

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

Fecha Actualización

I IDENTIFICACIÓN

20/07/20123

| | | |
|---------------------------------|---|--|
| 1.1 Carrera | : | Todas |
| 1.2 Nombre Actividad Curricular | : | Proyectos de Innovación y Emprendimiento |
| 1.3 Código Actividad Curricular | : | DDP-3G (Liderazgo y Emprendimiento) |
| 1.4 Requisito | : | No tiene |
| 1.5 Año Académico | : | 2023 Semestre: Primero – Segundo |
| 1.6 Área del conocimiento | : | Ciencias Sociales |
| 1.7 Módulo Integrado | : | No aplica |
| 1.8 Área de Formación | : | General |
| 1.9 Carácter | : | Teórica 1, Lab. o Taller 2 |
| 1.10 N° Horas Semanales | : | Presenciales: 3 No Presenciales: 1 |
| 1.11 Créditos SCT | : | 2 |
| 1.12 Plataforma de Uso | : | - Plataforma virtual institucional - Correo Electrónico - Navegadores de Internet - MS Teams - Softwares de trabajo colaborativo |

II PARTICIPACION DE ESTA ACTIVIDAD CURRICULAR EN EL PERFIL DE EGRESO

| El estudiante en esta actividad curricular potenciará las siguientes competencias asociadas al Perfil de Egreso | |
|--|--------------------|
| GENÉRICAS | ESPECÍFICAS |
| <ul style="list-style-type: none"> Lidera de manera efectiva o forma parte de un proceso de emprendimiento y llevar adelante las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella, en diversas organizaciones de forma estratégica y flexible. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, de manera adecuada y pertinente, requeridas para desenvolverse en su quehacer profesional y social, que le permitan mantenerse actualizado a lo largo de la vida. | |

III DESCRIPCION GENERAL DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

El Taller de Proyectos de Innovación y Emprendimiento está orientado a fomentar al estudiantado la capacidad de innovar desde una necesidad y desarrollar el espíritu emprendedor/a, a través del desarrollo de habilidades y destrezas que permitan al/la estudiante detectar problemáticas del entorno, para transformarlas en oportunidades y así enfrentar desafíos profesionales aportando soluciones innovadoras.

El Taller de Proyectos de Innovación y Emprendimiento se basa en la experiencia práctica usando metodologías activo-participativas, mediante el desarrollo de un proyecto de innovación, con uso de herramientas tecnológicas que aportan al trabajo virtual, colaborativo e interactivo, desarrollando habilidades para empatizar e idear soluciones a problemas del entorno, generando proyectos de innovación y transformarlos en emprendimientos, permitiendo a los/las estudiantes tener una mirada distinta de los desafíos que tendrán en el desarrollo de su profesión.

Esta actividad curricular tributa a un nivel de profundización de las competencias declaradas en el perfil de egreso.

IV RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Identificar necesidades y problemas existentes en el territorio, verlos como oportunidades para transformarlos en soluciones innovadora y potenciales emprendimientos.
2. Desarrollar un proyecto de innovación mediante metodologías actuales, el modelo de negocios de mediana complejidad y presentar mediante la metodología de pitch.

V CONTENIDOS (18 Semanas)

Unidad 1

- Etapas de preparación y formulación de un proyecto de innovación y emprendimiento.
- ¿Qué es innovar y emprender?
- Design Thinking como metodología para proyectos de innovación.
- Definición de equipos y roles para el desarrollo del proyecto.
- Revisión de bases y formulario de proyecto a presentar a fin de semestre (simulando una postulación real).
- Definir Carta Gantt para el desarrollo de la iniciativa.

Unidad 2

- Identifica necesidades y problemas existentes en el entorno.
- Empatizar usando el Mapa de Empatía y definir la necesidad a abordar en el proyecto.
- Idear y proponer una solución innovadora.
- Testear y ajustar la propuesta de solución.
- Desarrollar el modelo de negocios de mediana complejidad usando Canvas.
- Creación de prototipos.

Unidad 3

- Presentar propuesta mediante metodología de Pitch.
- Presentar prototipo de la solución.
- Entrega de Formulario de proyecto simulando una postulación real.
- Descripción de algunos fondos concursables y fuentes de financiamiento.

VI ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

En el Taller de Proyectos de Innovación y Emprendimiento se realizarán actividades teóricas para entregar las metodologías a usar y prácticas para el desarrollo del proyecto, se propiciará el aprendizaje activo participativo. Se utilizarán metodología como el aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas.

La metodología buscará que los estudiantes se enfrenten al desarrollo de un proyecto desde la etapa de postulación (mediante la simulación de un concurso para obtención de fondos para su desarrollo), identificación de necesidades, diseño de la solución y modelo de negocios, presentación de la propuesta y entrega de la postulación. Durante todo el proceso se realiza un acompañamiento continuo de reflexión para retroalimentar y generar las mejoras necesarias previo a la entrega final.

En esta asignatura se aplicarán las siguientes estrategias de aprendizaje:

| Metodología | |
|---|---|
| Método expositivo/lección magistral | X |
| Clase práctica o de laboratorio/taller | X |
| Estudio casos | |
| Resolución de ejercicios y problemas | |
| Aprendizaje basado en problemas | |
| Aprendizaje orientado a proyectos | X |
| Aprendizaje cooperativo | X |
| Contrato de aprendizaje | |
| Juego de roles | |
| Foro/debate | |
| Salida a terreno | |
| Consultas bibliográficas y estudio dirigido | |
| Otra (especificar) | |

VII EVALUACIÓN:

Se consideran las siguientes evaluaciones durante el proceso de desarrollo del proyecto.

| | Tipo | % Ponderación |
|--------------|--|---------------|
| Evaluación 1 | Presentación oral (Equipos y Problemas) - Rúbrica | 15% |
| Evaluación 2 | Presentación oral (Propuesta de Solución) - Rúbrica | 15% |
| Evaluación 3 | Presentación oral (Modelo de Negocios para la solución propuesta) -Rúbrica | 20% |
| Evaluación 4 | Presentación oral (Proyecto mediante Pitch y Prototipo - Rúbrica | 30% |
| Evaluación 5 | Talleres (Entrega Proyecto Final Portafolio) - Rúbrica | 20% |

| Técnicas de Evaluación | |
|---|---|
| Exposición oral/disertación | X |
| Presentación audiovisual (individual/colectiva) | X |
| Demostración práctica | |
| Posters/afiche | |
| Evaluaciones escritas | |
| Chequeo on-line con respuesta automatizada | |
| Cuestionario de opción múltiple | |
| Resolución de problemas individual/grupal | |
| Debate y argumentación | |
| Evaluación entre pares | |
| Autoevaluación | |
| Informe | |
| Portafolio | X |
| Construcción de elementos de evaluación | |

Nota: En esta asignatura no se aceptará plagio en presentaciones orales, escritas o visuales y quien lo cometa se arriesga a sanciones académicas. Se entenderá por PLAGIO, el uso de un trabajo, idea o creación de otra persona, sin citar la apropiada referencia y constituye una falta ética. En la actualidad, con las herramientas de informática es fácilmente detectable.

VIII BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Básica:

- Aplicación del modelo Canvas para la puesta en marcha de la microempresa. Un mundo para volar 2.0, Blamey Tabilo, Nataly
- Aprender a emprender, Ferreyra, Horacio Ademar

Complementaria:

- www.innovadorespublicos.cl
- www.elviajedelemprendedor.cl/