

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Innovación y Emprendedurismo
Clave de la asignatura:	LAA -1026
SATCA¹:	0-4-4
Carrera:	Licenciatura en Administración

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Esta asignatura aporta al perfil del Licenciado en Administración, la habilidad de conducir la organización hacia la consecución de sus objetivos mediante un esfuerzo coordinado y espíritu emprendedor, desarrollando las habilidades directivas y de vinculación basadas en la ética y la responsabilidad social, que le permitan integrar y coordinar equipos interdisciplinarios, para favorecer el crecimiento de la organización y su entorno global, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para la generación de oportunidades y la solución de problemas. Simular la creación de empresas, propiciando la transformación económico-social a través de la innovación, identificando las oportunidades de negocios en un contexto global, aplicando herramientas administrativas y métodos de investigación de vanguardia, con un enfoque estratégico, multicultural, humanista y siendo un agente de cambio. La asignatura es práctica y se vincula con las del área de administración, desarrollo humano, mercadotecnia, derecho, contabilidad y finanzas, para contribuir a desarrollar las habilidades para asumir el liderazgo, así como la toma de decisiones aplicadas a la entidad económica. Se tiene la oportunidad de generar actitudes que su carácter denota en su vida cotidiana, como el manejo de conflictos, iniciativa y que posteriormente tendrá oportunidad de analizarlos y evaluarlos en la asignatura de procesos de dirección así como también evaluar el logro de los objetivos propuestos en este simulador y obtener la experiencia que le permita dar formalidad con mayor seguridad y pertinencia a un plan de negocios.
Intención didáctica
La asignatura hay que visualizarla como un laboratorio humano donde se deberá priorizar en el estudiante la experiencia de actitudes como la solución de problemas, toma de decisiones, manejo de conflictos, el trabajo en equipo así como la creatividad e innovación. Todo lo anterior alrededor de un proyecto empresarial, que podrá ser cualquier idea y el cual se busca aterrizar de manera práctica. Básicamente consta de cuatro temas, en el primero se buscara que el estudiante aplique alguna de las técnicas de creatividad para revisar la idea, y su posible innovación, es importante en el segundo la integración del equipo de trabajo, la práctica del proceso administrativo que le permita establecer la normatividad con la que se guiará, desarrollando todo lo concerniente a la factibilidad del producto,

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

proceso y/o servicio, generando la inversión inicial así como las estrategias de las diferentes áreas funcionales que le permitan en el tercero operar el proceso y poner en marcha el proyecto lo más cercano a la realidad de una microempresa y dentro de los límites que académicamente se establezcan, es en este tercer momento en que se requiere el monitoreo de los resultados que se estarán obteniendo así como la posibles mejoras que pueden llevarse a cabo en el producto y/o servicio, es importante en esta fase cuidar los posibles conflictos en el equipo que se derivan de la toma de decisiones las cuales son unilaterales en la mayor parte de esta fase y deberá procurarse no pierdan su carácter de consenso en el desarrollo del trabajo en equipo. El cuarto tema sirve para el cierre, la entrega de resultados y devolución de la inversión, los activos, así como liquidación total de lo generado, habrá de cuidarse la claridad en el aspecto financiero sobre todo en cuanto al valor final de la acción, sea mayor o menor con respecto a su valor inicial tener en cuenta que todos reciben de acuerdo al mismo valor y al número de las acciones que vendieron, independientemente de analizar los resultados y obtener las conclusiones individuales de su experiencia, es vital para este simulador el carácter de asumir la actitud de rendición de cuentas de las responsabilidades encomendadas.

Es importante que el estudiante identifique dentro de sus experiencias de trabajar en equipo, si practicó y desarrolló la habilidad para tomar decisiones, para superar los conflictos generados, si fue capaz de solucionar problemas generados en su área de responsabilidad así como para evaluar el logro de los objetivos propuestos y su capacidad de crear e innovar.

Es vital que la actitud del docente sea de facilitador, que propicie en el estudiante continuamente la actitud de afrontar sus responsabilidades y tomar decisiones consensadas con su equipo, generando siempre un comportamiento ético y formal de los procedimientos administrativos. El docente deberá respetar las decisiones tomadas por los equipos siempre y cuando estén argumentadas dentro de los límites establecidos al principio del ejercicio. Se deberá propiciar dentro de la asignatura la oportunidad de presentar en dos momentos del semestre, los avances del proyecto debidamente documentado

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico de Toluca del 18 al 22 de enero de 2010.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Acapulco, Apizaco, Boca del Río, Campeche, Cd. Juárez, Cerro Azul, Chihuahua, Comitán, Durango, El Llano de Aguascalientes, Ensenada, Mérida, Minatitlán, La Laguna, La Paz, Nuevo Laredo, Los Mochis, Parral, San Luis Potosí, Tijuana, Valle	Reunión de Información y Validación del Diseño Curricular por Competencias Profesionales de las carreras de Administración y Contaduría del SNEST

	de Morelia, Veracruz, Zacatecas, Zacatepec.	
Instituto Tecnológico de Veracruz del 16 al 20 de agosto de 2010.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Acapulco, Agua Prieta, Aguascalientes, Bahía de Banderas, Boca del Río, Campeche, Cancún, Cd. Cuauhtémoc, Celaya, Cerro Azul, Chetumal, Chihuahua, Colima, Comitán, Costa Grande, Durango, El Llano, Ensenada, Jiquilpan, La Laguna, La Paz, Lázaro Cárdenas, Los Mochis, Matamoros, Mérida, Minatitlán, Pachuca, Parral, Puebla, Reynosa, Saltillo, San Luis Potosí, Tepic, Tijuana, Tizimín, Tlaxiaco, Tuxtepec, Valle de Morelia, Veracruz, Villahermosa, Zacatecas, Zacatepec, Zitácuaro, Superior de Coacalco, Superior de Ixtapaluca, Superior de Jerez, Superior de Jilotepec, Superior de La Huerta, Superior de Los Ríos, Superior de Puerto Peñasco, Superior de Tequila, Superior de San Andrés Tuxtla y Superior de Zacatecas Occidente.	Reunión Nacional de Consolidación del Programa en Competencias Profesionales de la carrera de Licenciatura en Administración.
Instituto Tecnológico de la Nuevo León del 10 al 13 de septiembre de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Cuauhtémoc, Chetumal, Chihuahua II, Durango, La Laguna, Los Ríos, Minatitlán, Oaxaca, Tijuana, Valle de Morelia, Veracruz, Villahermosa y Zitácuaro.	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas en Competencias Profesionales de las Carreras de Ingeniería Gestión Empresarial, Ingeniería en Administración, Contador Público y Licenciatura en Administración.

Instituto Tecnológico de Toluca, del 10 al 13 de febrero de 2014.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Agua Prieta, Bahía de Banderas, Cd. Cuauhtémoc, Cerro Azul, Chetumal, Chihuahua, Parral, San Luis Potosí, Valle de Morelia.	Reunión de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingenierías, Licenciaturas y Asignaturas Comunes del SNIT.
---	--	---

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Fortalece el potencial creativo y emprendedor a través del desarrollo de las habilidades para definir objetivos y estrategias, para la búsqueda de información que propicie la toma de decisiones en equipos interdisciplinarios, para concebir, planear, organizar y simular un proyecto empresarial innovador, aceptando y asumiendo riesgos durante todo el proceso.

5. Competencias previas

- Conoce aspectos básicos de mercadotecnia - Conoce aspectos básicos contables, financieros y económicos - Usa las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC'S) - Aplica el proceso administrativo - Aplica el proceso creativo - Ejerce un compromiso ético
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.	Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas y emprendedoras.	1.1.- La creatividad y la innovación. 1.2.- Proceso creativo. 1.3.- Técnicas para generar ideas
2.	Generación, Planeación y Organización de la Experiencia Empresarial	2.1.- Técnicas de integración de equipos. 2.2.- Planeación y organización del proyecto. 2.2.1.- Definir idea, elegir producto, proceso o servicio. 2.2.2.- Establecer el giro y alcances del Proyecto. 2.2.3.- Desarrollar la imagen del producto, proceso o servicio. 2.2.4.- Desarrollar los planes de las áreas Funcionales. 2.2.5.- Desarrollar e Integrar las estrategias de las áreas funcionales. 2.2.6.- Integración de capital humano y Asignación de tareas por áreas. 2.2.7.- Determinar las fuentes de Financiamiento para inicio de operaciones 2.2.8.- Programación de las tareas y responsabilidades por semana en cada área.
3.	Operatividad	3.1.- Operatividad funcional. 3.1.1.- Seguimiento de la toma de decisiones en las tareas y Responsabilidades por áreas funcionales. 3.1.2.- Evaluación para el desarrollo de mejoras del producto y/o servicio 3.1.3.- Exposición del producto, proceso o servicio 3.2.- Práctica de negocios. 3.2.1- Producción y comercialización del Producto, proceso o servicio.
4.	Presentación Ejecutiva.	4.1.- Resumen ejecutivo. 4.2.- Resultados y Conclusiones

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas y emprendedoras.

Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Asume que el primer capital y el más importante de un emprendedor es él mismo para el logro de las competencias a desarrollar al integrarse en un equipo interdisciplinario. Aplica herramientas creativas e innovadoras para la generación de la idea, determinando las características a desarrollar en el producto, proceso o servicio que se elija en el proyecto. Genéricas: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de comunicación oral y escrita. Capacidad de investigación. Capacidad creativa.	Formar su equipo de simulación para el semestre. Aplicar el proceso creativo para generar ideas de productos y su análisis, puede ser a través de la herramienta de modelos de negocios. Identificar fortalezas y debilidades del potencial creativo y emprendedor del equipo de trabajo.

2. Generación, Planeación y Organización de la Experiencia Empresarial

Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Define los objetivos y estrategias en las diferentes áreas necesarias para el logro de resultados. Toma decisiones de financiamiento en un marco jurídico. Es proactivo, aceptando retos y asumiendo riesgos frente a un entorno empresarial cambiante. Genéricas: Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de investigación. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Procedente de fuentes diversas.	Asumir las responsabilidades del área elegida de acuerdo a la normatividad establecida para la misma, por cada integrante. Desarrollar dinámicas de integración para coordinar los objetivos personales y objetivos del simulador. Establecer el nombre, proceso de operaciones, costeo del producto, proceso o servicio a desarrollar. Establecer la misión, visión y valores que distinguirán al proyecto empresarial. Establecer la estrategia de financiamiento. Analizar la figura legal conveniente para argumentar legalmente la microempresa. Establecer el reglamento interno de trabajo de la microempresa (RIT). Elaborar los presupuestos de cada área.

	Generar los registros contables necesarios derivados de las operaciones del proyecto. Proceder a la investigación fonética ante el IMPI del nombre de su producto, proceso o servicio, buscando posteriormente el registro formal si así lo decidiesen. Desarrollar la imagen, logo, slogan para el proyecto. Desarrollar la etiqueta del producto. Desarrollar el programa de producción y comercialización para las semanas que abarca el semestre Resolver problemas propios de cada área. Investigar sobre materiales, proveedores, mercado, actividades claves del proyecto.
3. Operatividad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la habilidad de solución de problemas y toma decisiones ante situaciones reales con base a la gestión de la información. Aplica las estrategias de promoción, comercialización y distribución más convenientes para el posicionamiento del producto, proceso o servicio generado en el proyecto. Genéricas: Capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades interpersonales. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.	Mostrar los avances de la fase de planeación y organización a través de una exposición del producto y/o servicio tal como se comercializará en esta fase. Realizar investigación para el establecimiento de mejoras. Administrar los planes de acuerdo a las situaciones que enfrentan, resolviendo los problemas y tomando las decisiones necesarias en el grupo. Participar en una exposición, muestra, y/o concurso. Diseñar la imagen del Stand para exponer su producto, proceso o servicio. Producir y vender sus productos y/o servicios. Mostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
4. Presentación Ejecutiva	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s):	

Evalúa el logro de los objetivos al finalizar el ejercicio para su análisis y argumentación. Evalúa el aprendizaje adquirido a lo largo de la simulación para el análisis y desarrollo de sus competencias. Genéricas: Capacidad para formular y gestionar proyectos. Compromiso ético	Evaluar los resultados financieros de la operación del proyecto empresarial. Evaluar el logro de los objetivos establecidos desde el principio, el impacto de las estrategias respecto a los resultados obtenidos. Presentar el documento final de cierre de las operaciones de la empresa. Realizar el FODA personal frente al ejercicio del proyecto empresarial. Realizar el análisis y reflexión de las experiencias obtenidas en el desarrollo de las principales habilidades y competencias
---	--

8. Práctica(s)

- El equipo desarrollará los 9 bloques del modelo de negocios CANVAS, de cada una de sus ideas para tener mejor oportunidad de evaluarlas y decidir cual ponen en práctica en el simulador.
- El equipo buscará un asesor empresarial en el medio, al cual le presenten la idea emprendedora y le pidan que los acompañe en el proceso de simulación y en donde el compromiso del empresario o Gerente general será únicamente de asesoría y consejo, por lo que tendrán que sostener algunas reuniones durante el semestre de mutuo acuerdo que tienen que hacer de conocimiento del asesor escolar.
- Aun cuando el equipo decida justificar la figura legal que elijan para el ejercicio como lo pide la actividad de aprendizaje, una práctica que se les pide para aprender a vender sus ideas es la de financiarse vía ACCIONES, por lo que cada integrante deberá acomodar un número "X" de acciones a un valor "Y", en un tiempo determinado. Se sugiere si son equipos de 6 integrantes, sean 20 acciones con valor de \$ 50.00 c/u
- El equipo aplicará la primera fase de la planeación estratégica, decidiendo con base en el producto, proceso o servicio elegido a desarrollar, la formulación de su misión, la visión así como los valores que guiarán sus decisiones, los objetivos de cada área (Directiva, operativa y financiera del proyecto) para establecer las estrategias que los apoyaran a lograr esos objetivos, se sugiere que también el equipo esté consiente de verificar ante el IMPI al menos la situación fonética con respecto al nombre del producto, proceso o servicio.
- Consecuentemente de lo anterior cada uno de los integrantes de acuerdo a sus fortalezas y competencias elegirá el área de responsabilidad en el que se desarrollaran durante el ejercicio emprendedor para obtener las tareas, funciones y obligaciones a desempeñar durante cada semana en concordancia con las demás áreas de trabajo. Esto obliga a los integrantes a definir además de las horas asignadas a la asignatura otras en las cuales puedan interactuar a conveniencia del proyecto, también a desarrollar el código de ética o el reglamento interno que los regirá en sus relaciones y comportamiento de trabajo empresarial.

- Con respecto al área contable financiera se desarrollan los presupuestos de cada área para las catorce semanas en donde se practicará la planeación de sus gastos en los diferentes rubros, lo que cada área presupone utilizar durante el ejercicio empresarial. Es también necesario utilizar el estado de flujo de efectivo para administrar el capital reunido y los ingresos, generar por cada movimiento realizado de acuerdo a las operaciones propias de la microempresa las pólizas, los asientos en el libro diario que más adelante apoyaran en la generación de los Estados Financieros.
- Con respecto al área operativa se desarrollan las actividades necesarias para la toma de decisiones sobre el costeo, precio de venta así como las utilidades a generar en acuerdo con el área financiera, establecer las estrategias de promoción, distribución y comercialización para ello la imagen corporativa deberá haber sido elegida para que se desarrollen los programas (actividad y tiempos) en donde puedan observarse la conjunción e integración de dichas actividades. Es importante tener el flujo del proceso de producción para definir el reglamento de higiene y seguridad, la programación de producción (número de unidades por semana) y la capacitación de ser necesaria.
- El área directiva desarrolla las actividades que permitan la integración de los miembros de la empresa. Propone la redacción del Reglamento Interior de Trabajo como lo tiene cualquier empresa del medio, o sea: Identificar la empresa, su ubicación, los rubros-tema con el articulado necesario que señale las situaciones propias de la microempresa que cubrirá el RIT. Sugerir cheque algunos textos de Administración del Capital Humano, investiguen en la red.
- Otra práctica del área directiva será la de monitorear el “Clima Organizacional” esto es para generar la actitud de adaptación a sistemas de trabajo diferentes de lo que el estudiante realiza, a los nuevos compañeros si es que nunca se ha trabajado con ellos, a responder de acuerdo a responsabilidades en donde las decisiones influyen en la generación de ganancias o pérdidas. Se sugiere utilizar algún cuestionario sencillo en el cual se mida el nivel de: confianza, respeto, claridad de roles, comunicación y cooperación, será interesante levantar la encuesta en dos momentos, para dar oportunidad a esta área de proponer algunas medidas que se puedan implementar entre los dos períodos para evidenciar alguna mejora.
- Hay dos momentos en los cuales los estudiantes tienen oportunidad de “Vender su idea” en el TIANGUIS emprendedor la cual es una pequeña muestra de cómo el producto, proceso o servicio elegido va a ser comercializado, por lo que se presenta con el envase, etiqueta, toda la presentación necesaria según el caso y completa que apoye a la venta. Se tiene que observar la imagen desarrollada alrededor del concepto de producto, la atención que los participantes del proyecto dan así como el conocimiento que han desarrollado del producto y de sus áreas de responsabilidad, lo anterior frente a sus maestros de grupo que acepten evaluar.
- El otro momento es la MUESTRA-CONCURSO en donde se muestra la factibilidad económica del proyecto, las mejoras realizadas en el producto, proceso o servicio, las ventas generadas, el impacto social, la innovación, la aceptación del mercado, lo anterior ante un jurado del medio empresarial. Se sugiere conformar el jurado con la presencia de un docente para no perder de vista el enfoque académico de esta experiencia para dotarlo de la retroalimentación según sea el caso.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Las evidencias de los aprendizajes que contribuyen al desarrollo de competencias son:

INSTRUMENTOS:

- Mapa conceptual
- Mapa mental
- Cuadro comparativo
- Reporte de prácticas
- Casos prácticos
- Evaluación escrita

HERRAMIENTAS:

- Rúbricas
- Lista de cotejo
- Lista de observación

Todas las evidencias deberán integrarse en un portafolio electrónico.

- Como evaluación diagnóstica se sugiere medir el perfil emprendedor al comenzar la experiencia emprendedora, esto puede originar el inicio de una investigación permanente por parte de los académicos responsables de la asignatura.

- Como evaluación formativa se sugiere tomar en cuenta las diferentes prácticas que generan evidencias como tareas que pueden ser checadas en diferentes momentos, como la asistencia y cumplimiento.
- Como evaluación sumativa se sugiere la revisión de los portafolios de evidencias que pueden solicitarse y en donde reúna los resultados de la gestión y operación de la microempresa.

11. Fuentes de información

1. González, D. (2007) Plan de negocios para emprendedores al éxito, 1ª. edición, McGraw Hill, México.
2. Huerta, J., Rodríguez, G. (2006). Desarrollo de Habilidades Directivas, 1ª. edición, Pearson Educación, México.
3. IMPI, Instituto Mexicano de la propiedad industrial
4. Robbins, S. Coulter, M. Administración. (2005) 8ava. Ed. Pearson Educación, México.
5. Whetten, D. Cameron, K. (2005). Desarrollo de Habilidades Directivas, 6ª. Edición, Pearson Educación, México.
6. Test de Emprendedores.- <http://www.servicios.ipyme.org/emprendedores/> Análisis Morfológico. http://www.innovaforum.com/tecnica/morfolog_e.htm
7. http://www.neuronilla.com/component/option,com_deeppockets/task,catshow/id,5/itemid,7/
8. Técnicas para generar ideas-equipos creativos.- www.iterreg-sudoe.eu/ESP/...Creatividad...creatividad.../resultados
9. <http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte05.htm>
10. BID. Desarrollo de la Empresarialidad. <http://www.iadb.org/mif/subtopic.cfm?>
11. Kantis, H. Empresarialidad en Economías Emergentes: Creación y desarrollo de nuevas empresas en América Latina y Este de Asia. <http://www.iadb.org/sds/sme>
12. Secretaría de Economía. <http://www.economia.gob.mx/pics/p/p2760/cipi>
13. Hisrich, M. Peters, M. et al. (2005). Entrepreneurship. Emprendedores, 6a. edición, McGraw Hill, España.