

EL EMPRENDEDOR Y LA INNOVACION.-
SEXTO SEMESTRE DE IGE

CARACTERISTICAS DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura aporta al Perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad para desarrollar el espíritu emprendedor ético, para generar y gestionar ideas de negocio...

Para ello, se examina la naturaleza del pensamiento creativo y se propone la aplicación de herramientas intelectuales diseñadas para provocar la generación de proyectos innovadores...

ES ANTECEDENTE DE OTRAS:

Esta materia se inserta en la segunda mitad de la trayectoria escolar, como soporte para las materias de Formulación y Evaluación de Proyectos, y Plan de Negocios, que integradas habilitan al estudiante para crear y gestionar negocios.

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO (competencia específica a desarrollar en el curso)

“Desarrollar la capacidad creativa y el espíritu empresarial mediante la elaboración de un portafolio de ideas emprendedoras, respetando la ética en el ámbito personal y profesional.”

COMPETENCIAS PREVIAS

- Conocer y aplicar los diferentes estilos de liderazgo.
- Trabajar en equipo.
- Conocer aspectos básicos de mercadotecnia.
- Usar las Tecnologías de Información y Comunicación.
- Aplicar el proceso administrativo.
- Ejercer un compromiso ético.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas	Competencias genéricas
1.- Desarrollar el espíritu emprendedor ético. 2.a.- Desarrollo de habilidades emprendedoras. 2.b.-Generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental. 3.- Generar en equipo, ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental. 4.- Integrar las ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor. 5.- Utilizar los recursos informáticos disponibles para la simulación de negocios e interpretarlos para la toma de decisiones. 6.-Aplicar los valores en la generación de nuevas ideas.	Competencias instrumentales <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Capacidad de organizar y planificar.• Conocimientos básicos de la carrera.• Comunicación oral y escrita.• Habilidades básicas de manejo de la computadora.• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.• Solución de problemas.• Toma de decisiones.• Poseer espíritu emprendedor.• Capacidad de innovación.• Tener la capacidad del uso de nuevas tecnologías de la información. Competencias interpersonales <ul style="list-style-type: none">• Capacidad crítica y autocrítica.• Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades interpersonales. • Compromiso ético. <p>Competencias sistémicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Liderazgo efectivo. • Habilidades de investigación. • Capacidad de aprender. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Habilidad para trabajar en forma autónoma. <p>Búsqueda del logro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. • Capacidad para integrar equipos de alto rendimiento.
--	--

TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Dimensiones del ser humano.	1.1 Dimensión estética, intelectual y ética. 1.2 El perfil del emprendedor: 1.2.1 Características del emprendedor. 1.2.2 Aplicaciones de pruebas diagnósticas: 1.2.2.1 Test de auto diagnóstico del emprendedor. 1.2.2.2 Test del emprendedor. 1.3 El modelo de administración por valores. 1.3.1 Actos de la vida. 1.3.2 Proceso.
2	Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras y creativas.	2.1 Enfoques para establecer un clima creativo y fomentar la creatividad: Fluidez aplicada, Flexibilidad aplicada, Originalidad aplicada y Orientación al objetivo. 2.2 Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo: 2.2.1 Pensamiento lateral o divergente. 2.2.2 La asociación de ideas. 2.2.3 Búsqueda de analogías: Hacer común lo extraño, hacer extraño lo común. 2.2.4 La lista de atributos. 2.2.5 Lluvia de ideas. 2.2.6 Sinéctica: La unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes.
3	Técnicas para generar equipos creativos.	3.1 Análisis morfológico. 3.2 Análisis 635. 3.3 Solución creativa de problemas en grupo (Iniciativa y emprendimiento): 3.3.1 Adaptarse a nuevas situaciones. 3.3.2 Ser creativo. 3.3.3 Traducir ideas en acciones.
4	El emprendedor como generador de ideas de inversión.	4.1 Portafolio de ideas emprendedoras. 4.2 Propiedad intelectual: 4.2.1 Identificación. 4.2.2 Marco legal nacional e internacional.

		4.2.3 Marcas y diseños activos empresariales. 4.2.4 Necesidad de inhibir prácticas de comercio ilícitas. 4.2.5 Aplicación del proceso de registro de marcas y patentes.
5	Simuladores.	5.1 Introducción a la simulación de negocios. 5.2 Definiciones y aplicaciones. 5.3 Aplicación de un modelo de simulación de negocios. 5.4 Interpretación de resultados

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

El profesor debe:

Manejar un importante repertorio de técnicas y estrategias heurísticas orientadas a:

- 1) Descubrir y desarrollar el pensamiento creativo.
- 2) Desarrollar la capacidad para coordinar y trabajar en equipo;
- 3) Orientar el trabajo del estudiante y
- 4) Potenciar en él la autonomía,
- 5) El trabajo cooperativo y
- 6) La toma de decisiones.
- 7) Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y
- 8) Propiciar la interacción entre los estudiantes.

El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Gestión Empresarial como Emprendedor Ético e Innovador,

Se sugiere considerar lo siguiente:

- Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Fomentar el uso de mapas mentales y conceptuales.
- Promover el Auto conocimiento.
- Propiciar un ambiente confiable en la generación de ideas.
- Propiciar el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación.
- Resolver casos prácticos en clase.
- Utilizar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico, que permita al alumno reflexionar y dimensionar el alcance de la materia.
- Desarrollar los contenidos en un marco ético.
- Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- Vincular a los alumnos con emprendedores de experiencias exitosas.
- Propiciar actividades donde se apliquen estrategias, que permitan al estudiante encontrar nuevas formas de resolver problemas o descubrir aplicaciones nuevas para lo ya existente. Ejemplo: establecer relaciones forzadas entre 2 o más conceptos aparentemente desconectados.
- Propiciar actividades de meta cognición. Ante la ejecución de una actividad, señalar o identificar el tipo de proceso intelectual que se realizó: una identificación de patrones, un análisis, una síntesis, etc. Al principio lo hará el profesor, luego será el alumno quien lo identifique. Ejemplos: encontrar una nueva aplicación para un concepto u objeto ya existente, encontrar una nueva forma de satisfacer una necesidad.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en **distintas fuentes**.
- Incorporar al acervo conceptual de los estudiantes, **el uso de simuladores de negocios** que les permitan analizar el comportamiento de las variables críticas de una empresa bajo ambientes controlados, así como su modificación experimental.

- Diseñar el perfil del empresario emprendedor de la región, realizando un análisis comparativo de los requerimientos del entorno local y los resultados de los diagnósticos aplicados durante el curso.
- Aplicar una encuesta en el entorno para detectar las oportunidades reales de negocio y financiamiento para proyectos emprendedores.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios a las que ésta da soporte para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante. Ejemplos: mercadotecnia e investigación de mercados como fuente de información para el emprendedor creativo.
- Propiciar el desarrollo de capacidades intelectuales relacionadas con la lectura, la escritura y la expresión oral. Ejemplos: trabajar las actividades prácticas a través de guías escritas, redactar reportes e informes de las actividades de experimentación, exponer al grupo las conclusiones obtenidas durante las observaciones.
- Facilitar el contacto directo con materiales e instrumentos, al llevar a cabo actividades prácticas, para contribuir a la formación de las competencias para el trabajo experimental como: identificación manejo y control de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, trabajo en equipo.
- Propiciar el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, que encaminen hacia la investigación.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Proponer casos, problemas y situaciones prácticas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente; así como con las prácticas de una actividad emprendedora sustentable.

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Evaluación diagnóstica.
- Evaluación formativa, acompañada de la evaluación sumativa.
- Elaboración y análisis del FODA personal.
- Entrevista a un emprendedor de la región exitoso.
- Información recopilada durante las investigaciones realizadas plasmadas en documentos escritos.
- Descripción de otras experiencias concretas que podrían realizarse adicionalmente: (discusiones grupales, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, resúmenes etc.).
- Reportes escritos de las ideas y soluciones creativas encontradas durante el desarrollo de las actividades.
- Reporte de la actividad metacognitiva, que consiste en el registro de las observaciones hechas durante las actividades, así como de las conclusiones obtenidas de dichas observaciones. Ejemplo: presentar un reporte de la interpretación de una simulación de negocios.
- Presentación ejecutiva del portafolio de evidencias. **DEFINIR EN CONSENSO EL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Dimensiones del ser humano.

Competencia específica a Desarrollar: “Desarrollar el espíritu emprendedor ético.”	Actividades de Aprendizaje
Subtemas: 1.1 Dimensión estética, intelectual y ética.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar investigación conceptual (definir “investigación conceptual”) de las dimensiones del ser humano: estética, intelectual y ética. El reporte Formular en equipo de tres

	<p>compañeros, uno o varios mapas conceptuales y cuadros sinópticos en donde se argumenten las características esenciales del ser, estudiadas en al menos tres distintos autores. Ver</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relacionar y analizar entre si las dimensiones humanas y construir en equipo una definición integral del ser humano. (definir relacionar y analizar, que incluye síntesis, así como los cuadros respectivos de relación y de análisis y síntesis). Ejecutar una comparación entre la definición construida y sus propias circunstancias de cada miembro del equipo de trabajo
<p>1.2 El perfil del emprendedor: 1.2.1 Características del emprendedor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leer casos de emprendedores destacados. Elaborar cuadros de lectura de cada caso formulando los comentarios respectivos • Realizar una entrevista con emprendedores exitosos de la región. Preparar entrevistas de acuerdo a un plan de trabajo y guardar en audio y video cada entrevista, para su edición y presentaciones respectivas por equipo • Discutir en equipo los rasgos que caracterizan el perfil emprendedor en la región. Construcción via síntesis en cuadros sinópticos o mapas conceptuales Formula una crítica comparativa entre los casos, las entrevistas y su caso personal
<p>1.2.2 Aplicaciones de pruebas diagnósticas: 1.2.2.1 Test de auto diagnóstico del emprendedor. 1.2.2.2 Test del emprendedor.</p>	<p>Aplicar los cuestionarios de autodiagnóstico identificados por especialistas en la materia. Autoevaluar, co evaluar y/o calificar de acuerdo a los mismos test y presentar informes respectivos</p>
<p>1.3 El modelo de administración por valores. 1.3.1 Actos de la vida. 1.3.2 Proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un mapa conceptual relacionando los siguientes elementos: creatividad, innovación, empresa, ética, sustentabilidad, emprendedor. • Elaboración y análisis del FODA personal. • Analizar las implicaciones éticas de la actividad emprendedora. Leer casos y entrevistas en los que sea posible apreciar el impacto de la actividad empresarial en el ambiente. • Definir en equipo el concepto de “responsabilidad social de las empresas”.

Unidad 2: Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades emprendedoras. • Generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Solución de casos prácticos por equipos. • Analizar en equipo las estrategias de las empresas y las cualidades de emprendedores que las dirigen. (Video Steve Jobs de Apple y Bill Gates de Microsoft). • Utilizar un simulador de negocios, para desarrollar las habilidades emprendedoras. • Proponer a los estudiantes una situación problemática y pedirles que busquen diversas soluciones no convencionales o creativas. Por ejemplo ¿cómo incrementar la comodidad de un viajero en el transporte público?. • Analizar en equipo los procesos intelectuales empleados para resolver el problema. • Definir los elementos que constituyen el pensamiento creativo o divergente, y diferenciarlo del pensamiento lineal o convergente. • Definir pensamiento lateral o divergente y utilizar algunas de sus técnicas para generar propuestas innovadoras: <ul style="list-style-type: none"> Divergencia, Pausa Creativa, Foco, Desafío, Alternativa, Seguidor del Concepto y Concepto, Provocación, Movimiento, Entrada Aleatoria, Estratos, Técnica del Filamento, Fraccionamiento, Técnica del Porqué, Tormenta de Ideas. • Utilizar diversas técnicas diseñadas para provocar el pensamiento creativo: <ul style="list-style-type: none"> asociación de ideas, búsqueda de analogías (hacer común lo extraño, hacer extraño lo común), lista de atributos, Brainwriting, Sinéctica (la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes).

Unidad 3: Técnicas para generar equipos creativos.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Generar en equipo ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un análisis morfológico, para la solución de problemas. • Utilizar el método 635 para generar ideas en equipo. • Realizar lluvia de ideas, matriz de descubrimiento, entre otras. • Proponer ideas de negocio y definir criterios para su evaluación. • Desarrollar un caso práctico a través de una pequeña historia que permite apreciar el fenómeno humano de resistencia al cambio e identificar las condiciones personales que facilitan su superación. • Desarrollar cuestionamientos que permitan ejercitar el valor de formular preguntas apropiadas para abrir oportunidades a la construcción creativa de situaciones nuevas. • Realizar actividades para estimular la

	<p>creatividad a partir de sus propios intereses, experiencia y seguridades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades en grupo de un caso en particular. Para llevar a cabo el ejercicio, los participantes se agruparán y enfrentarán al reto de sugerir ideas innovadoras.
--	--

Unidad 4: El emprendedor como generador de ideas de inversión.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Integrar las ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar de manera personalizada un portafolio de ideas emprendedoras. • Elaborar una matriz que permita seleccionar la idea creativa más viable. • Investigar y analizar en equipo, los requisitos legales y fiscales que deben cubrirse en el ámbito local, estatal y federal, para la apertura de una empresa. • Realizar el llenado del formato de solicitud de registro de marca o patente.

Unidad 5: Simuladores

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Utilizar los recursos informáticos disponibles para la simulación de negocios e interpretarlos para la toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los principales simuladores de negocios disponibles en el mercado. • Aprender el manejo de un software de simulación, que permita desarrollar la habilidad de la toma de decisiones en la administración de una empresa. • Interpretar los resultados de la Simulación. • Proponer a los estudiantes participar en eventos de simulación de negocios organizados por dependencias, empresas o instituciones

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Hisrich, Robert D., *Entrepreneurship*, Mc Graw Hill, 6ta. Edición, México 2005.
2. Hitt- Ireland –Hoskisson, *Administración estratégica: competitividad y conceptos de globalización*, International Thomson Editores, 3ra. Edición.
3. Amaru, Antonio, *Administración para emprendedores: fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios*, Pearson-Prentice Hall, México 2009.
4. González, Diana, *Plan de negocios para emprendedores al éxito*, Mc. Graw Hill Interamericana, México 2007.
5. Parra, Francisca, *Tu propia empresa: un reto personal: manual útil para emprendedores*, ESIC, España 2003.
6. Rafael Alcaraz, *El emprendedor de éxito*, Editorial Mc Graw Hill, 3ra. Edición, 2006.
7. BusinessWeek, *Casos de éxito de emprendedores*, Editorial Mc Graw Hill, 1ra. Edición, Año 2008.
8. Hernán Marcelo Herrera Acevedo, Daniel Elías Brown Soto, *La guía del emprendedor*, Editorial Empresa Activa, Año 2006.
9. Fundación Chile, *Iniciativa y Emprendimiento*, Programa Competencias Laborales.

10. Ing. Paulo César Ramírez Silva, *Desarrollo de actitudes y habilidades emprendedoras: metodología y manual de trabajo para el emprendedor y líder*, Editorial Trafford, 2008.

Fuentes en Internet:

1. Test de emprendedores <http://servicios.ipyme.org/emprendedores/>
2. Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras
http://www.wikilearning.com/curso_gratis/creatividad_e_innovacion_en Equipos_de_trabajo_ocho_enfoques_creativos_aplicados/16215-3
3. Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial
<http://www.impi.gob.mx>
4. Técnicas para generar ideas- equipos creativos
<http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate05.htm>

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Dimensiones del ser humano.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Desarrollar el espíritu emprendedor ético.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar investigación conceptual de las dimensiones del ser humano (estética, intelectual y ética). • Relacionar y analizar entre si las dimensiones humanas y construir en equipo una definición integral del ser humano. • Leer casos de emprendedores destacados. • Realizar una entrevista con emprendedores exitosos de la región. • Discutir en equipo los rasgos que caracterizan el perfil emprendedor en la región. • Elaborar un mapa conceptual relacionando los siguientes elementos: creatividad, innovación, empresa, ética, sustentabilidad, emprendedor. • Aplicar los cuestionarios de autodiagnóstico identificados por especialistas en la materia. • Elaboración y análisis isdel FODA personal. • Analizar las implicaciones éticas de la actividad emprendedora. Leer casos y entrevistas en los que sea posible apreciar el impacto de la actividad empresarial en el ambiente. • Definir en equipo el concepto de “responsabilidad social de las empresas”.

Unidad 2: Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades emprendedoras. • Generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, 	<ul style="list-style-type: none"> • Solución de casos prácticos por equipos. • Analizar en equipo las estrategias de las empresas y las cualidades de emprendedores que las dirigen. (Video Steve Jobs de Apple y

<p>económico y ambiental.</p>	<p>Bill Gates de Microsoft).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar un simulador de negocios, para desarrollar las habilidades emprendedoras. • Proponer a los estudiantes una situación problemática y pedirles que busquen diversas soluciones no convencionales o creativas. Por ejemplo ¿cómo incrementar la comodidad de un viajero en el transporte público?. • Analizar en equipo los procesos intelectuales empleados para resolver el problema. • Definir los elementos que constituyen el pensamiento creativo o divergente, y diferenciarlo del pensamiento lineal o convergente. • Definir pensamiento lateral o divergente y utilizar algunas de sus técnicas para generar propuestas innovadoras: <ul style="list-style-type: none"> Divergencia, Pausa Creativa, Foco, Desafío, Alternativa, Seguidor del Concepto y Concepto, Provocación, Movimiento, Entrada Aleatoria, Estratos, Técnica del Filamento, Fraccionamiento, Técnica del Porqué, Tormenta de Ideas. • Utilizar diversas técnicas diseñadas para provocar el pensamiento creativo: <ul style="list-style-type: none"> asociación de ideas, búsqueda de analogías (hacer común lo extraño, hacer extraño lo común), lista de atributos, Brainwriting, Sinéctica (la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes).
-------------------------------	---

Unidad 3: Técnicas para generar equipos creativos.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Generar en equipo ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un análisis morfológico, para la solución de problemas. • Utilizar el método 635 para generar ideas en equipo. • Realizar lluvia de ideas, matriz de descubrimiento, entre otras. • Proponer ideas de negocio y definir criterios para su evaluación. • Desarrollar un caso práctico a través de una pequeña historia que permite apreciar el fenómeno humano de resistencia al cambio e identificar las condiciones personales que facilitan su superación. • Desarrollar cuestionamientos que permitan ejercitar el valor de formular preguntas apropiadas para abrir oportunidades a la construcción creativa de situaciones nuevas. • Realizar actividades para estimular la creatividad a partir de sus propios intereses, experiencia y seguridades. • Realizar actividades en grupo de un caso en particular. Para llevar a cabo el ejercicio, los participantes se agruparán y enfrentarán al reto de sugerir ideas

	innovadoras.
--	--------------

Unidad 4: El emprendedor como generador de ideas de inversión.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Integrar las ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar de manera personalizada un portafolio de ideas emprendedoras. • Elaborar una matriz que permita seleccionar la idea creativa más viable. • Investigar y analizar en equipo, los requisitos legales y fiscales que deben cubrirse en el ámbito local, estatal y federal, para la apertura de una empresa. • Realizar el llenado del formato de solicitud de registro de marca o patente.

Unidad 5: Simuladores

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Utilizar los recursos informáticos disponibles para la simulación de negocios e interpretarlos para la toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los principales simuladores de negocios disponibles en el mercado. • Aprender el manejo de un software de simulación, que permita desarrollar la habilidad de la toma de decisiones en la administración de una empresa. • Interpretar los resultados de la Simulación. • Proponer a los estudiantes participar en eventos de simulación de negocios organizados por dependencias, empresas o instituciones
