

Tecnológico Nacional de México
Subdirección Académica
Instrumentación didáctica para la formación y desarrollo de competencias Profesionales
Periodo: Febrero - Junio 2025

Nombre de la asignatura: Innovación y Emprendedurismo
Plan de Estudios: Licenciatura en Administración LADM 2010-2034
Clave de la asignatura: LAA-1026
Horas teoría-Horas prácticas-Créditos: 0-4-4

1. Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Licenciado en Administración, la habilidad de conducir la organización hacia la consecución de sus objetivos mediante un esfuerzo coordinado y espíritu emprendedor, desarrollando las habilidades directivas y de vinculación basadas en la ética y la responsabilidad social, que le permitan integrar y coordinar equipos interdisciplinarios, para favorecer el crecimiento de la organización y su entorno global, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para la generación de oportunidades y la solución de problemas.

La importancia de la asignatura: Simular la creación de empresas, propiciando la transformación económico-social a través de la innovación, identificando las oportunidades de negocios en un contexto global, aplicando herramientas administrativas y métodos de investigación de vanguardia, con un enfoque estratégico, multicultural, humanista y siendo un agente de cambio.

En qué consiste la asignatura: La asignatura es práctica y se vincula con las del área de administración, desarrollo humano, mercadotecnia, derecho, contabilidad y finanzas, para contribuir a desarrollar las habilidades para asumir el liderazgo, así como la toma de decisiones aplicadas a la entidad económica.

Con que otras asignaturas se relacionan: con las del área de administración, desarrollo humano, mercadotecnia, derecho, contabilidad y finanzas, para contribuir a desarrollar las habilidades para asumir el liderazgo, así como la toma de decisiones aplicadas a la entidad económica.

2. Intención Didáctica

Explicar claramente la forma de tratar la asignatura de tal manera que oriente las actividades de enseñanza de enseñanza y aprendizaje.

La asignatura hay que visualizarla como un laboratorio humano donde se deberá priorizar en el estudiante la experiencia de actitudes como la solución de problemas, toma de decisiones, manejo de conflictos, el trabajo en equipo así como la creatividad e innovación.

Todo lo anterior alrededor de un proyecto empresarial, que podrá ser cualquier idea y el cual se busca aterrizar de manera práctica. Básicamente consta de cuatro temas. **En el primer tema** se buscara que el estudiante aplique alguna de las técnicas de creatividad para revisar la idea, y su posible innovación, es importante en **el segundo tema** la integración del equipo de trabajo, la práctica del proceso administrativo que le permita establecer la normatividad con la que se guiará, desarrollando todo lo concerniente a la factibilidad del producto, proceso y/o servicio, generando la inversión inicial así como las estrategias de las diferentes áreas funcionales que le permitan en **el tercer tema** operar el proceso y poner en marcha el proyecto lo más cercano a la realidad de una microempresa y dentro de los límites que académicamente se establezcan, es en este tercer momento en que se requiere el monitoreo de los resultados que se estarán obteniendo así como la posibles mejoras que pueden llevarse a cabo en el producto y/o servicio, es **El cuarto tema** sirve para el cierre, la entrega de resultados y devolución de la inversión, los activos, así como liquidación total de lo generado, habrá de cuidarse la claridad en el aspecto financiero sobre todo en cuanto al valor final de la acción, sea mayor o menor con respecto a su valor inicial tener en cuenta que todos reciben de acuerdo al mismo valor y al número de las acciones que vendieron, independientemente de analizar los resultados y obtener las conclusiones individuales de su experiencia, es vital para este simulador el carácter de asumir la actitud de rendición de cuentas de las responsabilidades encomendadas.

La manera de abordar los contenidos.

Es importante plantear los contenidos con un enfoque práctico que permita al estudiante identificar dentro de sus experiencias el trabajo en equipo que desarrolle la habilidad para tomar decisiones, para superar los conflictos generados, que solucione problemas generados en su área de responsabilidad así como para evaluar el logro de los objetivos propuestos y su capacidad de crear e innovar.

El enfoque con que deben ser tratados

Es vital que la actitud del docente sea de facilitador, que propicie en el estudiante continuamente la actitud de afrontar sus responsabilidades y tomar decisiones consensadas con su equipo, generando siempre un comportamiento ético y formal de los procedimientos administrativos.

La extensión y la profundidad de los mismos.

El docente deberá respetar las decisiones tomadas por los equipos siempre y cuando estén argumentadas dentro de los límites establecidos al principio del ejercicio. Se deberá propiciar dentro de la asignatura la oportunidad de presentar en dos momentos del semestre, los avances del proyecto debidamente documentado.

Que actividades del estudiante se deben resaltar para el desarrollo de competencias genéricas El estudiante deberá elaborar actividades como reportes, trabajos de investigación, foro de discusión, asignación de funciones, informes.

3. Competencia de la asignatura

Fortalece el potencial creativo y emprendedor a través del desarrollo de las habilidades para definir objetivos y estrategias, para la búsqueda de información que propicie la toma de decisiones en equipos interdisciplinarios, para concebir, planear, organizar y simular un proyecto empresarial innovador, aceptando y asumiendo riesgos durante todo el proceso.

4. Análisis por competencias específicas

Competencia No.: 1 Descripción: Asume que el primer capital y el más importante de un emprendedor es él mismo para el logro de las competencias a desarrollar al integrarse en un equipo interdisciplinario. Aplica herramientas creativas e innovadoras para la generación de la idea, determinando las características a desarrollar en el producto, proceso o servicio que se elija en el proyecto.

TEMAS Y SUBTEMAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ESPECÍFICA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	HORAS TEÓRICO-PRÁCTICA
Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas y emprendedoras. 1.1 La creatividad y la innovación. 1.2.- Proceso creativo. 1.3.- Técnicas para generar ideas	El estudiante participa en el encuadre. Participa en la dinámica. Toma nota de la bibliografía. Da a conocer al grupo las expectativas del curso. Contesta el examen diagnóstico que mide el perfil emprendedor, Los estudiantes participan en las clases de los temas de creatividad e innovación, proceso creativo, Técnicas para generar	Realiza el encuadre de la materia dando a conocer el objetivo, el temario, las reglas de trabajo, los criterios de evaluación, bibliografía etc. Aplica una dinámica grupal para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. Pregunta las expectativas del grupo. Solicita la lista de asistencia. Aplica un examen diagnóstico mismo que mide el perfil emprendedor. El facilitador mediante la técnica de los temas de creatividad e innovación, proceso creativo, Técnicas		12 (Total de horas) 0 –12



	<p>ideas.</p> <p>El estudiante elabora una infografía de las técnicas para generar ideas, y la suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>Los estudiantes investigan casos de éxito de emprendedores creativos para ello recurren a videos, revistas entrevistas y participan en un foro de discusión.</p> <p>Revisan junto con el facilitador las expectativas logradas.</p>	<p>para generar ideas.</p> <p>El facilitador solicita que realicen una infografía de las técnicas para generar ideas, Dicha actividad deberán subirla a la plataforma Google classroom.</p> <p>El facilitador les solicita a los que estudiantes que investiguen casos de éxito de emprendedores creativos para ello recurrirá a videos, revistas entrevistas, para que participen en un foro de discusión.</p> <p>El facilitador durante este proceso retroalimentará a los estudiantes en el horario asignado de acuerdo a la materia.</p> <p>Al final hace una reflexión de las expectativas cumplidas.</p>	<p>Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Capacidad de comunicación oral y escrita.</p> <p>Capacidad creativa y de organizar información. Capacidad de investigación. Habilidades básicas de manejo de la computadora.</p> <p>Conocimientos básicos de la carrera. Habilidades de gestión de formación (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p>	
INDICADORES DE ALCANCE			VALOR DEL INDICADOR	
Demuestra capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Capacidad de comunicación oral y escrita. Manifiesta capacidad creativa y de organizar información. Capacidad de investigación.			50 %	
Demuestra capacidad de comunicación oral y escrita.			50%	

Niveles de desempeño:

DESEMPEÑO	NIVEL DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE ALCANCE	VALORACIÓN NUMÉRICA
Competencia alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <p>a) Se adapta a situaciones y contextos complejos. Puede trabajar en equipo, reflejar sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Inferir comportamientos o consecuencias de los fenómenos o problemas en estudio. Incluir más variables en dichos casos de estudio.</p> <p>b) Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas. Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementan al presentado en la clase. Presenta fuentes de información adicionales (Internet, documentales), usa más bibliografía, consulta fuentes en un segundo idioma, etc.</p> <p>c) Propone y/o explica soluciones o procedimientos no vistos en clase (creatividad). Ante problemas o casos de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo. d) Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico; (por ejemplo el uso de las tecnologías de la información estableciendo previamente un criterio). Ante temas de una asignatura, introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc.; que deben tomarse en cuenta para comprender mejor, o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p>	95-100

		<p>e) Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarias en su aprendizaje. En el desarrollo de los temas de la asignatura, incorpora conocimientos y actividades desarrollados en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>f) Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Aprovecha la planeación de la asignatura presentada por el (la) profesor(a) (instrumentación didáctica) para presentar propuestas de mejora de la temática vista durante el curso. Realiza actividades de investigación para participar activamente durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia no alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de evaluación:

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	%	INDICADOR DE ALCANCE					EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA COMPETENCIA
		A	B	C	D	N	
Infografía	50%	47.5-50	42.5-47	37.5-42	35-37	0-34.5	Manifiesta capacidad creativa y de organizar información. Capacidad de investigación. Demuestra capacidad de comunicación oral y escrita.
Exposición de casos de éxito (guía de observación)	50%	47.5-50	42.5-47	37.5-42	35-37	0-34.5	Refleja capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
Total	100%	95-100	85-94	75-84	70-74	0-69	

Competencia No.: 2 Descripción: Define los objetivos y estrategias en las diferentes áreas necesarias para el logro de resultados. Toma decisiones de financiamiento en un marco jurídico. Es proactivo, aceptando retos y asumiendo riesgos frente a un entorno empresarial cambiante.

TEMAS Y SUBTEMAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ESPECÍFICA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	HORAS TEÓRICO-PRÁCTICA
<p>Generación, Planeación y Organización de la Experiencia Empresarial</p> <p>2.1.- Técnicas de integración de equipos. 2.2.- Planeación y organización del proyecto. 2.2.1.- Definir idea, elegir producto, proceso o servicio. 2.2.2.- Establecer el giro y alcances del Proyecto. 2.2.3.- Desarrollar la imagen del producto, proceso o servicio. 2.2.4.- Desarrollar los planes de las áreas Funcionales. 2.2.5.- Desarrollar e Integrar las estrategias de las áreas funcionales. 2.2.6.- Integración de capital humano y Asignación de tareas por áreas. 2.2.7.- Determinar las fuentes de Financiamiento para inicio de operaciones. 2.2.8.- Programación de las tareas y responsabilidades por semana en cada área.</p>	<p>El estudiante participará en dinámicas de integración para coordinar los objetivos personales y objetivos del simulador</p> <p>Los estudiantes participan en las clases de los temas de Planeación y organización del proyecto, iniciando con el modelo Canvas</p> <p>Los estudiantes desarrollan el modelo canvas de su proyecto empresarial, incluyendo la descripción del negocio, misión y organigrama y su trabajo lo suben en el la plataforma Google classroom.</p> <p>Los estudiantes llenan la ficha técnica que establece el ENIT que incluye datos del proyecto, objetivo, descripción de la</p>	<p>Realiza el encuadre de la competencia dando a conocer los criterios de evaluación.</p> <p>El facilitador integrará a los estudiantes en equipos de 3 personas, para ello realizará dinámicas de integración y platicas de motivación del grupo.</p> <p>El facilitador mediante la técnica expositiva plantea los temas de Planeación y organización del proyecto, iniciando con el modelo Canvas</p> <p>El facilitador coordinara los trabajos para el desarrollo del modelo canvas, determinando la misión, y organigrama del proyecto empresarial y lo suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>El facilitador explica el llenado de la ficha técnica del ENIT y solicita que cada equipo</p>	<p>Habilidad para trabajar en equipo.</p> <p>Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Procedente de fuentes diversas Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación.</p> <p>Capacidad de investigación. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los</p>	<p>17 (Total de horas) 0-17</p>



	<p>problemática, resultados esperados y lo suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>El estudiante realizará en equipo la designación de cada área funcional y solicitará a los estudiantes que definan los puntos de venta, la marca, logotipo, slogan, etiqueta, política de precios, reglamento Interno de Trabajo y presupuestos de cada área y lo suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>Los estudiantes organizados por equipo deberán definir las especificaciones del producto, características, proceso para elaborarlo, equipo, materia prima, funciones de cada puesto, trámites legales definir si es persona física o moral y lo suben a la plataforma Google classroom.</p>	<p>realice el llenado de la ficha técnica que incluye datos del proyecto, objetivo, descripción de la problemática, resultados esperados y lo suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>El facilitador coordinará la asignación de cada área funcional y solicitará a los estudiantes que definan los puntos de venta, la marca, logotipo, slogan, etiqueta, política de precios, reglamento Interno de Trabajo y elaboración de presupuestos de cada área funcional, y lo suben a la plataforma Google classroom.</p> <p>En mesas de trabajo el facilitador explicará a través de la plataforma google meet las especificaciones del producto, características, proceso para elaborarlo, equipo, materia prima, funciones de cada puesto, tramites legales definir si es persona física o moral. El reporte deberán subirlo a la plataforma educativa Google classroom.</p> <p>El facilitador durante este proceso retroalimentará a los estudiantes en el horario asignado de acuerdo a la materia.</p>	<p>conocimientos en la práctica.</p> <p>Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación.</p> <p>Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Procedente de fuentes diversas.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de investigación.</p> <p>Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de investigación.</p> <p>Habilidades en el uso de las tecnologías de la</p>	
--	--	--	---	--

		Al final hace una reflexión de las expectativas cumplidas.	información y de la Comunicación.	
INDICADORES DE ALCANCE			VALOR DEL INDICADOR	
A) Demuestra capacidad de investigación, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			25%	
B) Refleja habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Procedente de fuentes diversas, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			25%	
C) Indica capacidad de investigación, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			25%	
D) Manifiesta capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de investigación, habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación.			25%	

Niveles de desempeño:

DESEMPEÑO	NIVEL DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE ALCANCE	VALORACIÓN NUMÉRICA
Competencia alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <p>a) Se adapta a situaciones y contextos complejos. Puede trabajar en equipo, reflejar sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Inferir comportamientos o consecuencias de los fenómenos o problemas en estudio. Incluir más variables en dichos casos de estudio.</p> <p>b) Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas. Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura.</p>	95-100

		<p>Presenta otros puntos de vista que complementan al presentado en la clase. Presenta fuentes de información adicionales (Internet, documentales), usa más bibliografía, consulta fuentes en un segundo idioma, etc.</p> <p>c) Propone y/o explica soluciones o procedimientos no vistos en clase (creatividad). Ante problemas o casos de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo. d) Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico; (por ejemplo el uso de las tecnologías de la información estableciendo previamente un criterio). Ante temas de una asignatura, introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc.; que deben tomarse en cuenta para comprender mejor, o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>e) Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarias en su aprendizaje. En el desarrollo de los temas de la asignatura, incorpora conocimientos y actividades desarrollados en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>f) Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Aprovecha la planeación de la asignatura presentada por el (la) profesor(a) (instrumentación didáctica) para presentar propuestas de mejora de la temática vista durante el curso. Realiza actividades de investigación para participar activamente durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia no alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de evaluación:

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	%	INDICADOR DE ALCANCE					EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA COMPETENCIA
		A	B	C	D	N	
Reporte de Modelo CANVAS del proyecto	25%	22-25	18-21	14-17	10-13	0-9	Demuestra capacidad de investigación, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Reporte del Concurso ENIT del proyecto	25%	22-25	18-21	14-17	10-13	0-9	Refleja habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Procedente de fuentes diversas, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Reporte de la asignación de cada área funcional, puntos de venta, marca, logotipo, slogan, etiqueta, política de precios, reglamento Interno de Trabajo y presupuestos de cada área	25%	22-25	18-21	14-17	10-13	0-9	Indica capacidad de investigación, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Reporte de las especificaciones del producto, características, proceso para elaborarlo, equipo, materia prima, funciones de cada puesto, trámites legales definir si es persona física o moral.	25%	22-25	18-21	14-17	10-13	0-9	Manifiesta capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de investigación, habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación.
Total	100%	95-100	85-94	75-84	70-74	0-69	

Competencia No.: 3 Descripción: Desarrolla la habilidad de solución de problemas y toma decisiones ante situaciones reales con base a la gestión de la información. Aplica las estrategias de promoción, comercialización y distribución más convenientes para el posicionamiento del producto, proceso o servicio generado en el proyecto

TEMAS Y SUBTEMAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ESPECÍFICA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	HORAS TEÓRICO-PRÁCTICA
<p>Operatividad 3.1.- Operatividad funcional. 3.1.1.- Seguimiento de la toma de decisiones en las tareas y Responsabilidades por áreas funcionales. 3.1.2.- Evaluación para el desarrollo de mejoras del producto y/o servicio. 3.1.3.- Exposición del producto, proceso o servicio. 3.2.- Práctica de negocios. 3.2.1- Producción y comercialización del Producto, proceso o servicio.</p>	<p>Los estudiantes mostrarán los avances de la fase de planeación y organización a través de una junta de trabajo, misma en la que trataran asuntos relacionados a la exposición del producto y/o servicio tal como se comercializará en esta fase. En dicha junta deberán mostrar los planes de acuerdo a las situaciones que enfrentan, resolviendo los problemas y tomando las decisiones necesarias en el grupo, explicando su proyecto utilizando el modelo canvas.</p> <p>Los estudiantes diseñarán la imagen de la página para la comercialización producto, proceso o servicio, así como la imagen del producto, por que deberán subir el enlace en la página en la plataforma educativa de google classroom.</p> <p>Los estudiantes deberán preparar</p>	<p>Realiza el encuadre de la competencia dando a conocer los criterios de evaluación.</p> <p>El facilitador explicará el desarrollo de una junta de trabajo, para que los estudiantes puedan realizarla, asumiendo el rol que corresponde de acuerdo a sus funciones, deberán mostrar los planes de acuerdo a las situaciones que enfrentan, resolviendo los problemas y tomando las decisiones necesarias en el grupo, deberán explicar su proyecto a través del modelo canvas.</p> <p>El facilitador solicitará a los estudiantes definan la imagen de la página para la comercialización del producto y/o servicios, así como imagen del producto, solicitando que lo suban a la plataforma educativa de google classroom.</p>	<p>Capacidad de trabajo en equipo. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. Capacidad para tomar decisiones. Habilidades interpersonales Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p>	<p>17 (Total de horas) 0 – 17</p>

	su presentación muestra, y/o concurso, coordinados por el facilitador, la evidencia de la presentación se subirá a través de google classroom.	El facilitador coordina la exposición de la muestra virtual empresarial en el Instituto, asignando el orden de la presentación y solicita como evidencia la presentación en la plataforma google classroom. El facilitador durante este proceso retroalimentará a los estudiantes en el horario asignado de acuerdo a la materia.	Capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	
INDICADORES DE ALCANCE			VALOR DEL INDICADOR	
A) Refleja capacidad de trabajo en equipo, capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes, capacidad para tomar decisiones, habilidades interpersonales, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			40%	
B) Muestra capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			30%	
C) Manifiesta capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.			30%	

Niveles de desempeño:

DESEMPEÑO	NIVEL DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE ALCANCE	VALORACIÓN NUMÉRICA
Competencia alcanzada	Excelente	Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores a) Se adapta a situaciones y contextos complejos. Puede trabajar en equipo, reflejar sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Inferir comportamientos o consecuencias de los fenómenos o problemas en estudio. Incluir más variables en dichos casos de estudio. b) Hace aportaciones a las actividades	95-100



		<p>académicas desarrolladas. Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementan al presentado en la clase. Presenta fuentes de información adicionales (Internet, documentales), usa más bibliografía, consulta fuentes en un segundo idioma, etc.</p> <p>c) Propone y/o explica soluciones o procedimientos no vistos en clase (creatividad). Ante problemas o casos de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo. d) Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico; (por ejemplo el uso de las tecnologías de la información estableciendo previamente un criterio). Ante temas de una asignatura, introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc.; que deben tomarse en cuenta para comprender mejor, o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>e) Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarias en su aprendizaje. En el desarrollo de los temas de la asignatura, incorpora conocimientos y actividades desarrollados en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>f) Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Aprovecha la planeación de la asignatura presentada por el (la) profesor(a) (instrumentación didáctica) para presentar propuestas de mejora de la temática vista durante el curso. Realiza actividades de investigación para</p>	
--	--	---	--

		participar activamente durante el curso.	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia no alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de evaluación:

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	%	INDICADOR DE ALCANCE					EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA COMPETENCIA
		A	B	C	D	N	
Junta de trabajo (guía de observación)	40%	38-40	34-37.60	30-33.6	28-29.6	0-27.6	Refleja capacidad de trabajo en equipo, capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes, capacidad para tomar decisiones, habilidades interpersonales, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Enlace de la página para la comercialización producto, proceso o servicio, así como la imagen del producto.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	0-20.70	Muestra capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Presentación del producto o servicio (diapositivas)	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	0-20.70	Manifiesta capacidad para tomar decisiones. Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la Comunicación. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
Total	100%	95-100	85-94	75-84	70-74	0-69	

Análisis por competencias específicas:

Competencia No.: 4 Descripción: Evalúa el logro de los objetivos al finalizar el ejercicio para su análisis y argumentación. Evalúa el aprendizaje adquirido a lo largo de la simulación para el análisis y desarrollo de sus competencias.

TEMAS Y SUBTEMAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ESPECÍFICA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	HORAS TEÓRICO-PRÁCTICA
<p>Presentación Ejecutiva. 4.1.- Resumen ejecutivo. 4.2.- Resultados y Conclusiones</p>	<p>Los estudiantes presentaran el informe final de cierre de las operaciones de la empresa. Al finalizar lo suben a la plataforma educativa google classroom.</p> <p>Los estudiantes realizan una autoevaluación del desempeño realizado como integrante de la empresa y lo suben a la plataforma educativa google classroom.</p> <p>Los estudiantes participan en una coevaluación, en el caso de los que asumen el rol de gerente evalúan a los jefes de cada departamento y en el caso de los jefes de cada departamento evalúan a los gerentes considerando el desempeño realizado en el liderazgo de la empresa, esto lo hacen a través</p>	<p>El facilitador solicita a los estudiantes que elaboren un informe final de cierre de las operaciones de la empresa y lo suban a la plataforma de google classroom</p> <p>El facilitador elabora un instrumento de autoevaluación y se lo aplica a todos los estudiantes de tal manera que puedan reconocer su desempeño como integrantes de una empresa y solicita lo suban a la plataforma educativa google classroom.</p> <p>El facilitador elabora un instrumento de coevaluación y se lo aplica a todos los estudiantes de tal manera que puedan evaluarse gerente y jefes de departamento considerando su roll en cada caso, esto lo hacen a través de la plataforma de google</p>	<p>Capacidad para formular y gestionar proyectos.</p> <p>Compromiso ético</p> <p>Compromiso ético</p>	<p>09 (Total de horas) 0-9</p>

	de la plataforma de google classroom.	classroom.		
INDICADORES DE ALCANCE			VALOR DEL INDICADOR	
Demuestra capacidad para formular y gestionar proyectos.			90%	
Refleja compromiso ético			10%	

Niveles de desempeño:

DESEMPEÑO	NIVEL DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE ALCANCE	VALORACIÓN NUMÉRICA
Competencia alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <p>a) Se adapta a situaciones y contextos complejos. Puede trabajar en equipo, reflejar sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Inferir comportamientos o consecuencias de los fenómenos o problemas en estudio. Incluir más variables en dichos casos de estudio.</p> <p>b) Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas. Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementan al presentado en la clase. Presenta fuentes de información adicionales (Internet, documentales), usa más bibliografía, consulta fuentes en un segundo idioma, etc.</p> <p>c) Propone y/o explica soluciones o procedimientos no vistos en clase (creatividad). Ante problemas o casos de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo. d) Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico; (por ejemplo el uso de las tecnologías de la información estableciendo previamente un criterio). Ante temas de una asignatura, introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc.; que deben tomarse en cuenta para comprender mejor, o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>e) Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarias en su aprendizaje. En el desarrollo de los temas de la asignatura, incorpora</p>	95-100

		conocimientos y actividades desarrollados en otras asignaturas para lograr la competencia. f) Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Aprovecha la planeación de la asignatura presentada por el (la) profesor(a) (instrumentación didáctica) para presentar propuestas de mejora de la temática vista durante el curso. Realiza actividades de investigación para participar activamente durante el curso.	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia no alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de evaluación:

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	%	INDICADOR DE ALCANCE					EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA COMPETENCIA
		A	B	C	D	N	
Informe final de cierre de las operaciones (lista de cotejo)	90%	85.5-90	76.5-84	67.8-75.6	63-66	0-62.10	Demuestra capacidad para formular y gestionar proyectos.
Resultado de la coevaluación.	10%	9.5-10	8.5-9.4	7.5-8.40	7-7.4	0-6.9	Refleja compromiso ético
Total	100%	95-100	85-94	75-84	70-74	0-69	

5. Fuentes de Información y Apoyos Didácticos

Fuentes de información

González, D. (2007) Plan de negocios para emprendedores al éxito, 1ª. edición, McGraw Hill, México.

Alcaraz, Rodríguez Rafael (2011). El emprendedor de éxito. Cuarta edición. Mc Graw Hill, México.

Revistas entrepreneur

Apoyos didácticos:

Laptop
Cañón.
Internet
USB
Copias fotostáticas
Papel américa
Bocinas
Hojas blancas y de colores
Plataforma meet
Google classroom

6. Calendarización de evaluación

Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
T.P.	ED			EF1				EF2						EF3		EF4 ES
T.R.																
S.D.					SD				SD				SD			SD

TP= Tiempo planeado
ED = Evaluación diagnóstica.

TR=Tiempo real
EFn = Evaluación formativa (Competencia Especifica n).

SD = Seguimiento departamental
ES = Evaluación sumativa.

Fecha de elaboración: 27 de enero de 2025

MCA. Patricia Elizabeth David Miros

L.A.E. Renata Ramos Moreno

Nombre y firma de la profesora

Nombre y firma del Jefe de Departamento Académico