

Datos de identificación			
Nombre del EE: Cultura Emprendedora		Área Formativa: Integral	
Departamento que da el servicio: Departamento de Ingeniería Industrial			
Clave:	Modalidad: Presencial		Idiomas: español
Horas totales al semestre: 48	Valor en créditos: 3		Semestre en que se cursa: N/A
Carácter: Obligatoria	EE Antecedente: 200 Créditos	EE subsecuente: Ninguna	
Opciones de promoción: Calificación		Mecanismos alternativos de promoción: Equivalencia	
Presentación			
Este curso está diseñado para proporcionar a los estudiantes los conocimientos fundamentales y las habilidades prácticas necesarias para comprender, fomentar y aplicar una cultura emprendedora. Se explorarán los aspectos clave de la creación de nuevas empresas, desde la idea inicial hasta el desarrollo de un plan de negocios sólido.			
Desempeños			
Competencias genéricas que se ejercitan		Unidades de competencia profesionales	
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza con eficiencia las tecnologías digitales para la comunicación y la gestión de información académica y profesional, en un entorno de trabajo colaborativo. 		8.2. Revisar estándares nacionales e internacionales que cumplan con las normas vigentes y de la organización en materia de calidad de software.	
Resultados de Aprendizaje			
Identificar oportunidades de negocio para dedicar esfuerzo a resolverlo Crear un plan de negocios que cumpla con los requisitos de viabilidad, sostenibilidad y competitividad. Revisar y ajustar el plan de negocios basado en la retroalimentación y análisis de riesgo. Reconocer los componentes principales de un plan de negocios y su propósito.			
Orientación didáctica			
El estudiante asistirá 48 horas semestrales (3 horas semanales) a clases presenciales dirigidas por el profesor donde se desarrollarán los conceptos y prácticas propias de la cultura emprendedora.			
Actividades del estudiante		Actividades del profesor	
Horas/ semestre	Actividades	Horas/ semestre	Actividades
48	Asistencia y participación en clase.	48	<ul style="list-style-type: none"> Impartir clases presenciales Definir las reglas de uso de algoritmos generativos de IA (GitHub, Copilot, ChatGPT, Gemini, etc.) en actividades de la materia que permitan utilizarlas como complemento para incrementar la productividad, más no como la solución total de los problemas a resolver o tareas por entregar.
Evaluación del aprendizaje			

<i>Criterios de cumplimiento</i>	<i>Evidencias de desempeño</i>	<i>Evidencias de conocimiento</i>
1) Cumplir con la asistencia, puntualidad (Presencial o Virtual), 2) entrega de trabajos (investigación, tareas, exámenes) y/o practicas a tiempo y siguiendo las especificaciones descritas. 3) Cumplir con los criterios acordados de desarrollo con la vinculación.	1) Realización de exámenes (en línea y / o en papel). 2) Entrega de tareas y trabajos en plataforma electrónica. 3) Realización de exposiciones en inglés sobre el tema. 4) Desarrollo de un proyecto que integre todos los conceptos y tecnologías vistos.	1) Proyecto final que refleje los conocimientos aprendidos durante el curso. 2) Material y/o diapositivas de las exposiciones. 3) El alumno responderá con ideas, conocimiento y aprendizaje a preguntas del profesor. 4) Entrega de las actividades desarrolladas.
<i>Técnicas e instrumentos de evaluación</i>	Rúbricas para los exámenes, para tareas, prácticas e investigación y el proyecto final.	
Recursos para la formación		
<i>Contenidos básicos</i>	<i>Materiales</i>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a la Cultura Emprendedora ● Perfil del emprendedor exitoso ● Identificación y Evaluación de Oportunidades de Negocio ● Evaluación de la viabilidad y demanda del mercado ● Análisis de la competencia y posicionamiento en el mercado ● Desarrollo de la Idea de Negocio ● Creatividad y generación de ideas, transformación de la idea en un concepto de negocio ● Desarrollo de Proyecto Final: Creación del Plan de Negocios 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía física ● Documentos Electrónicos ● Equipo de proyección ● Material audiovisual ● Plumones y Pintarrón ● Recursos en la Nube 	
Bibliografía		
<ul style="list-style-type: none"> ● Henry, M., Bauwens, T., Hekkert, M., & Kirzherr, J. (2020). A typology of circular star. ● McDonald, R. M., & Eisenhardt, K. M. (2020). Parallel play: Startups, nascent markets, and effective business-model design. <i>Administrative Science Quarterly</i>, 65(2), 483–523. ● Sahut, J. M., Iandoli, L., & Teulon, F. (2021). The age of digital entrepreneurship. <i>Small Business Economics</i>, 56, 1159–1169. ● Frese, M., & Gielnik, M. M. (2023). The psychology of entrepreneurship: action and process. <i>Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior</i>, 10, 137–164. ● Baker, T., & Welter, F. (2020). Contextualizing entrepreneurship theory (p. 188). 		
Perfil deseable del profesor que lo conduce o lo coordina		
Grado académico: Licenciatura	Área de formación: Ingeniería en Sistemas de Información, Desarrollo de Software, Ciencias Computacionales o áreas afines a administración y relaciones comerciales.	
Experiencia docente: 1 año	Experiencia profesional en el campo: 1 año	
Elaboró: Raquel Torres Peralta	Fecha: 10 Nov 2024	