

Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Cuyo			
P1- PROGRAMA DE ASIGNATURA			
Asignatura:	Emprendedorismo e innovación		
Profesor Titular:	Responsable Mónica E. García Tello.		
Carrera:	Ingeniería en Mecatrónica, Industrial		
Año: 2018	Semestre: 8vo	Horas Semestre: 60	Horas Semana: 4

OBJETIVOS

- ◆ General: Presentar el ser emprendedor y el hacer proyectos innovadores como una alternativa de desarrollo personal, profesional y social, para convertirse en agentes de cambios generadores de riqueza y empleo.
- ◆ Específico 1: Enseñar competencias sobre conocimientos, habilidades y actitudes para construir redes competitivas donde se comparta, compita y coopere, en el marco de valores sociales y cívicos.
- ◆ Específico 2: Experimentar aprendizajes sobre el descubrimiento de oportunidades y sobre la creación, entrega y captura de valor, en proyectos personales, grupales y comunitarios.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: LA PERSONA EMPRENDEDORA Y EL PROYECTO INNOVADOR

1.A. Ser agente de cambio

La vocación como profesional, el propósito y los sueños en la carrera. El entorno global en el empleo y la importancia de aprender conocimientos, habilidades sociales y actitudes emprendedoras. La decisión de emprender, frente a los problemas de la comunidad, a las oportunidades comerciales y a los talentos e intereses personales. El intra-emprendedor.

1.B. Hacer proyectos innovadores

El proceso y etapas del proyecto emprendedor e innovador. La creatividad para descubrir oportunidades, comprender las necesidades sociales y crear-entregar y capturar valor. La importancia de trabajar con perseverancia, coraje e ingenio, para construir relaciones de confianza en los proyectos.

UNIDAD 2: LOS IMPACTOS Y LA SUSTENTABILIDAD

2.A. Empresas con propósito

Visión glo-kal para la gestión del cuádruple impacto (económico, social, ambiental y cultural). Ser la mejor empresa para el mundo y no la mejor del mundo. El paradigma de crecer vs desarrollar capacidades productivas. La importancia de planificar y gestionar procesos organizacionales con conciencia, responsabilidad y sentido universal.

2.B. La industria y el ambiente

Políticas públicas de sustentabilidad con impacto en la diversificación de la matriz productiva local. Gestión ambiental en los negocios. Consideración de Normas y reglamentaciones para la competitividad en los proyectos. El análisis y evaluación de contextos inciertos y ambiguos. *Procesos productivos respetuosos por la fragilidad del medio ambiente.* Nociones sobre la evaluación de impactos ambientales. Requerimientos técnicos y ambientales.

UNIDAD 3: LA CONSTRUCCIÓN DE REDES PARA TRANSFORMAR IDEAS EN ACCION

3.A. Modelo de negocio

La creación de la idea, sus fuentes y componentes. La oportunidad de negocios, lo necesario para descubrir y aprovecharla. Investigación con los sentidos, herramientas de investigación de uno mismo y del entorno. Mapa de empatía, mapa de propuesta de valor, autodiagnóstico, Foda, Canvas, Plan de negocios, Elevator pitch, Design Thinking, Lean Start up.

3.B. Apoyo afectivo e institucional.

El ecosistema del emprendedor innovador. La construcción de vínculos estratégicos con personas e instituciones para los proyectos personales, grupales y comunitarios. Roles, sentido

y características de los mentores, tutores, coaching, startups, spin off, clubes, ciudades emprendedoras. Herramientas y espacios físicos y virtuales para emprendedores. *La importancia de facilitar y cuidar los vínculos de confianza y trabajo.*

UNIDAD 4: EL DISEÑO EN LA INNOVACIÓN

4.A. I+D+i+d+P

El sentido de la investigación en la innovación para la competitividad. El diseño gráfico y de producto. Procesos de trabajo y proyección. Innovación en procesos. Tipos y casos de innovación. Creatividad. La propiedad intelectual. Modelos de desarrollo de las organizaciones innovadoras. Estrategias de trabajo en el diseño de la innovación. Producto mínimo viable.

4.B. La gestión estratégica del diseño para la innovación

La interface del uso se llama diseño. La gestión estratégica del diseño como proceso. El rol, la evolución y las tendencias en diseño de productos, servicios y en la empresa. El diseño estratégico como cultura organizacional. El sistema y la comunicación. Originalidad y tendencias.

UNIDAD 5: EL FINANCIAMIENTO EN LA INNOVACIÓN.

5.A. Fuentes de financiamiento disponibles.

Convocatorias de concursos, competencias y premios. Banca internacional, Bancos y Ministerios que brindan subsidios y créditos. Casos y experiencias de proyectos financiados. Recomendaciones y requisitos. Herramientas disponibles.

5.B. Los recursos en el emprendimiento.

Proceso, etapas en la búsqueda y actitud en la gestión de recursos en los emprendimientos. Nuevas formas de financiamiento para emprendedores innovadores. Formulación y evaluación de proyectos. La conveniencia de endeudarse. La inversión y los inversores.

UNIDAD 6: COMPETENCIAS PARA UN EMPRENDIMIENTO INNOVADOR.

6.A. Capacidades y talentos

El equipo de trabajo. Influencia, liderazgo y delegación. Construcción de la cultura organizacional. Staffing y toma de decisiones. Competencias para el acuerdo y la gestión de conflictos. El sentido del trabajo y la ética. Escucha y empatía activa. Creatividad. Resiliencia. La importancia de liderar los propios cambios.

6.B. Habilidades de comunicación

Presentación oral y escrita. Alternativas, formas. Formalidades y recomendaciones. Análisis de factores a tener en cuenta para ayudarle al emprendedor en el lanzamiento de su emprendimiento. Simulación de un emprendimiento innovador. Formulación práctica de un proyecto empresarial de manera integradora del ser y del hacer del emprendimiento.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

- Clases conceptuales disparadoras de prácticas individuales, grupales y comunitarias, que se realizan en el aula y fuera de ella.
- Lecturas de libros, revistas, publicaciones varias, consultas a instituciones y emprendedores para conocer experiencias y resultados de otros proyectos.
- Visitas de emprendedores y asistencia a empresas y a organizaciones, para que los alumnos desarrollen habilidades en la interacción con pares complementarios, emprendedores, especialistas y vean cómo se resuelven problemas desde otras perspectivas disciplinarias.
- Uso de casos: textos y películas como parte de clases con debate y reflexión en las temáticas de referencia, para el desarrollo de competencias donde se identifican problemas y resuelven con ingenio y creatividad individual y grupal.
- Asistencia a eventos para aplicar conceptos y herramientas aprendidos.
- Dramatizaciones de situaciones del ser y hacer emprendedor que permiten experimentar y validar los aprendizajes sobre la autoconciencia, la comprensión de los demás y del sistema natural de convivencia.

- Desarrollo de un proyecto grupal con sentido emprendedor e innovador sobre una idea personal o que responda a una demanda institucional. Además, desarrollar un proyecto de manera integrada como curso con impacto en la comunidad.

Actividad	Carga horaria por semestre
Teoría y resolución de ejercicios simples	20
Formación práctica	
Formación Experimental – Laboratorio	10
Formación Experimental - Trabajo de campo	10
Resolución de problemas de ingeniería	10
Proyecto y diseño	10
Total	60

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Autor	Título	Editorial	Año	UNIDAD
KANTIS, H y DRUCAROFF, S	Corriendo fronteras	Granica	2011	1
MIGUEZ, Daniel	El emprendedor profesional	Emprear	2009	2
OSTERWALDER, Alexander	Modelos de negocios			3
SANCHEZ ASIAÍN, José	La tecnología y la innovación como soporte del desarrollo	Fundación cotec para la innovación tecnológica	2005	4
SAPAG CHAIN, Nassir	Preparación y evaluación de proyectos	McGraw-Hill.	1997	5
PORTER, Michael	Estrategia competitiva: Técnicas para el análisis de los sectores industriales y de la competencia	REI-CECSA	1991	6

Bibliografía complementaria

Autor	Título	Editorial	Año
DOLABELA, Fernando	Taller del emprendedor	UNR Editora	2005
FREIRE, Andy	Pasión por Emprender	Aguilar	2004
GISBERT LÓPEZ, María C.	Creatividad e innovación en la práctica empresarial	Fundación cotec para la innovación tecnológica.	2005
LOPEZ, Antonio	La innovación de las personas	Prentice Hall	2008
NIETO, Justo	Tú..., ¿Innovas o Abdicas?	Grupo Gráfico Alzira	2010
PONTI, Franc; FERRAS, X.	Pasión por innovar	Grupo editorial Norma	2008
SERETTI, Mariano; OCAÑA, Hugo	Análisis estratégico de crecimiento para una empresa local	Sudamericana	1999
ULRICH T, Kart; EPPINGER, Steven	Diseño y desarrollo de productos	McGraw Hill. México	2004

EVALUACIONES (S/Ord. 108-10_CS)

RÉGIMEN DE REGULARIDAD Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las normas para decidir las calificaciones están dadas por evidencias y vivencias de aprendizaje, volcadas en pruebas y en los tipos de producción abajo indicados. Estas pautas son: capacidad de valoración que hacen al ser emprendedor, coherencia entre los objetivos y propuestas de los proyectos, organicidad en el recorrido y en la gestión de los recursos necesarios.

Cada unidad es evaluada por su docente sobre una grilla general de entregables previamente estipulada, alineada a los objetivos de la materia. Cada unidad tiene su trabajo práctico (entregables), existen dos parciales, un recuperatorio y un trabajo final (global y exposición). En esta entrega total, el estudiante defenderá ante un tribunal evaluador formado por docentes de la cátedra y otros especialistas invitados para la ocasión. Los ejes esenciales a evaluar son el desarrollo emprendedor, donde se busca que el alumno incorpore los valores, comportamientos y competencias de los objetivos y el desarrollo de un modelo de negocio que contemple los contenidos de las unidades.

METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN (S/Ord. 108-10_CS)

Las variables a observar en las instancias de evaluación son valores, competencias y comportamientos emprendedores-innovadores indicados en los objetivos de la materia.

El sistema de evaluación de la cátedra sobre el estudiante está formado por los criterios:

- la participación en las clases, equivalente al 75%,
- la asistencia a consultas con los docentes,
- participación en eventos y actividades de la temática 1 vez como mínimo durante el cursado, presentación de instancias como test y bitácora de aprendizaje de manera de mostrar la incorporación de competencias emprendedoras,
- entregas grupales de los 6 trabajos prácticos del proyecto emprendedor innovador, uno por unidad, en tiempo y forma indicados en las consignas, hasta su expresión concreta posible como prototipo o producto mínimo viable. Cada entrega vence diez días luego de terminada la unidad.
- participación en un proyecto comunitario en instituciones postuladas, con una dedicación de quince horas aproximadamente durante el cursado.

CONDICIONES PARA LA ACREDITACIÓN FINAL

REQUISITOS PARA LA PROMOCIÓN

Se trata de un régimen de evaluación/aprobación promocional, con una calificación final de siete o más.

El 75% de la asistencia es excluyente para la promoción.

Aprobar con siete o más los prácticos de las unidades de manera grupal.

Participación en quince horas o más en el proyecto comunitario.

Mostrar bitácora y resultados de test al final del cursado con evidencias de incorporación de competencias emprendedoras-innovadoras.

REQUISITOS PARA LA REGULARIDAD

Debe haber obtenido una calificación final entre 6 (seis) y 6,99 (seis con noventa y nueve).

El alumno debe haber cumplimentado las instancias de evaluación:

- ✓ asistencia a las clases, entre el 60 y 74,99 %
- ✓ presentación y aprobación con siete de la totalidad de los trabajos prácticos,
- ✓ aprobación de dos parciales o recuperatorio,
- ✓ evolución personal positiva
- ✓ aprobación del proyecto final integrador del curso.

REQUISITOS PARA ALUMNO LIBRE

Contar con una carpeta física o virtual sobre su trabajo en la materia, mostrar un proyecto emprendedor donde se evidencie la aplicación de los contenidos del programa y un proyecto de impacto en la comunidad, con la participación individual como emprendedor o voluntario. Haber asistido antes de rendir en por lo menos, dos ocasiones a consulta para presentar avances en estos requisitos para rendir como libre.

Programa de examen

Unidad 1: la persona emprendedora y el proyecto emprendedor.

Unidad 2: los impactos y la sustentabilidad.

Unidad 3: la construcción de redes para transformar ideas en acción

Unidad 4: el diseño en el proyecto

Unidad 5: el financiamiento de la innovación

Unidad 6: Competencias para el emprendimiento innovador.