



UNIVERSIDAD NACIONAL  
“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



SYLLABUS PARA CLASES VIRTUALES EN LA FIISI - UNJFSC



FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E  
INFORMÁTICA  
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA INFORMATICA

**MODALIDAD NO PRESENCIAL**  
**SÍLABO POR COMPETENCIAS**  
**CURSO:**  
**Emprendimiento e Innovación**

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Formación general
Semestre Académico	2020-I
Código del Curso	3305456
Créditos	04
Horas Semanales	Hrs. Totales: 5 Teóricas: 3 Practicas: 2
Ciclo	VIII
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	Marín Rodriguez, William Joel
Correo Institucional	wmarin@unjfsc.edu.pe
N° De Celular	990455214

**II. SUMILLA**

El curso de emprendimiento e innovación es de naturaleza teórico-práctico, tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para investigar en el campo empresarial e impulsar ideas de negocios con posibilidades de emprendimiento. Asimismo, comprometerlos en el mundo de los negocios, sensibilizarlos hacia la creatividad aplicando técnicas y procedimientos para la activación y desarrollo del pensamiento creativo e innovador. Los principales son: el emprendedor en los negocios, el desarrollo de capacidades emprendedoras, establecer una propuesta de idea de negocio.

**III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Comprende el marco conceptual del emprendimiento y la innovación.	Marco conceptual del emprendimiento y la innovación	1-4
UNIDAD II	Analiza y comprende los startups y el método lean startup.	Los startups y el método lean startup	5-8
UNIDAD III	Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking I	Validación del prototipo II	9-12
UNIDAD IV	Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking I	Validación del prototipo II	13-16

**IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

N°	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Nivel de participación activa.
2	Puntualidad y responsabilidad.
3	Participación en debate grupal y exposición de ideas.
4	Exposición y presentación de análisis de casos.
5	Aplicación de una técnica de innovación que dé solución a un problema del entorno.
6	Presentación del prototipo con la metodología desarrollada



V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Comprende el marco conceptual del emprendimiento y la innovación.					
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	<p><b>El emprendimiento:</b> Definición. Proceso para emprender. Tipos de emprendimiento. El emprendimiento empresarial y el emprendimiento corporativo. El emprendedor. Definición. Características del perfil del emprendedor. Tipos de emprendedores.</p> <p><b>El emprendimiento y su relación con el desarrollo económico del Perú y el mundo:</b> Panorama mundial y del Perú sobre el emprendimiento. Panorama regional del emprendimiento.</p> <p><b>La innovación:</b> Definición de imaginación, creatividad e innovación. Clases de innovación. Matriz de la innovación. Técnica para generar innovaciones: Técnica Scamper.</p>	<p>✓ Identifica los emprendimientos empresariales y los emprendimientos corporativos en diferentes casos de emprendimiento.</p>	<p>✓ Valora la importancia de la innovación en el desarrollo de un emprendimiento.</p>	<p><b>Expositiva (Docente/Alumno)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del Google Meet</li> </ul> <p><b>Debate dirigido (Discusiones)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat</li> </ul> <p><b>Lecturas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales</li> </ul> <p><b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat</li> </ul>	<p>✓ Nivel de participación activa.</p> <p>✓ Puntualidad y responsabilidad.</p> <p>✓ Participación en debate grupal y exposición de ideas.</p> <p>✓ Exposición y presentación de análisis de casos.</p>
2		<p>✓ Construye el diseño de una infografía con la información estadística sobre la relación del emprendimiento con el desarrollo económico del Perú y el mundo.</p>	<p>✓ Valora el rol de los emprendedores y el impacto del emprendimiento en el desarrollo económico del Perú y el mundo.</p>		
3		<p>✓ Clasifica los tipos de innovación que observa en la sociedad mediante el diseño de una infografía.</p>	<p>✓ Inicia sus participaciones en actividades de emprendimiento.</p>		
4		<p>✓ Identifica casos de imaginación, creatividad e innovación que se presentan en la sociedad utilizando la técnica Scamper.</p>			
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos</li> <li>• Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Analiza y comprende los startups y el método lean startup.						
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD	
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL			
UNIDAD DIDÁCTICA II: Los startups y el método lean startup	1	<b>Los emprendimientos Startups:</b> Definición. Características. Procesos. <b>Método Lean Startup:</b> Definición. Utilidad. Proceso. <b>Fases del Método Lean Startup:</b> Construir. Medir. Aprender. Creación de la propuesta de valor (el lienzo)	Practica el diseño de propuestas de innovación para su entorno utilizando la técnica Lean Startup.	Valora la importancia de la innovación para la sostenibilidad de los negocios y emprendimientos en el tiempo.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> • Uso del Google Meet  <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> • Foros, Chat  <b>Lecturas</b> • Uso de repositorios digitales  <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> • Foros, Chat	✓ Nivel de participación activa. ✓ Puntualidad y responsabilidad. ✓ Participación en debate grupal y exposición de ideas. ✓ Exposición y presentación de análisis de casos. ✓ Aplicación de una técnica de innovación que dé solución a un problema del entorno.
	2					
	3					
	4					
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>						
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos</li> <li>• Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>		



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking I									
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD				
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL						
UNIDAD DIDÁCTICA III: Validación del prototipo / 1 2 3 4	<b>Design thinking:</b> Definición. Utilidad <b>Fases:</b> Fase 1: Empatizar. Fase 2: Definir tema Fase 3: idea.	✓ Construye diversos bosquejos experimentando los prototipos con mejoras de aceptación del mercado para llegar al producto mínimo viable.	✓ Escucha y empatiza con el segmento objetivo para generar un producto mínimo viable con perseverancia.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> • Uso del Google Meet  <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> • Foros, Chat  <b>Lecturas</b> • Uso de repositorios digitales  <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> • Foros, Chat	✓ Nivel de participación activa. ✓ Puntualidad y responsabilidad. ✓ Participación en debate grupal y exposición de ideas. ✓ Exposición y presentación de análisis de casos. ✓ Presentación del prototipo con la metodología desarrollada.				
		✓ Presenta prototipos con innovaciones para proyectar el crecimiento del emprendimiento.							
		EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA							
		EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS				EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos</li> <li>• Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>					



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking II					
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
UNIDAD DIDÁCTICA IV: validación del prototipo /  1 2 3 4	Fase 4: Prototipo. Definición. Tipos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Construye diversos bosquejos experimentando los prototipos con mejoras de aceptación del mercado para llegar al producto mínimo viable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escucha y empatiza con el segmento objetivo para generar un producto mínimo viable con perseverancia.</li> </ul>	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del Google Meet</li> </ul> <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales</li> </ul> <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nivel de participación activa.</li> <li>✓ Puntualidad y responsabilidad.</li> <li>✓ Participación en debate grupal y exposición de ideas.</li> <li>✓ Exposición y presentación de análisis de casos.</li> <li>✓ Presentación del prototipo con la metodología desarrollada.</li> </ul>
	Prototipo básico. Prototipo comercial	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presenta prototipos con innovaciones para proyectar el crecimiento del emprendimiento.</li> </ul>			
	Fase 5: evaluación				
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos</li> <li>• Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	



**VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

**1. MEDIOS Y PLATAFORMAS  
VIRTUALES**

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

**2. MEDIOS INFORMATICOS:**

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.

**VII. EVALUACIÓN:**

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

**1. Evidencias de Conocimiento.**

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

**2. Evidencia de Desempeño.**

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

**3. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$





## VIII. BIBLIOGRAFÍA

### 8.1. Fuentes Bibliográficas

- Heredero, C. y Blanco, J. (2013). Los cien errores del emprendimiento (1ª ed.). España: ESIC Editorial.
- Kidder, D. (2000). El manual de las Startups. Los fundadores de las 40 mejores Startups mundiales revelan sus secretos (1ª ed.). España: Gestión 2000
- Mootee, I. Design thinking para la innovación estratégica (1ª ed.) México: Ediciones Urano S.A
- Osterwalder, A. Diseñando la propuesta de valor (3ªed.) España: Ediciones Deusto
- Ries, E. El método Lean Startup (4ª ed.). España: Grupo Planeta.
- Silva, J. (2013). Emprendedor. Hacia un emprendimiento sostenible (2ª ed.) México: Editorial Alfaomega.

### 8.2. Fuentes Electrónicas

- <http://www.designthinking.es/inicio/>
- <https://innovateperu.gob.pe/>
- <https://www.start-up.pe/>

Huacho, Julio del 2020



Universidad Nacional  
"José Faustino Sánchez Carrión"

Marin Rodriguez, William Joel  
DNU435  
CIP 100333