



UNIVERSIDAD NACIONAL
"JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN"
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SYLLABUS PARA CLASES VIRTUALES EN LA FIISI - UNJFSC

FACULTAD DE INGENIERÍA CIVIL
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA CIVIL

MODALIDAD NO PRESENCIAL

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO:

EMPRENDIMIENTO E INNOVACION

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	FORMACIÓN GENERAL
Semestre Académico	2020 - I
Código del Curso	
Créditos	3
Horas Semanales	Hrs. Totales: 05 Teóricas 03 Practicas 02
Ciclo	X
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	Carlos Cruz Castañeda
Correo Institucional	ccruz@unjfsc.edu.pe
N° De Celular	



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, 2, 3, 4
UNIDAD II	Analiza y comprende los startups y el método lean startup.	Los startups y el método lean startup	5, 6, 7, 8
UNIDAD III	Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking.	Validación del prototipo	9, 10, 11, 12
UNIDAD IV	Sustenta la propuesta de un producto empleando el modelo Lean Canvas.	Modelo de negocios	13, 14, 15, 16



IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

NÚMERO	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
7	Exposición del producto con el modelo Lean Canvas.
8	
9	
10	
11	
12	



V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I:						
UNIDAD DIDÁCTICA I : Comprende el marco conceptual emprendimiento y la innovación.	Semana	Contenidos			Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	1	1. Definición. Proceso para emprender. Tipos de emprendimiento.	Propone diferentes ideas de formación de un servicio o producto	Aprecia la manera crear algo nuevo y productivo	Expositiva (Docente/Alumno) •Uso del Google Meet	Comprende la importancia de hacer innovación
	2	2. El emprendimiento y su relación con el Desarrollo económico del País.	Muestra el desarrollo económico del país	Valora la importancia de crear para mejorar la economía Nacional	Debate dirigido (Discusiones) •Foros, Chat	Comprende que tan importante es crear para el país
	3	3. Definición de Imaginación, creatividad e innovación.	Conceptualiza como desarrollar una idea	Aprecia la importancia de la creatividad	Lecturas •Uso de repositorios digitales	Analiza su entorno y visualiza sus necesidades
4	4. Técnica para generar innovaciones.	Propone ideas de productos o servicios	Fomenta la formación de ideas proactivas.	Lluvia de ideas (Saberes previos) •Foros, Chat	Propone ideas para la mejora de productos o servicios.	
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Analiza y comprende los startups y el método lean startup.						
UNIDAD DIDÁCTICA II : Los startups y el método lean startup	Semana	Contenidos			Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	5	Los emprendimientos Startups: Definición. Características. Procesos.) Propone ideas de Emprendimiento) Valora la utilidad de como hacer emprendimientos Starups	Expositiva (Docente/Alumno) •Uso del Google Meet) Conceptualiza una Idea para Emprendimiento
	6	Método Lean Startup: Definición. Utilidad. Proceso.) Obtener procesos para desarrollar un negocio) Aprecia la utilidad de las técnicas para proyectar un negocio	Debate dirigido (Discusiones) •Foros, Chat) Identifica variables de su entorno aplicables a una necesidad
	7	Fases del Método Lean Startup) Aplica un esquema de negocio o servicio) Identifica el tipo de propuesta comercial que puede aplicar	Lecturas •Uso de repositorios digitales) Analiza las fases de creación de una idea
8	Creación de la propuesta de valor) Propone un modelo de negocio) Valora la importancia de crear una necesidad	Lluvia de ideas) Analiza la forma de un proyecto de innovación	
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Diseña un producto viable (prototipos) utilizando la metodología design thinking.						
UNIDAD DIDÁCTICA III: Validación del prototipo	Semana	Contenidos			Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	9	Design thinking: Definición. Utilidad) Construye un idea en relación a un problema) Valora la aplicación del Diseño.	Expositiva (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales Lluvia de Ideas) Conceptualiza un idea
	10	Fase 1: Empatizar. Fase 2: Definir tema) Construye diversos bosquejos experimentales) Propone una idea viable en un determinado mercado) Define una necesidad de acuerdo a una idea.
	11	Fase 3: idea. Fase 4: Prototipo. Definición. Tipos) Proyecta su idea a la aplicación) Genera las ideas que llevan a la creación de un prototipo.) Diseña un prototipo de negocio funcional
12	Prototipo básico. Prototipo comercial Fase 5: evaluación) proyectar el crecimiento del emprendimiento.) Emprende un modelo de negocio.) Desarrolla un modelo de negocio.		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO			EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV:						
Sustenta la propuesta de un producto empleando el modelo Lean Canvas						
UNIDAD DIDÁCTICA IV: Modelo de negocios	Semana	Contenidos			Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad
		Cognitivo	Procedimental	Actitudinal		
	13	Los modelos de negocio) Detecta los problemas de un segmento para brindar soluciones.) Propone soluciones a determinados problemas	Expositiva (Docente/Alumno)) Uso del Google Meet) Fomenta la creación de un proyecto
	14	Modelo de negocios Lean Canvas-Elementos) Organiza la información que investiga para identificar segmentos y oportunidades de negocios.) Valora la información para identificar un mercado) Debate dirigido (Discusiones)) Foros, Chat) Fomenta el uso de la información como fuente de un modelo de negocio
	15	Modelo de negocios Lean Canvas-Elementos) Clasifica los costos e ingresos que genera una solución a la propuesta.) Propone estructuras de costos) Lecturas) Uso de repositorios digitales) Determina un análisis de costo
16	Modelo de negocios Lean Canvas-Elementos) Construye un modelo de negocios con la información obtenida de la validación del producto mínimo viable.) Valora un modelo de negocio.	Lluvia de Ideas) Concreta un modelo funcional de negocio.	
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		



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)

$$P = \frac{P_1 + P_2 + P_3 + P_4}{4}$$



VIII. BIBLIOGRAFÍA

8.1. Fuentes Documentales

8.2. Fuentes Bibliográficas

-) Silva, J. (2013). Emprendedor. Hacia un emprendimiento sostenible (2ª ed.) México: Editorial Alfaomega.
-) Heredero, C. y Blanco, J. (2013). Los cien errores del emprendimiento (1ª ed.). España: ESIC Editorial.
-) Varela, R. (2008). Innovación empresarial (1ª ed.). Colombia: Pearson Educación

8.3. Fuentes Hemerográficas

8.4. Fuentes Electrónicas

Huacho 01 JULIO DEL 2020



*Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"*


.....
Cruz Castañeda Carlos
DNU 321