INSTITUCIONAL	
CARRERA: INGENIERÍA EN COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIACIÓN INTERNACIONAL	NOMBRE ASIGNATURA: DESARROLLO DE EMPRENDEDORES		PERÍODO ACADÉMICO: Agosto – Diciembre 2013	
PRE-REQUISITOS: CADM 26014 Administración Financiera	CÓDIGO: CADM-21068	NRC: 4455	CRÉDITOS: 2	NIVEL: QUINTO
CO-REQUISITOS: SEGD 11004 Realidad Nacional.	FECHA DE ELABORACIÓN: 15 de julio 2013	SESIONES/SEMANA TEÓRICAS: 1H		LABORATORIO: 1H
EJE DE FORMACIÓN PROFESIONAL: ADMINISTRATIVA				
DOCENTE: Ing. Rosa Blacio				
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 nuevos emprendimientos dentro de una organización existente (Intrapreneur) o como iniciador de un proyecto empresarial. Desarrollo de emprendedores es una asignatura institucional, es decir, se imparte en todas las carreras de la ESPE, porque se requieren emprendedores, con una visión global e innovadora, en todos los sectores: social, productivo, cultural, deportivo y tecnológico				
COMPETENCIAS A LOGRAR: UNIDAD DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS: Demuestra cualidades de espíritu emprendedor y liderazgo para la gestión de proyectos empresariales y sociales, en los sectores públicos y privados.				
ELEMENTO DE COMPETENCIA: Desarrolla el espíritu emprendedor y capacidad creativa para su aplicación en la generación, evaluación y conformación de una oportunidad de negocios innovadora.				
RESULTADO FINAL DEL APRENDIZAJE: Descripción y puesta en marcha de una idea de negocios innovadora. (Simulación Empresarial)				
CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL: Desarrollo de Emprendedores 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.				

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y PRODUCTOS DEL APRENDIZAJE POR UNIDADES DE ESTUDIO

No.	UNIDADES DE CONTENIDOS	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE Y SISTEMA DE TAREAS
1	<p>UNIDAD 1: ESPIRITU EMPRENDEDOR</p> <p>Contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Introducción: Los grandes cambios al comenzar el Siglo XXI 2 Definición del término emprendedor e intrapreneur. 3 Pautas del Comportamiento Emprendedor según DavidMcClelland. 3.1 Pautas de logro 3.2 Pautas de Poder 3.3 Pautas de Afiliación 4 Autoevaluación, análisis e interpretación del Perfil emprendedor. 5 Definición de emprendimiento (empresa) 6 Tipos de emprendimiento: Empresarial, tecnológico, social y dinámico. 7 Modelo de Timmons para la creación de empresas: <ol style="list-style-type: none"> 7.1 Personas 7.2 Oportunidad Recursos 	<p>Producto de Unidad1: PLAN DE VIDA Y PLAN DE ACCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONDUCTAS EMPRENDEDORAS</p> <p><u>Tarea 1:</u> Analice e interprete siete perspectivas de cambio en el S. XXI, relacionadas con su campo profesional.</p> <p><u>Tarea 2:</u> Grabe en video de la entrevista a un emprendedor exitoso de su localidad e identifique sus principales características y conductas.</p> <p><u>Tarea 3:</u> Elabore un plan de acción para el mejoramiento de sus conductas emprendedoras sobre el resultado obtenido de su auto evaluación y análisis de las mismas.</p> <p><u>Tarea 4:</u> Elabore su plan de vida.</p>
2	<p>UNIDAD 2: CREATIVIDAD E INNOVACION EMPRESARIAL</p> <p>Contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Definición de Creatividad 2 Elementos de la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad 3 El Proceso Creativo: definición y fases 4 Pensamiento Lateral. (E. de Bono) 5 Características de la persona creativa 6 Barreras a la creatividad 7 Herramientas y Técnicas de creatividad <ol style="list-style-type: none"> 7.1 Tormenta de Ideas (Brainstorming) 7.2 Técnica SCAMPER 7.3 Seis sombreros para pensar 8 Definición de Innovación 9 Tipos de innovación: incremental, radical, abierta, de producto, proceso, de mercado. <p>Innovación empresarial</p>	<p>Producto De Unidad 2: DESARROLLO DE UN PRODUCTO INNOVADOR</p> <p><u>Tarea 1:</u> Elabore un mapa mental para definir creatividad</p> <p><u>Tarea 2:</u> Investigue una de las herramientas de la creatividad y preséntela en forma creativa</p> <p><u>Tarea 3:</u> Analice el caso de estudio de la empresa Procter & Gamble y describa los diferentes tipos de innovación.</p> <p><u>Tarea 4:</u> Innove un producto utilizando la técnica SCAMPER y prepare estrategias adecuadas para su simulación en el mercado.</p>
3	<p>UNIDAD 3: EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL</p> <p>Contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Etapas en la creación de una empresa: generación, evaluación y conformación de la oportunidad. 2 Generación de ideas empresariales <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Análisis de problemas y necesidades 2.2 Análisis de Tendencias 2.3 Análisis por hobbies 3 Evaluación de ideas empresariales <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Macro evaluación 3.2 Micro evaluación 4 Descripción del concepto empresarial 5 Reto Empresarial 	<p>Producto de Unidad3: RETO EMPRESARIAL.- CREACIÓN, PUESTA EN MARCHA Y CIERRE DE LA MINIEMPRESA.</p> <p><u>Tarea 1:</u> Genere ideas de negocios sobre la base de problemas-necesidades</p> <p><u>Tarea 2:</u> Realice la macro y micro evaluación de ideas de negocios, seleccione la idea para el reto empresarial.</p> <p><u>Tarea 4:</u> <u>Reto empresarial, etapa de producción y ventas</u> Realice la producción planificada y ventas</p>

	6 Etapa de planificación y organización 7 Etapa de producción y ventas 8 Etapa de cierre y presentación de resultados. Técnica de presentaciones efectivas: Elevador Pitch	<u>Tarea 5:</u> <u>Reto empresarial, presentación de resultados</u> Exponga los resultados obtenidos en el reto empresarial aplicando la técnica Elevador Pitch
--	---	---

3. Resultados y contribuciones a las competencias profesionales:

LOGRO O RESULTADOS DE APRENDIZAJE	NIVELES DE LOGRO			El estudiante debe
	A Alta	B Media	C Baja	
F.1.A. Aplicación de CCBB de la carrera.		X		
F.1.B.1. Identificación y definición del problema.	X			Identificar oportunidades de innovación empresarial y de producto
F.1.B.2. Factibilidad, evaluación y selección.	X			Analizar el entorno económico y empresarial
F.1.C.1. Formulación de problemas		X		Identificar un producto o servicio innovador
F.1.C.2. Resolución del problema	X			Definir una idea de negocio.
F.1.D. Utilización de herramientas	X			Emplea herramientas de mercadotecnia, administración de empresas, tecnologías de desarrollo de productos y servicios y proyectos
F.2.F.1. Ética profesional		X		Definir parámetros de acción éticos
F.2.J. Conocimiento del entorno contemporáneo		X		Conocimiento y actualización permanente del entorno local y global.

4. FORMAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN.

	1er Parcial*	2do Parcial*	3er Parcial*
Tareas/ejercicios	3	3	3
Investigación	3	3	3
Lecciones			
Pruebas	3	3	3
Laboratorios/informes			
Evaluación parcial	4	4	4
Producto de unidad	4	4	
Defensa del Resultado final del aprendizaje y documento	-	-	4
Total:	20	20	20

5. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA

ASIGNATURA

Los métodos y técnicas que se utilizarán para el proceso de enseñanza – aprendizaje son los siguientes:

Métodos:

- Método Analítico – Sintético
- Método Inductivo – Deductivo (Estudio de casos, debates, foros, etc.)

Técnicas:

- 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. (Para resolver problemas concernientes al liderazgo)
- 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.
- Simulación empresarial.
- Autoevaluaciones
- Visitas de campo (para vincular al estudiante con la comunidad e identificar al líder de equipo)

El empleo de las TIC en los procesos de aprendizaje:

Al inicio del semestre se nivelará en los estudiantes el uso adecuado de sus herramientas TIC: correo personal, correo Espe, enlace de cuentas, uso de carpetas y listas de correo, identificación personal en los correos, uso de agenda electrónica, chat en la cuenta Espe, video conferencia individual y grupal.

En segundo lugar el uso de catálogo en línea de la biblioteca Espe, las bases digitales, bibliotecas virtuales, préstamos de libros, e-books de la biblioteca Espe, repositorios digitales, revistas indexadas, generación videos educativos en Youtube.

En tercer lugar se optimizará el uso del aula virtual de la asignatura utilizando foros de presentación, académicos, evaluaciones en línea, wikis, chat.

Las TIC, tecnologías de la información y la comunicación, se las emplearán para investigar, preparar y exponer o compartir el temario en el aula física y virtual

6. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO: PRESENCIAL

TOTAL HORAS	CONFERENCIAS	CLASES PRÁCTICAS	LABORATORIOS	CLASES DEBATES	CLASES EVALUACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE
32	4	10	6	2	4	6

7. TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Innovación Empresarial 658.114 V2931	Varela, Rodrigo	Tercera	2008	Español	Pearson

8. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
El Libro del Emprendedor 658.40.12 P9771	Puchol, Luis		2011	Español	Ediciones Díaz de Santos
Solo para emprendedores 658.421 K971s	Kushell, Jennifer		2001	Español	Norma

9. LECTURAS PRINCIPALES:

TEMA	TEXTO	PÁGINA
El Emprendedor de Éxito	Alcaraz, Rafael	2006
Le canto las 40	Guía para empezar a emprender	http://www.lecantolas40.com.ar/como-empezar-a-emprender/
Neuronilla (Especialistas en creatividad e innovación)	Técnicas de Creatividad para la innovación	http://www.neuronilla.com/developa-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad
Creatividad e Innovación, Frank Ponti	Siete estrategias de creatividad	http://www.francponti.com/pdf/publicacio_06.pdf

10. ACUERDOS:

COMO DOCENTE

- Esforzarme en conocer con amplitud y profundidad al campo académico, científico y práctico de la asignatura que enseño y preparar debidamente actualizado cada tema que exponga
- Asistir a clases siempre y puntualmente dando ejemplo al estudiante para exigirle igual comportamiento
- Motivar, estimular y mostrar interés por el aprendizaje significativo de los estudiantes y evaluar a conciencia y con justicia el grado de aprendizaje de los estudiantes
- Fomentar en los estudiantes el interés por la ciencia y la innovación tecnológica, propugnando además una conciencia social que los impulse a conocer la situación económica y social del país, con un sentido de participación y compromiso
- Las relaciones con mis colegas deberán estar sustentadas en los principios de lealtad, mutuo respeto, consideración, solidaridad y en la promoción permanente de oportunidades para mejorar el desarrollo profesional
- Contribuir en forma comprometida, con calidad de mi labor educativa, al prestigio y eficiencia de nuestra institución
- Promover y mantener el cuidado de las propiedades físicas e intelectuales de la institución, para asegurar un ambiente propicio para el mejoramiento continuo del proceso enseñanza aprendizaje
- La solución de conflictos y diferencias entre docentes y demás compañeros de la institución deberán resolverse mediante el dialogo y el consenso.

COMO ESTUDIANTE

- Ser honesto, no copiar, no mentir ni robar en ninguna forma
 - o Firmar toda prueba y trabajo que realizo en conocimiento de que no he copiado de fuentes no permitidas
 - o Mantener en reserva pruebas, exámenes y toda información confidencial
 - o Colaborar con los eventos programados por la institución e identificarme con la Carrera
 - o Llevar siempre mi identificación en un lugar visible
 - o Ser partícipe de una educación libre, trabajar en grupo y colaborar en todo sentido con los demás
 - o Conducirme de tal manera que no debilite en forma alguna las oportunidades de realización personal y profesional de otras personas dentro de la comunidad universitaria; evitaré la calumnia, la mentira la codicia, la envidia
 - o Promover la bondad, reconocimiento, la felicidad, la amistad, la solidaridad y la verdad
 - o Respetar y cuidar todas las instalaciones físicas que conforman la carrera, así como sus laboratorios y el campus en general