



Guía para el Profesor

Desarrollo de proyecto de innovación y emprendimiento

LSEM1810

ÍNDICE

Certificados	3
¿Certificado o certificación?	3
Certificado en innovación y emprendimiento.....	4
Propósito y características del proyecto integrador.....	4
Metodología del proyecto	5
Evaluación	5
Agenda	6
Ideario de proyectos.....	7
Notas de enseñanza	8

Certificados

Para entender la importancia del curso del cual usted será **Facilitador**, es necesario ofrecer un contexto mayor sobre el programa de **Certificados** de la Universidad Tecmilenio, pues son parte medular del nuevo modelo educativo basado en el **aprender haciendo** y en **brindar una experiencia educativa a la medida de los alumnos**.

Un certificado es un **programa académico corto compuesto de varias materias**, embebido en la segunda mitad del plan de estudios de profesional, que busca desarrollar **competencias muy específicas** en el alumno y lo prepara para desempeñarse de la mejor manera en un empleo.

SABER + HACER + BIEN

Con este enfoque, buscamos en los egresados de profesional que además de saber (tener un conocimiento teórico), también sean capaces de hacer (tener la habilidad de realizar una tarea) y de saber-hacer (entender lo que se hace y tener la capacidad para hacerlo de la mejor forma).

En Universidad Tecmilenio, aprender haciendo significa que el participante cursará certificados en los que desarrolla competencias disciplinares de especialidad que son valoradas por el mercado laboral, convirtiéndose en un profesional altamente competente y elevando así su índice de empleabilidad.



La mayoría de nuestros certificados se componen en promedio de cuatro materias, las cuales tienen un seguimiento lógico y terminan con un proyecto de gran calado y un alto nivel de complejidad (última materia). Una correcta realización del proyecto integrador demostrará el dominio de la competencia global declarada en cada certificado.

¿Certificado o certificación?

Es muy importante tener en claro que un certificado y una certificación son dos cosas distintas. Un **certificado** es un reconocimiento formal que **otorga internamente la Universidad Tecmilenio** a los estudiantes que demuestren haber aprobado las materias correspondientes, y adquirido la **competencia global** del certificado.

Por su parte, la **certificación** es también un reconocimiento, pero ésta se obtiene a través de la acreditación de un curso específico del programa académico de la Universidad y aprobando un examen de suficiencia aplicado por una **entidad acreditadora externa** (mapas mentales, idiomas, uso de software, etcétera).

Su trabajo como docente facilitador de este curso es muy importante para nosotros. Gracias por aportar su conocimiento y experiencia en la impartición de este certificado. A continuación, podrá revisar información detallada del curso que impartirá.

Certificado en innovación y emprendimiento

El certificado de innovación y emprendimiento se compone de 3 cursos más una materia de proyecto integrador, de acuerdo con la siguiente distribución:



Como se puede apreciar, este curso de **Desarrollo de proyecto de innovación y emprendimiento** es el último curso del certificado de innovación y emprendimiento. Por lo mismo, es importante que como **Facilitador verifique** que sus estudiantes hayan aprobado los cursos anteriores, pues de no haberlo hecho se podrá ver afectado el aprovechamiento académico de este curso.

Competencia del certificado

Al finalizar el **certificado de innovación y emprendimiento**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido la siguiente competencia global, en toda su extensión:

Genera ideas de negocio estratégicas para convertirlas en modelos de negocio rentables y atractivas para el mercado e inversionistas.

Propósito y características del proyecto integrador

El propósito del Proyecto integrador es evidenciar que el participante ha adquirido la competencia del certificado y, por lo tanto, puede acreditarlo.

El diseño del Proyecto integrador ha sido pensado de tal manera que:

- El participante **aprenda haciendo**, es decir, el estudiante deberá acudir a empresas u organizaciones reales para detectar problemas y proponer soluciones.

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Sea **autosustentable**. Es importante señalar que las instrucciones del proyecto son generales y lo suficientemente amplias para que los proyectos que presenten los participantes sean únicos e irrepetibles a través del tiempo.
- Tenga un **alto grado de dificultad**. Lo que se busca es que los estudiantes hagan proyectos grandes y retadores. Las instrucciones se han trazado para que se alcance este propósito.

Todos los proyectos integradores tienen 4 fases:

1. **Introspección**, que consiste en elaborar un portafolio que permita al participante reflexionar sobre su nivel de aprendizaje a nivel conceptual.
2. **Planteamiento**, en la que se define el problema a resolver.
3. **Ejecución**, en la que se proponen soluciones a los problemas encontrados.
4. **Resultados**, en la que se exponen los hallazgos.

Usted podrá ver a detalle las instrucciones para cada fase en la liga del curso.

Metodología del proyecto

Para este proyecto el participante deberá detectar potenciales ideas de negocio, elegir aquella con el más alto potencial y llevar a cabo distintas validaciones de la misma. Esas validaciones están orientadas a escuchar al mercado, entenderlo y descubrir qué tan atractiva es la idea de negocio para ellos y si están dispuestos a realizar un intercambio de valor. Toda esta información la recopilarán con el objetivo primordial de intentar convencer a un inversionista de que inyecte capital en su idea de negocio. Deben de trabajar con ese objetivo, pues este no es un proyecto para dejar guardado en el disco duro de su computadora, sino para hacerlo realidad.

Evaluación

La evaluación del proyecto integrador se estructura de la siguiente manera:

Fase	Actividad de aprendizaje	Producto
Introspección	Reflexión sobre el propio conocimiento	Portafolio de evidencias
Planteamiento	a) Análisis del problema dado b) Diagnóstico c) Planteamiento de mejora/solución	Documento de Word
Ejecución	Diseño del plan de acción, cronograma de actividades y ejecución	Documento de Word y evidencia de ejecución
Resultados	Reporte de ejecución, presentación de resultados y conclusiones	Presentación y Reporte Final

IMPORTANTE:

Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si deseas probar la nueva versión BETA de MiEspacio haz clic aquí

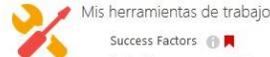


SERVICIOS DE APOYO

Buscar servicios

Para agregar un servicio a tus favoritos, haz clic en el ícono

abrir todo cerrar todo



- Success Factors
- Portal de procesos
- Espacio Transformación
- BANNER Tecmilenio INB
- BANNER Tecmilenio XE Admin
- BANNER Tecmilenio Overall XE Admin
- BANNER Tecmilenio SSB
- BANNER Tecmilenio Manuales Académicos
- BANNER Tecmilenio Manuales Escolares
- Tecmilenio Cartera
- BANNER Tecmilenio Manuales Docentes
- Servicios en Línea Tecmilenio
- Descarga de Lync
- Servicios de Tesorería (GDC)
- Reflexiona
- Herramientas básicas



Agenda

Esta es la agenda y ponderación semestral de cada fase:

Semana	Entregables	Puntaje
Semana 2	Fase I	10
Semana 4	Fase II	20
Semana 12	Fase III	40
Semana 16	Fase IV	30

*Revise las instrucciones de cada fase en la liga del curso.

GUÍA PARA EL PROFESOR

DERECHOS RESERVADOS © UNIVERSIDAD TECMILENIO

Ideario de proyectos

Algunas ideas de los proyectos que podría realizar el participante incluyen:

1. Idea de negocio tradicional (restaurante, lavandería, consultoría)
2. Idea de negocio tecnológica (desarrollo de aplicación, software)
3. Idea de negocio social (que atienda las necesidades de las personas más marginadas)
4. Idea de negocio disruptiva

Notas de enseñanza

Antes de impartir el curso, por favor revise de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo, con el fin de detectar y, en su caso, poder actualizar y/o enriquecer previamente la información específica al tiempo en que se está impartiendo el curso.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo del proyecto es el involucramiento del Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla, pero también ir preparando a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de soluciones innovadoras a problemas actuales del curso a tomar.

Las notas de enseñanza aquí mostradas son referencia para la versión presencial y en línea, a menos que se indique lo contrario en cada tema. Puede revisarlas a continuación.

Generalidades

Para la impartición de este curso, se sugiere:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
3. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.
4. Realizar un calendario y subirlo a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán estar revisando cada semana.

Si usted imparte el **curso en modalidad online**, se recomienda también lo siguiente:

5. Realizar al menos 2 sesiones sincrónicas durante el curso con los participantes para repasar los temas revisados y resolver las diferentes dudas que puedan surgir. El Facilitador seleccionará la herramienta o plataforma que mejor le convenga.
6. Recordar con anuncios a los participantes acerca de las entregas de sus actividades.

FASES	NOTAS PARA EL PROFESOR IMPARTIDOR
Fase 1 Introspección , que consiste en elaborar un portafolio que permita al participante reflexionar sobre su nivel de aprendizaje a nivel conceptual.	Objetivo: Demostrar la adquisición de la competencia del certificado, identificar fortalezas y áreas de oportunidad. Identificar los problemas que lo motivan a tomar acción a través de la realización de este proyecto con propósito, responsabilidad social, ambiental y sustentable. <ol style="list-style-type: none">1. Portafolio digital, Recopilación de trabajos y evidencias realizadas durante el certificado, por cada materia: emprendedor y la innovación, generación de modelo de negocio y administración financiera.2. Mapa Conceptual, Hacer énfasis en que esta es otra opción, sólo en caso de que no tengan los trabajos y evidencias de

	<p>las materias del certificado, realizarán un mapa conceptual gráfico de los temas vistos en cada materia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Metodología <i>design thinking</i>. Dar una breve explicación de cada una de las fases de la metodología y fomentar la participación de los aprendedores. Asegurar la comprensión de la metodología. 4. Introspección personal. Guiar al aprendedor a que identifique su motivación personal, metas y propósito de vida, así como las acciones que lo llevan a convertirse en un emprendedor con propósito a través de la identificación de los pilares más importantes para él, y que lo mueven en su vida. Para desarrollar con éxito el proyecto de emprendimiento innovador.
<p>Fase 2 Planteamiento, en la que se define el problema a resolver.</p>	<p>Objetivo: Desarrollar una idea de negocio innovadora con un alto potencial en el mercado y que genere un impacto positivo en la población o medio ambiente.</p> <p>Para llevar a cabo este objetivo es importante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar a los aprendedores por medio de casos de éxitos de emprendimientos. 2. Se sugiere que, durante la impartición de esta fase, realices durante las clases dinámicas de pensamiento creativo para desarrollar la creatividad y dinámicas de integración para fomentar la participación de trabajo en equipo del grupo. 3. Explicar y mostrar los Objetivos de desarrollo sostenible de la ONU para definir la problemática que se espera que solucionen con el proyecto. 4. Revisar el siguiente enlace: https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/ 5. Fomentar en los aprendedores la importancia de desarrollar ideas de negocio retadores con los siguientes enfoques: <ul style="list-style-type: none"> • Idea de negocio tradicional (productos, servicios, consultoría) • Idea de negocio tecnológica (desarrollo de aplicación, software) 3. Idea de negocio social (que atienda las necesidades de las personas más marginadas) • Idea de negocio sustentables y amigables con el medio ambiente. • Idea de negocio disruptivas 6. Explicar y hacer que lleven a cabo la técnica de lluvia de ideas. Para detonar ideas creativas e innovadoras. 7. Explicar y llevar a cabo la técnica de Scamper para seleccionar de las ideas generadas en la lluvia de ideas, la que tenga más potencial de negocio y con realidad del mercado.

	<p>8. Explicar el mapa de empatía o perfil del cliente. Hacer uso de los lienzos propuestos en recursos especiales.</p>
<p>Fase 3 Ejecución, en la que se proponen soluciones a los problemas encontrados.</p>	<p>Objetivo: Realizar la validación comercial, financiera de la idea de negocio, diseñar el modelo de negocio y se elaborará el prototipo de la idea de negocio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guiar a los aprendedores a que diseñen su plan de acción, para seleccionar lo que consideren más adecuado para sus actividades y cumplir con las metas y objetivos del proyecto. El objetivo es que planeen estrategias reales que les permita desarrollar las validaciones del proyecto a través de la vivencia real y no a partir de supuestos. 2. Dar una breve explicación del lienzo de propuesta de valor. 3. Promover la utilización de los lienzos y propuesta de valor, así como diagramas para la elaboración de la planeación del proyecto, se pueden encontrar en la sesión de recursos especiales.
<p>Fase 4 Resultados, en la que se exponen los hallazgos.</p>	<p>Objetivo: Exponer los puntos cruciales del proyecto de innovación y emprendimiento, y presentar los resultados obtenidos, para convencer a los posibles inversionistas sobre la viabilidad y rentabilidad del emprendimiento innovador con propósito.</p> <p>Lograr que el aprendedor reflexione críticamente acerca del propio desempeño durante el proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar la integración de programas o software de diseño visual y creativo para la presentación de su proyecto. 2. Apoyar y solicitar a los aprendedores la construcción de una exposición creativa. 3. Es importante hacer énfasis en la importancia de la imagen, el discurso, la comunicación verbal, no verbal, y los elementos visuales, que debe tomar en cuenta el aprendedor para vender la idea de negocio de su proyecto. 4. Solicitar de manera personal una reflexión crítica respecto al propio desempeño del aprendedor, el objetivo es que identifique fortalezas, oportunidades de mejora y habilidades adquiridas para enfrentarse al mercado laboral.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor. El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO. Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.