



SÍLABO

ASIGNATURA: INNOVACION Y EMPRENDEDURISMO

CÓDIGO: 101156

I. DATOS GENERALES

1.1. Departamento Académico	Gestión Empresarial
1.2. Escuela Profesional	Administración Pública y Gestión social
1.3. Programa de estudios	Administración Pública
1.4. Plan de estudios	2019
1.5. Ciclo de estudios	III
1.6. Créditos	03
1.7. Requisito	Metodología de la investigación científica
8. Modalidad	Presencial
1.9. Semestre académico	2023-I
1.10. Duración	16 Semanas
1.11. Horas semanales	1.11.1. Horas De Teoría : 02 Horas
	1.11.2. Horas De Práctica : 02 Horas
1.12. Horario	Lunes 08:00 a 09:40 viernes de 09:40 a 11:20
1.13. Inicio de clases	29 de mayo del 2023
1.14. Termino de clases	16 de septiembre del 2023
1.15 Docente coordinador	Mg Edinson Fernández Vega - efernandez@unfv.edu.pe
1.16 Docente de la asignatura	Mg Edinson Fernández Vega - efernandez@unfv.edu.pe

II. SUMILLA

La asignatura pertenece al área curricular de estudios específicos, es teórico - práctica y tiene el propósito de aplicar metodologías de diagnóstico y análisis para de profundizar las posibilidades de innovación y emprendedurismo sus estrategias e implicancias, con conocimientos de mercadeo, estadística, contabilidad, respetando las normas que rigen la conservación del medio ambiente Desarrolla las siguientes unidades de aprendizaje: 1. Aplicación de técnicas de innovación y creatividad para facilitar la identificación de una idea de negocio innovadora 2. Esquema de un plan de negocio y elaboración de la visión, misión, y objetivos de la empresa 3. Modelos de emprendimiento en el Perú 4. Innovación y emprendimiento.

La tarea académica exigida al estudiante es monografía de la elaboración de un proyecto de negocio innovador en el sector de la microempresa.

III. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Genera ideas y trabaja en la creación de productos o servicios que la sociedad debe necesitar y poner al alcance de la sociedad servicios profesionales que logrará la apertura de centros de trabajos, ofreciendo así de esta forma puestos laborales.



"Año De La Unidad, La Paz y El Desarrollo"

IV. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1: Aplicación de técnicas de innovación y creatividad para facilitar la identificación de una idea de negocio innovadora

Logro de aprendizaje: Analiza los conceptos básicos de la innovación y creatividad

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº01 29 de mayo-3 junio	Concepto y relación entre creatividad e innovación. Las fases del proceso de creatividad	Elabora un cuadro comparativo estableciendo la relación entre creatividad e innovación. Identifica el proceso creativo-innovador en su conjunto.	Power point. Equipo multimedia.	Presencial	Prueba de Entrada Análisis de casos.
Nº02 5-10 junio	Medición del cociente creativo e innovador.	Elabora un mapa conceptual sobre cómo medir el cociente innovador propio para mejorar.	Power point. Taller Equipo multimedia	Presencial	Trabajos académicos Análisis de casos
Nº03 12-17 junio	La cultura corporativa como facilitador para la innovación. Estímulos y motivación.	Identifica las condiciones necesarias para desarrollar el pensamiento creativo en el entorno de la Empresa.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas Exposiciones
Nº04 19-24 junio	La brecha innovadora. Comprender la tendencia de la brecha innovadora y sus ciclos. Práctica 1	Analiza la importancia de la brecha innovadora como factor de ventaja competitiva en la Empresa.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Practica Calificada.



"Año De La Unidad, La Paz y El Desarrollo"

UNIDAD 2: Esquema de un plan de negocio y elaboración de la visión, misión, y objetivos de la empresa
Logro de aprendizaje: Analiza y determina los pasos para desarrollar un plan de negocios.

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº05 26 junio -Julio	Los modelos de negocio. Modelo de negocios Canvas. Definición. Estructura. Modelo de negocios Lean Canvas: Definición. Estructura. Similitudes y diferencias.	Detecta los problemas de un segmento para brindar soluciones	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas Análisis de casos
Nº06 3-8 julio	Modelo de negocios Lean Canvas-Elementos: problema, segmento, propuesta de valor, solución, ventaja competitiva. Elemento: Problema. Elemento: segmento. Elemento: propuesta de valor. Elemento: solución. Elemento: ventaja competitiva	Organiza que investiga segmentos y de negocios. Clasifica los Ingresos solución la para que a la información identificar oportunidades costos e genera una propuesta	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas Trabajos académicos.
Nº07 10- 15 julio	Modelo de negocios Lean Canvas-Elementos: canales, ingresos, costos, métricas. Elemento: canales. Elemento: ingresos. Elemento: costos. Elemento: métricas.	Construye un modelo de negocios con la información obtenida de la validación del producto mínimo viable.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Exposiciones
Nº08 17 -22 julio	Exposición de la idea y plan de negocios Responsabilidad social y protección del medio ambiente	Expone su trabajo académico	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Practica Calificada.
EVALUACIÓN PARCIAL (UNIPAD N°1 -2)					



"Año De La Unidad, La Paz y El Desarrollo"

UNIDAD 3: Modelos de emprendimiento en el Perú
Logro de aprendizaje: Analiza y define la importancia de los modelos de emprendimiento en el Perú.

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje)	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº09 24 -29 julio	Historia del emprendimiento en el Perú. La actitud emprendedora.	Valora el desarrollo histórico del emprendimiento en el Perú. Normas de comportamiento y evaluación de los aprendizajes.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas Trabajos académicos.
Nº10 31 julio – 5 de agosto	Características, Habilidades y competencias emprendedoras	establece la importancia de las Características, Habilidades y competencias Emprendedoras.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Trabajos académicos Análisis de casos
Nº11 07 – 12 agosto	Plan de vida: Importancia, estructura: Visión, Misión, Valores	formula su plan de vida con acciones de cambio para los próximos 18 meses.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Exposiciones
Nº12 14 – 19 agosto	Exposición de modelos de emprendimiento en el Perú. Práctica 2	Expone su trabajo académico	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas. Práctica Calificada.



"Año De La Unidad, La Paz y El Desarrollo"

UNIDAD 4: Innovación y emprendimiento.

Logro de aprendizaje: Analiza y define la innovación y el emprendimiento

SEMANA	Contenido Temático	Sesiones de Aprendizaje	Recursos	Tipo de Sesión	Evidencia de Aprendizaje
Nº13 21 – 26 agosto	La innovación: Definición de imaginación, creatividad e innovación.	Clasifica los tipos de innovación que observa en la sociedad mediante el diseño de una infografía.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Trabajos académicos Análisis de casos.
Nº14 28 agosto 2 septiembre	Clases de innovación. Matriz de la innovación. Técnica para generar innovaciones: Técnica Scamper	Identifica casos de imaginación, creatividad e innovación que se presentan en la sociedad utilizando la técnica Scamper	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Resumen de lecturas Trabajos académicos.
Nº15 4 – 9 septiembre	Emprendimiento conceptos e importancia	Define la importancia del emprendimiento.	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Exposiciones.
Nº16 11 – 16 septiembre	EXAMEN FINAL: Evaluación correspondiente a la Unidad Nº III y IV	Evaluación final	Power point Taller Equipo multimedia	Presencial	Análisis de casos Exposiciones.
EVALUACIÓN FINAL (UNIDAD Nº3 -4)					



V. METODOLOGÍA

5.1 Estrategias centradas en el aprendizaje

Los estudiantes aplicaran las diferentes técnicas de estudio, elaboración de organizadores visuales, ensayos científicos, organizaciones grupales, mesas redondas, informes de laboratorio, lecturas y audición de libros digitales, búsqueda de información en bibliotecas digitales y físicas.

5.2 Estrategias centradas en la enseñanza

El docente se constituye en un auténtico mediador entre la cultura, la ciencia, los saberes académicos y las expectativas de aprendizaje de los estudiantes; por ello organiza, orienta y facilita, con iniciativa y creatividad el proceso de construcción de conocimientos de sus estudiantes, así como la formación actitudinal del futuro profesional. Para ello utiliza estrategias de enseñanza novedosas centradas en: a) Estrategias convencionales: Lluvia de ideas, ilustraciones, clases prácticas, talleres, aprendizaje cooperativo, resolución de ejercicios y problemas; y b) Recursos visuales: organizadores visuales e infografías.

5.3 Línea de investigación según Programa de Estudios

Desarrollo Empresarial
Gestión empresarial e inclusión social
Internacionalización de Mypes y Pymes
Herramientas Informáticas para una gestión eficiente y transparente.

5.4 Acciones vinculadas al Aprendizaje en Servicio-AeS (RSU)

Durante el proceso de ejecución de la experiencia curricular, se puede considerar el Aprendizaje en Servicio, propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto articulado en el que los estudiantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

VI. EVALUACIÓN

- De acuerdo con el Reglamento Académico de esta Casa Superior de estudios, en su artículo 13° señala lo siguiente: “Las evaluaciones se califican en escala vigesimal (de 1 a 20) en números enteros. La nota mínima aprobatoria es once (11). El medio punto (0.5) es a favor del estudiante”.
- Del mismo modo, el referido documento en su artículo 16°, señala: “Las evaluaciones son calificadas por los profesores responsables de la asignatura y entregados a los alumnos y las actas a la Dirección de Escuela Profesional, dentro de los plazos fijados”
- Asimismo, el artículo 36° menciona: “La asistencia de los alumnos a las clases es obligatoria, el control corresponde a los profesores de la asignatura. Si un alumno acumula el 30% de inasistencias injustificadas totales durante el dictado de una asignatura, queda inhabilitado para rendir el examen final y es desaprobado en la asignatura, sin derecho a rendir examen de aplazado, debiendo el profesor, informar oportunamente al Director de Escuela”



- La evaluación de los estudiantes se realizará de acuerdo con los siguientes criterios:

Nº	CÓDIGO	NOMBRE DE LA EVALUACIÓN	PORCENTAJE
01	EP	EVALUACIÓN PARCIAL	30%
02	EF	EVALUACIÓN FINAL	30%
03	TA	TRABAJOS ACADÉMICOS	40%
TOTAL			100%

La Nota Final (NF) de la asignatura se determinará de acuerdo con la siguiente manera:

$$NF = EP * 30 \% + EF * 30\% + TA * 40\%$$

VII. FUENTES DE INFORMACIÓN

7.1 Básica

- Galban (2027) Creatividad para el cambio. UPC 658.314 G1
- Harrington, Hoffherr y Reid (2000) Herramientas para la creatividad. Mc GrawHill
- Hiam (1995) Cómo medir la creatividad. Hrd Press 658.314 h4
- Kuczmariski (1997) Innovación. Estrategias de liderazgo para mercados de alta competencia 658.406.K8
- Matas(2018) Metodología creatividad empresarial. Alfaomega colombiana. 159.95m1
- Parra, Rubio y López (2017) Emprendimiento y creatividad. ECOE. 658.11. P16
- Robinson y Stern (2000) Creatividad empresarial Pearson educación
- Sabbagh y Mackinlay (2012) El método de la innovación creativa 658.406 S1

7.2 Complementaria

- Arboniés, A. (2009). La Disciplina de la Innovación. Rutinas Creativas. Díaz de Santos.
- Etkin, J. (2006). Gestión de la Complejidad en las Organizaciones. Granica.
- Ponti, F. (2001). La Empresa Creativa. Granica.
- Tarapuez, E (2020). Creatividad empresarial. Ecoe Ediciones.
- Valera R. (2001). Innovación Empresarial, Arte y ciencia en la creación de empresa. Pearson Educación de Colombia.

Lima, 29 de mayo del 2023



Dr. Carlos Tello Malpartida
Director del Departamento Académico
Código: 86304
Correo electrónico: ctello@unfv.edu.pe

Mg. Edinson Fernández Vega
Código: 2004013
Correo electrónico: efernandez@unfv.edu.pe