



Programa de Estudios de la Unidad de Aprendizaje: EMPRENDIMIENTO TECNOLÓGICO																										
Clave:	4FP-FM1069				Créditos:	3.37				Programa Académico: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN																
Rambras de Conocimiento										Unidades Académicas donde se Imparte:																
Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas	<input checked="" type="checkbox"/>	Ciencias Sociales Administrativas	<input type="checkbox"/>	Ciencias Médico Biológicas	<input type="checkbox"/>	TODAS LAS U.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	CET 1
Área de Formación Curricular										Tiempos Asignados:																
Institucional	<input type="checkbox"/>	Científica, Humanística y Tecnológica Básica	<input type="checkbox"/>	Profesional	<input checked="" type="checkbox"/>	Global: <u>54</u>		Hrs/18 semanas/Semestre		Aula: <u>1</u>		Hrs/Semana		Total: <u>18</u>		Hrs/Semestre		Taller: <u> </u>		Hrs/Semana		Total: <u> </u>		Hrs/Semestre		
Tipo de Espacio										Laboratorio: <u>2</u>		Hrs/Semana		Total: <u>36</u>		Hrs/Semestre		Otros ambientes de aprendizaje: <u> </u>		Hrs/Semana		Total: <u> </u>		Hrs/Semestre		
Aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>	Laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/>	Otros ambientes de Aprendizaje	<input type="checkbox"/>	Organización																		
Modalidad										Por Unidad de Aprendizaje: <input checked="" type="checkbox"/>					Por Área: <input type="checkbox"/>					Por Módulo: <input type="checkbox"/>						
Escolarizada	<input checked="" type="checkbox"/>	No Escolarizada	<input type="checkbox"/>	Mixta	<input type="checkbox"/>	Firma y Sello de Autorización:																				
Vigencia a Partir : ENERO 2024																										
Proceso de Diseño y Autorización:						Día	Mes	Año																		
Elaborado por:	REP. ACAD. NMS		Fecha de Elaboración:	20	02	2023																				
Revisado por:	DEMS		Fecha de Revisión:	10	10	2023																				
Aprobado por:	CTCE-NMS		Fecha de Aprobación:	24	10	2023																				
Autorizado por:	CPA-CGC		Fecha de Autorización:	23	11	2023																				
						 M. EN E.N.A. MARÍA ISABEL ROJAS RUÍZ Director de Educación Media Superior																				

Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

FUNDAMENTACIÓN

La unidad de aprendizaje Emprendimiento Tecnológico pertenece al área de formación profesional del Bachillerato Tecnológico Bivalente del Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional, se ubica en el CUARTO nivel del Plan de Estudios del Programa Académico Técnico en Programación y se imparte en la modalidad escolarizada, de manera optativa en la rama del conocimiento de Ingeniería y Ciencias Físico-Matemáticas.

La unidad de aprendizaje Emprendimiento Tecnológico en la formación del estudiante desarrollará una competencia cada vez más demandada en el mundo laboral y empresarial actual, porque brindará la oportunidad de desarrollar habilidades emprendedoras, fomentando el espíritu innovador, la creatividad, el liderazgo y la capacidad para identificar oportunidades de negocio en el ámbito tecnológico, porque proporcionará a los estudiantes una comprensión de las tendencias tecnológicas actuales y su aplicación en el mundo laboral para poder utilizarlas de manera efectiva para emprender y resolver problemas en mercado convirtiéndolas en oportunidades de emprendimiento.

La unidad de aprendizaje permite comprender el emprendimiento tecnológico a través de la creación y gestión de proyectos tecnológicos, la elaboración de planes de negocios, la identificación de clientes y mercados potenciales, la obtención de financiamiento y la gestión de equipos de trabajo, lo anterior apoyado de un sentido de formación donde se fomente el pensamiento crítico permitirá que el estudiante pueda identificar desafíos empresariales reales, buscar nuevas formas de abordar los problemas y oportunidades del ámbito tecnológico, o haciendo uso del mismo, así como a cuestionar el statu quo.

La unidad de aprendizaje Emprendimiento Tecnológico proporciona al estudiante las bases para comprender cómo funcionan las empresas y cómo se estructuran, tomando en cuenta su relación con la normativa y legalidad organizacional y la gestión de la sostenibilidad ambiental en relación con el contexto como parte esencial para asegurar que los emprendimientos tecnológicos se desarrollen dentro del marco legal, es por esto que es necesario brindarle las herramientas con las que pueda desarrollar competencias como el manejo de la información, la responsabilidad personal y social, correlacionadas con la gestión y la dirección empresarial en el ámbito tecnológico.

Igualmente, apoyados de un aprendizaje basado en un modelo de negocios, se le permite obtener las herramientas necesarias para identificar oportunidades en el mercado tecnológico y desarrollar propuestas de valor innovadoras bajo un estudio de los elementos básicos del lienzo de negocio, como segmentos de clientes, propuesta de valor, canales de distribución, relaciones con clientes, fuentes de ingresos, actividades clave, recursos clave, asociaciones clave y estructura de costos, para la creación y evaluación de negocios sólidos y adaptados al ámbito tecnológico.

La unidad de aprendizaje opera dentro el marco de la educación 4.0 considerando los nuevos roles de enseñanza y aprendizaje.

Función del docente:

- El docente actúa como facilitador del proceso de aprendizaje, brindando orientación, apoyo y recursos para que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen habilidades. Promueve un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo.
- El docente planifica y diseña experiencias de aprendizaje que involucren el uso de tecnologías variadas y digitales, promoviendo la adquisición de saberes, la solución de problemas y el desarrollo de proyectos. Selecciona y adapta recursos educativos digitales para enriquecer el proceso de enseñanza.
- El docente asume el rol de mentor, brindando apoyo emocional y académico a los estudiantes. Ayuda a los estudiantes a establecer metas, desarrollar habilidades de autorregulación y superar dificultades. Fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la inteligencia emocional y la empatía.
- El docente diseña estrategias de evaluación que permiten medir el progreso y el logro de los estudiantes en relación con las competencias del emprendimiento tecnológico. Proporciona retroalimentación constructiva y orientación para mejorar el desempeño de los estudiantes.

Función del estudiante:

- El estudiante asume un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. Se involucra en actividades sustantivas que promueven la adquisición de saberes, la solución de problemas y el desarrollo de proyectos. Busca oportunidades para aplicar y transferir sus conocimientos en situaciones reales.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

- El estudiante se convierte en un investigador y generador de conocimiento. Utiliza recursos tecnológicos y digitales para acceder a información, analizarla críticamente y construir nuevos conocimientos. Participa en proyectos de investigación y desarrollo de emprendimientos tecnológicos.
- El estudiante trabaja en colaboración con sus compañeros, compartiendo ideas, discutiendo conceptos y resolviendo problemas de forma colaborativa. Participa en actividades de trabajo en equipo, fomentando la comunicación efectiva, el respeto y la valoración de las diferentes perspectivas.
- El estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje, estableciendo metas, organizando su tiempo y recursos, y evaluando su progreso. Desarrolla habilidades de autorregulación, autonomía y perseverancia en la búsqueda de sus objetivos educativos.

La evaluación se efectuará en el marco de la evaluación auténtica, por esto, comprenderá tres momentos: diagnóstica, Este primer momento tiene lugar al inicio del proceso de aprendizaje y tiene como objetivo recopilar información sobre los conocimientos, habilidades y competencias previas de los estudiantes en relación con el emprendimiento tecnológico. Puede involucrar pruebas diagnósticas, cuestionarios, entrevistas u otras actividades que permitan al docente identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante, esta evaluación inicial proporciona una base de referencia para adaptar el diseño de la enseñanza y personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes. También puede ayudar a establecer metas y objetivos específicos para el desarrollo de competencias.

La evaluación formativa desarrolla a lo largo del proceso de aprendizaje y tiene un carácter continuo e interactivo se va a enfocar a proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva a los estudiantes para que puedan reflexionar sobre su progreso, identificar áreas de mejora y tomar medidas correctivas, durante la evaluación formativa, se utilizan diferentes estrategias, como la observación del desempeño en actividades prácticas, la revisión de trabajos y proyectos, la participación en discusiones y debates, la autoevaluación y la coevaluación entre pares. Esta retroalimentación se brinda de manera regular y se utiliza para ajustar la enseñanza y el aprendizaje en tiempo real.

Evaluación sumativa: Este último momento se lleva a cabo al final de la unidad de aprendizaje puede incluir pruebas finales, proyectos integradores, presentaciones orales, informes escritos u otras actividades que demuestren la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias. La evaluación sumativa permite tomar decisiones sobre la calificación y la certificación, y proporciona una visión general del progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Con base en la flexibilidad curricular y en el reconocimiento de aprendizajes múltiples, también podrá aplicarse una evaluación para verificar que el estudiante domina los saberes y propósitos de la unidad de aprendizaje de emprendimiento tecnológico, previo a su inicio. De esa forma, el programa de estudios de esta unidad de aprendizaje tiene una naturaleza normativa, puesto que establece los estándares para el desarrollo de conocimientos, habilidades prácticas del área de formación, habilidades socioemocionales, actitudes y valores.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

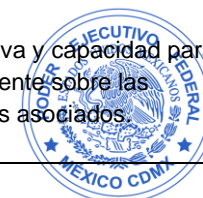
DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico.

Creación de modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.

Unidad 1: Organización y su diseño.


Unidad de competencia	Aprendizajes esperados	Contenidos de aprendizaje
<p>Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados.</p>	<p>Hace uso de manera sólida de los elementos fundamentales relacionados con la organización, que le permita desarrollar un proyecto con propuesta de valor orientada a la creación de productos y servicios digitales.</p>	<p>Conceptual:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Concepto de organización, tipos de organizaciones y sus fines. <ol style="list-style-type: none"> 1.1.1. Tipos de organizaciones. 1.1.2. Objetivo de la organización. 1.1.3. Creación de valor en la organización. 1.1.4. Concepto de diseño organizacional. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica el objetivo de la organización. • Construye la creación de valor para una organización. • Hace uso del diseño organizacional efectiva aplicable a su organización. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta la diversidad de tipos de organización y su importancia en un contexto. • Aplica el pensamiento crítico de manera objetiva y reflexiva en las características de creación de valor de las organizaciones. • Trabaja de manera colaborativa y participativa en actividades relacionadas con el estudio de las organizaciones. • Demuestra autonomía e iniciativa y capacidad para aprender de manera independiente sobre las organizaciones y sus conceptos asociados.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

	<p>Emplea la normatividad y legalidad organizacional, elementos de la cultura, sostenibilidad ambiental y gestión organizacional para un proyecto de emprendimiento tecnológico orientado a la creación de productos y servicios digitales.</p>	<p>Conceptual:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.2. La Organización y sus implicaciones legales. <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1. Elementos de la cultura organizacional. 1.2.2. Gestión de los elementos de la cultura organizacional. 1.2.3. Estrategia de Negocios. 1.2.4. Análisis de la estrategia organizacional. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica los elementos de la cultura organizacional. • Expresa los elementos de la cultura organizacional. • Desarrolla la estrategia de negocios. • Construye la estrategia organizacional. • Hace uso del manual de la organización y el marco jurídico. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera ética y profesional en el contexto organizacional, respetando los valores y principios establecidos. • Aplica el pensamiento crítico al analizar y evaluar de manera reflexiva los aspectos legales de la organización, identificando posibles riesgos y oportunidades. • Desarrolla la innovación en la búsqueda de nuevas formas de abordar los desafíos legales y proponer mejoras en los procesos y políticas relacionadas con la normatividad organizacional. • Desarrolla el liderazgo ético promoviendo cultura organizacional basada en valores de integridad y responsabilidad legal. 
--	---	--



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico


Unidad 2: Modelos de negocios.		
Unidad de competencia	Aprendizajes esperados	Contenidos de aprendizaje
<p>Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.</p>	<p>Identifica los tipos de productos y servicios digitales, las necesidades del mercado, tendencias en modelos de innovación para elegir un modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<p>Conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales. <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1. Tipos de productos digitales. 3.1.2. Tipos de servicios digitales. 3.1.3. Identificación de necesidad del mercado. 3.1.4. Modelos de innovación en productos y servicios. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los tipos de productos digitales. • Identifica similitudes de los tipos de servicios digitales. • Interpreta las necesidades del mercado en el ámbito digital. • Selecciona el modelo de innovación aplicados a productos y servicios digitales. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la creatividad para generar ideas innovadoras en el desarrollo de modelos de negocio digitales. • Desarrolla habilidades de emprendimiento al aplicar una mentalidad de asumir riesgos en el desarrollo de modelos de negocio digitales. • Aplica el Pensamiento crítico al analizar y evaluar de manera objetiva los diferentes tipos de productos y servicios digitales. • Desarrolla la resiliencia al afrontar los desafíos y obstáculos que puedan surgir en el proceso de desarrollo de modelos de negocio digitales.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

	<p>Desarrolla elementos del lienzo de negocio para el diseño de un modelo de negocio aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<p>Conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.2. Elementos básicos del lienzo de negocio. <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1. Segmentos de clientes, Propuesta de valor y Canales. 3.2.2. Relaciones con clientes y Asociaciones clave. 3.2.3. Fuente de ingresos y Estructura de costos. 3.2.4. Actividades clave y Recursos clave. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la potencialidad de un modelo de negocio digital. • Hace uso de un modelo de negocio enfocado a servicios o productos digitales, considerando las necesidades del mercado y las tendencias disruptivas. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la creatividad para conceptualizar una propuesta de valor única y atractiva para el mercado. • Aplica habilidades de empatía y escucha activa para establecer relaciones sólidas y duraderas con los clientes. • Desarrolla la capacidad de organización y gestión eficiente de las actividades clave necesarias para el funcionamiento del negocio, generación de ingresos y la búsqueda de oportunidades de monetización en el modelo de negocio. • Aplica habilidades de negociación y colaboración para establecer asociaciones estratégicas que impulsen el crecimiento del negocio y eficiencia en el uso de los recursos. 
--	--	---



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

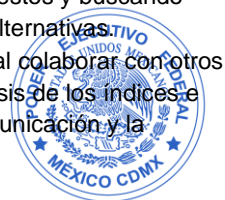
Unidad 3 Creación e innovación de estructuras organizacionales.

Unidad de competencia	Aprendizajes esperados	Contenidos de aprendizaje
<p>Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, por medio de la creación, validación y análisis de indicadores, forma estratégica, táctica y operativa de forma integrada en equipo de trabajo, bajo un enfoque de resultados orientado a productos mínimos viables en un entorno de validación de necesidades en el mercado.</p>	<p>Desarrolla los modelos de innovación organizacional considerando organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y de usuario para la creación e innovación de estructuras organizacionales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<p>Conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Creación e innovación de estructuras organizacionales. <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1. Modelos de innovación organizacional. 3.1.2. Tipos de Organigramas. 3.1.3. Mapas de procesos. 3.1.4. Diagramas de flujos de procesos. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los diferentes modelos de innovación organizacional. • Explica los tipos de organigramas utilizados en la estructuración organizacional. • Expresa los mapas de procesos que representen las actividades y flujos de trabajo de la organización. • Hace uso de los diagramas de flujos de procesos para visualizar de manera gráfica las secuencias de actividades y decisiones. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica la innovación al explorar nuevas formas de estructurar y adoptar nuevos modelos de innovación organizacional para mejorar el funcionamiento de la organización. • Aplica la creatividad al generar ideas y soluciones innovadoras para diseñar organigramas, mapas de procesos y diagramas de flujos que optimicen los procesos de la organización. • Aplica la resolución de problemas al identificar y abordar los desafíos y obstáculos que surjan durante la creación e innovación de las estructuras organizacionales, buscando soluciones eficientes y efectivas. • Aplica el pensamiento analítico al analizar y evaluar los diferentes tipos de organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos y manuales operativos y de usuario, identificando sus características y beneficios.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

	<p>Construye los indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<p>Conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.2. Creación y análisis de índices e indicadores. <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1. Indicadores de rendimiento organizacional. 3.2.2. Indicadores de rendimiento de producto. 3.2.3. Indicadores de rendimiento de servicio. 3.2.4. Indicadores aplicados al proyecto. <p>Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Usa fórmulas específicas para calcular indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Interpreta los aspectos clave de los indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Demuestra los resultados obtenidos a partir de los índices e indicadores, de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. <p>Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica el pensamiento analítico al analizar los diferentes aspectos del rendimiento organizacional, los productos digitales, los servicios digitales y el proyecto de emprendimiento tecnológico. • Desarrolla la responsabilidad al cumplir con las tareas asignadas en la creación y análisis de los índices e indicadores, asumiendo la responsabilidad por los resultados y su impacto en la toma de decisiones. • Desarrolla el pensamiento crítico al evaluar de manera objetiva los resultados obtenidos a partir de los índices e indicadores, cuestionando supuestos y buscando posibles mejoras o soluciones alternativas. • Desarrolla el trabajo en equipo al colaborar con otros miembros en la creación y análisis de los índices e indicadores, fomentando la comunicación y la participación activa. 
--	--	---



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

MATRIZ DE VINCULACIÓN

COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI HABILIDADES BLANDAS Y SOCIOEMOCIONALES	Unidad de Competencia 1		Unidad de Competencia 2		Unidad de Competencia 3	
	AE 1	AE 2	AE 1	AE 2	AE 1	AE 2
Autonomía e Iniciativa.	X	X	X	X	X	X
Capacidad de organización.	X	X	X	X	X	X
Conducta ética.	X	X	X	X	X	X
Creatividad.			X	X	X	X
Desarrollo de innovación.	X	X	X	X	X	X
Empatía y escucha activa.	X	X	X	X	X	X
Habilidades de emprendimiento.	X	X	X	X	X	X
Habilidades de negociación.	X	X	X	X	X	X
Liderazgo ético.	X	X	X	X	X	X
Pensamiento analítico.	X	X	X	X	X	X
Pensamiento crítico.	X	X	X	X	X	X
Resiliencia.	X	X	X	X	X	X
Resolución de problemas.	X	X	X	X	X	X
Respeto a la diversidad.	X	X	X	X	X	X
Responsabilidad.	X	X	X	X	X	X
Trabajo colaborativo.	X	X	X	X	X	X



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

PERFIL DOCENTE

El profesor que imparta la unidad de aprendizaje Emprendimiento Tecnológico del programa académico de Técnico en Programación contará con las habilidades, así como su disposición, autoridad y tolerancia en el manejo de grupos de aprendizaje. Por lo tanto, debe poseer las habilidades que favorezcan el desarrollo del talento 4.0.

La unidad de aprendizaje de Emprendimiento Tecnológico, establece las bases en manejo de los saberes disciplinares y/o profesionales en emprendimiento y gestión de la innovación, se considera necesario por el tamaño de los grupos de **un docente titular y tres docentes auxiliares con el mismo número de horas frente a grupo** para poder impartir cátedra frente a grupo, diseñar estrategias didácticas, elaborar el material didáctico, evaluar, orientar y realimentar a los estudiantes debido a la naturaleza de las actividades de aprendizaje de las prácticas, revisando que se encuentren los elementos solicitados como organización y su diseño de los modelos de negocios, creación e innovación de estructuras organizacionales para que cada estudiante alcance un aprendizaje significativo. Con cada ejercicio y/o práctica que desarrolle en laboratorio de esta unidad de aprendizaje el estudiante irá adquiriendo las competencias disciplinares y habilidades blandas necesarias para el logro de los objetivos, todo esto con tres docentes auxiliares para colaborar con el titular para lograr todas las actividades antes descritas estando tanto en la parte teórica como práctica con el mismo número de horas frente a grupo.

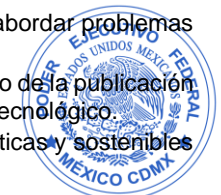
Habilidades docentes en el desarrollo del Talento

En el campo de su especialización y habilidades y conocimientos profesionales que se requiere para la impartición de la unidad de aprendizaje de emprendimiento tecnológico

- Actualiza habilidades digitales para desarrollarlas e implementarlas en el aula.
- Conocimientos sólidos en emprendimiento y gestión de la innovación: El docente debe tener un amplio conocimiento y comprensión de los conceptos, principios y herramientas relacionadas con el emprendimiento y la gestión de la innovación. Debe estar familiarizado con los modelos de negocio, las estrategias de innovación y las prácticas de gestión empresarial.
- Experiencia en el ámbito empresarial y tecnológico: Es deseable que el docente tenga experiencia previa en el sector empresarial y tecnológico, ya sea como emprendedor, empresario o profesional académico, mentor, consultor o agente de especialización en innovación organizacional en alguna industria relacionada. Esto le permitirá compartir ejemplos reales, casos prácticos y experiencias relevantes con los estudiantes.

En el campo de la investigación:

- El docente debe fortalecer el trabajo académico a partir del aprovechamiento de los resultados y productos de los proyectos de investigación.
- El docente debe tener un profundo conocimiento de los principios del emprendimiento, la tecnología y la innovación, así como una comprensión de los desafíos y oportunidades en estos campos con un enfoque de sustento metodológico para documentar resultados de los proyectos.
- El docente debe tener experiencia práctica en la creación y gestión de empresas tecnológicas o en proyectos de innovación, basado en teorías organizacionales actuales y con sustento de metodología de investigación para fortalecer la generación de conocimiento organizacional.
- El docente debe participar en una red de investigación e innovación, con líneas de investigación acordes a los temas que le permitan conectar a los estudiantes con profesionales y empresas en la industria tecnológica puede proporcionar oportunidades de aprendizaje práctico y posibles colaboraciones.
- El docente debe enseñar a los estudiantes las técnicas y métodos de investigación en el campo del emprendimiento tecnológico para que puedan abordar problemas y oportunidades de manera efectiva.
- El docente debe ser capaz de adaptarse a las últimas tendencias y cambios en la industria en el campo de la tecnología y el emprendimiento, por medio de la publicación de artículos, ponencias y/o participar en eventos relacionados con la investigación en temas de administración y gestión de empresas con enfoque tecnológico.
- El docente debe enfatizar la importancia de la ética y la responsabilidad en la innovación y el emprendimiento, promoviendo prácticas comerciales éticas y sostenibles alienadas a estándares internacionales con enfoques de la sociedad de conocimiento.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

En el campo pedagógico:

- El docente debe fomentar procesos de enseñanza que le permitan interpretar y resolver las necesidades de aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta sus capacidades, habilidades, vocación e intereses.
- El docente debe desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje, utilizando métodos basados en administración de proyectos reales, aprovechando espacios educativos distintos a las aulas, para mejorar la calidad y pertinencia de la enseñanza.
- El docente debe tener habilidades sólidas de comunicación, tanto verbal como escrita, para poder transmitir de manera efectiva los conceptos y principios del emprendimiento tecnológico. También debe ser un facilitador hábil, capaz de fomentar la participación activa de los estudiantes, promover el pensamiento crítico y fomentar el trabajo en equipo.
- El docente debe fomentar el desarrollo de una mentalidad abierta a la innovación y la creatividad. Debe estar dispuesto a explorar nuevas ideas, enfoques y soluciones, y fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes. También debe estar actualizado con las tendencias y avances tecnológicos relevantes para poder ofrecer una educación actualizada y relevante.
- El docente debe tener una actitud centrada en el estudiante, preocupándose por su desarrollo integral y fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje. Debe promover un enfoque práctico, proporcionando oportunidades para la aplicación de los conceptos y la realización de proyectos emprendedores.
- El docente debe ser capaz de liderar y gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando y guiando a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades emprendedoras y de gestión de la innovación. Debe ser capaz de fomentar el espíritu emprendedor y la confianza en los estudiantes, y ayudarles a superar los desafíos y obstáculos que puedan surgir.

Perfil Profesional

- Licenciado o Ingeniero en Informática, Computación y/o en Sistemas Computacionales, Inteligencia Artificial, Ciencia de Datos o Maestría en Gestión de la innovación en Tecnologías de la información y comunicación, Administración y Dirección de Empresas, Maestría en Ciencias de la Computación, Sistemas Computacionales, Maestría o especialización en docencia o afín con experiencia de dos años en el área docente.
- Experiencia comprobable de tres años en la iniciativa pública o privada aplicando los conocimientos de la unidad de aprendizaje.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

ESTRUCTURA DIDÁCTICA

Unidad Didáctica 1:	Organización y su diseño.	Nivel:	4to
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 1:	Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados.		
Aprendizaje Esperado No 1:	Hace uso de los elementos fundamentales relacionados con la organización y funcionamiento de las organizaciones que le permita desarrollar un proyecto de creación de valor orientada a la creación de productos y servicios digitales.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>1.1. Concepto de organización, tipos de organizaciones y sus fines.</p> <p>1.1.1. Tipos de organizaciones.</p> <p>1.1.2. Objetivo de la organización.</p> <p>1.1.3. Creación de valor en la organización.</p> <p>1.1.4. Concepto de diseño organizacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explica el objetivo de la organización. Construye la creación de valor para una organización. Hace uso del diseño organizacional efectiva aplicable a su organización. 	<ul style="list-style-type: none"> Respeto la diversidad de tipos de organización y su importancia en un contexto. Aplica el pensamiento crítico de manera objetiva y reflexiva en las características de creación de valor de las organizaciones. Trabaja de manera colaborativa y participativa en actividades relacionadas con el estudio de las organizaciones. Demuestra autonomía e iniciativa y capacidad para aprender de manera independiente sobre las organizaciones y sus conceptos asociados.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica: Se propone una metodología de **Aprendizaje colaborativo** centrado en el estudiante con un enfoque educativo que se centra en el aprendizaje activo y práctico a través de la realización de proyectos significativos.

- Apertura:** Los estudiantes en compañía de los docentes abordaran la identificación un problema o tema relevante que involucre conceptos y habilidades clave relacionados con la organización y el funcionamiento en la creación de productos y servicios digitales.
- Desarrollo:** El docente en conjunto con los estudiantes, elaboran el diseño del proyecto incluyendo una descripción detallada del problema, los recursos necesarios, el cronograma y los criterios de evaluación. También define los roles y responsabilidades de los estudiantes.





Programa Académico: Técnico en Programación


Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

- **Cierre:** El docente evalúa a los equipos por medio de una presentación donde se evidencie las soluciones digitales al público objetivo, a compañeros de clase, esta presentación debe ser clara y convincente, destacando la creación de valor de la organización en relación con el proyecto.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo. • Conectividad a internet. • Plataformas de aprendizaje en línea (LMS). • Plataformas de contenido multimedia. • Herramientas de colaboración en línea. • Herramientas de encuestas y cuestionarios. • Herramientas de diseño gráfico. • Podcast. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Digitales y Bases de Datos. • Guía de contenidos. • Infografías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 1- Cultura organizacional y creación de valor. 	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo o/y Guía de observación y/o Escalas de valor.</p> <p>Criterios de Evaluación: Práctica 1- Cultura organizacional y creación de valor.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portada. • Elementos que integran la práctica. • Conclusiones. <p>Criterios de Evaluación de Fondo: Presentación que contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la organización. • Categorías de departamentalización. • Creación de valor organizacional. • Documento integrador donde categoriza la organización de su proyecto. 



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Unidad Didáctica 1:	Organización y su diseño.	Nivel:	4to
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 2:	Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados.		
Aprendizaje Esperado No 2:	Emplea la normatividad y legalidad organizacional, elementos de la cultura, sostenibilidad ambiental y gestión organizacional para un proyecto de emprendimiento tecnológico orientado a la creación de productos y servicios digitales.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

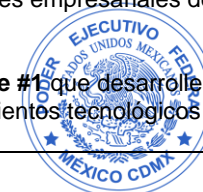
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>1.2. La Organización y sus implicaciones legales.</p> <p>1.2.1. Elementos de la cultura organizacional.</p> <p>1.2.2. Gestión de los elementos de la cultura organizacional.</p> <p>1.2.3. Estrategia de Negocios.</p> <p>1.2.4. Análisis de la estrategia organizacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica los elementos de la cultura organizacional. • Expresa los elementos de la cultura organizacional. • Desarrolla la estrategia de negocios. • Construye la estrategia organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera ética y profesional en el contexto organizacional, respetando los valores y principios establecidos. • Aplica el Pensamiento crítico al analizar y evaluar de manera reflexiva los aspectos legales de la organización, identificando posibles riesgos y oportunidades. • Desarrolla la innovación en la búsqueda de nuevas formas de abordar los desafíos legales y proponer mejoras en los procesos y políticas relacionadas con la normatividad organizacional. • Desarrolla el liderazgo ético promoviendo cultura organizacional basada en valores de integridad y responsabilidad legal.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

Se propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en el estudiante con un enfoque educativo que se centra en el aprendizaje activo y práctico a través de la realización de proyectos significativos y en situaciones del mundo real en su Fase #1 que permiten a los estudiantes aplicar los conceptos de normatividad, legalidad, cultura y gestión organizacional en un contexto práctico al enfrentar desafíos y tomar decisiones particularmente relevante para el emprendimiento tecnológico, ya que simula situaciones empresariales del mundo real. Los estudiantes adquieren habilidades esenciales para la creación de productos y servicios digitales en un entorno profesional.

- **Apertura:** Los estudiantes en compañía con los docentes abordan el proyecto que establece el escenario para crear un emprendimiento tecnológico en **Fase #1** que desarrolle un producto o servicio digital innovador, considerando y fortalecido con una investigación inicial sobre la normatividad y legalidad que se aplica a los emprendimientos tecnológicos en su área geográfica, debiendo identificar los requisitos legales y regulatorios que deben cumplir.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

- **Desarrollo:** El estudiante da solución a las problemáticas del proyecto desde un análisis de Cultura Organizacional considerando los valores, normas y prácticas que han de contribuir a su éxito. El estudiante llevará a compartir sus hallazgos iniciales y reflexionará sobre la importancia de la normatividad y la cultura organizacional en el emprendimiento tecnológico y deberá justificar cómo su proyecto cumple con la normatividad y cómo incorporará elementos culturales en su organización.
- **Cierre** El estudiante conformará una presentación de Ideas de proyecto ante el grupo y recibe retroalimentación inicial de sus compañeros considerando como establece la capacidad de los equipos para justificar cómo abordarán la normatividad y la cultura organizacional en su proyecto.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, Organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas colaborativas. • Plataformas de redes sociales empresariales. • Plataformas de colaboración en proyectos: software de planificación estratégica. • Plataformas de comunicación interna. • Plataformas de presentación y comunicación • Herramientas de análisis de datos. • Equipos de cómputo. • Internet. • Proyector. • Infografías. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas Digitales. • Bases de datos legales y sitios web gubernamentales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio de evidencias Fase #1 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje). 	<p>Instrumento de Evaluación: Escala de valor y/o Guía de observación.</p> <p>Criterios de Evaluación: El Portafolio de evidencias Fase #1 cuenta con los elementos de la cultura organizacional, presentando la selección, desarrollo y construcción de la estrategia organizacional.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portada. • Completitud del lienzo de Documentos. <p>Criterios de Evaluación de Fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento integrador donde categoriza la organización. • Análisis de los elementos de la cultura organizacional acorde a su proyecto. • Lista de los elementos de la cultura organizacional orientado a la estrategia del proyecto organizacional. • Presentación de la Estrategia de Negocios y el análisis de la estrategia organizacional orientada al proyecto.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Unidad Didáctica 2:	Modelos de negocios.	Nivel:	4to
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 2:	Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.		
Aprendizaje Esperado No 1:	Identifica los tipos de productos y servicios digitales, las necesidades del mercado, tendencias en modelos de innovación para elegir un modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>2.1. Modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales.</p> <p>2.1.1. Tipos de productos digitales.</p> <p>2.1.2. Tipos de servicios digitales.</p> <p>2.1.3. Identificación de necesidad del mercado.</p> <p>2.1.4. Modelos de innovación en productos y servicios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los tipos de productos digitales. Busca similitudes de los tipos de servicios digitales. Investiga necesidades del mercado en el ámbito digital. Elije los modelos de innovación aplicados a productos y servicios digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la creatividad para generar ideas innovadoras en el desarrollo de modelos de negocio digitales. Desarrolla habilidades de emprendimiento al aplicar una mentalidad de asumir riesgos en el desarrollo de modelos de negocio digitales. Aplica el pensamiento crítico al analizar y evaluar de manera objetiva los diferentes tipos de productos y servicios digitales. Desarrolla la resiliencia al afrontar los desafíos y obstáculos que puedan surgir en el proceso de desarrollo de modelos de negocio digitales.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

Se propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en el estudiante con un enfoque educativo basado en la contextualización práctica, porque busca que los estudiantes apliquen conceptos teóricos a situaciones reales en su Fase # 2 y puedan explorar y aplicar conceptos de negocios digitales en un contexto práctico, donde los estudiantes se convierten en agentes activos que toman decisiones, investigan, diseñan y ejecutan un proyecto empresarial digital orientado en la toma de decisiones, la gestión de proyectos, el análisis de mercado a creatividad y la innovación, ya que los estudiantes deben idear modelos de negocios y soluciones digitales únicas para abordar las necesidades del mercado asegurado que estén actualizados con las dinámicas cambiantes del mundo digital.

- **Apertura:** Los estudiantes en compañía del docente establecerán el contexto y crearán una base sólida para el aprendizaje sobre productos y servicios digitales, mercado, modelos de innovación y modelos de negocio en el emprendimiento tecnológico considerando el tema de productos y servicios digitales, así como la importancia de comprender las tendencias tecnológicas y de mercado, considerando ejemplos de productos y servicios digitales exitosos y los modelos de negocio que los respaldan., el estudiante por medio de una investigación Inicial enlistara las tendencias tecnológicas y del mercado relevantes a los conceptos clave, como modelos de negocio, innovación y creación de valor en el contexto de la tecnología digital.
- **Desarrollo:** Los estudiantes realizarán el análisis de productos y servicios digitales, mercado y modelos de negocio, aplicando los conocimientos en la creación de un modelo de negocio sólido para un proyecto de emprendimiento tecnológico en compañía del docente, revisarán las necesidades y demandas del mercado, identificando oportunidades y desafíos, los estudiantes en equipo establecerán el diseño del Modelo de Negocio innovador basado en sus hallazgos y en las tendencias identificadas orientadas a su proyecto digital.
- **Cierre:** Los estudiantes en mentoría del docente evaluarán y consolidarán el aprendizaje al tomar decisiones finales sobre los modelos de negocio y presentar los proyectos de emprendimiento tecnológico.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, Organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de colaboración en línea. • Herramientas de encuestas. • Plataformas de creación de contenido multimedia. • Plataformas de prototipado. • Herramientas de gestión de proyecto. • Bases de datos en línea. • Equipo de cómputo. • Acceso a internet. • Proyector. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudios de caso. • Videos educativos. • Libros de texto digitales. • Ejercicios interactivos. • Casos prácticos de mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio de evidencias Fase # 2 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje). 	<p>Instrumento de Evaluación: Guía de observación y/o Escala de valor.</p> <p>Criterios de Evaluación: El Portafolio de evidencias Fase # 2 cuenta con los elementos tipos de productos y servicios digitales, identificación de necesidades del mercado alineado con el modelo de innovación, presentando la selección y fase de desarrollo de productos y servicios digitales.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Cumplimiento de formato. • Estilo de escritura y redacción. <p>Criterios de Evaluación de Fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento de la diferencia los tipos de productos digitales. • Cuadro de las similitudes de los tipos de servicios digitales. • Documento de análisis de las necesidades del mercado en el ámbito digital orientado a productos y servicios. • Documento de Justificación el modelo de innovación aplicados a productos y servicios digitales.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Unidad Didáctica 2:	Modelos de negocios.	Nivel:	4TO
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 2:	Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.		
Aprendizaje Esperado No 2:	Desarrolla elementos del lienzo de negocio para el diseño de un modelo de negocio aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
2.1. Elementos básicos del lienzo de negocio. 2.1.1. Segmentos de clientes, Propuesta de valor y Canales. 2.1.2. Relaciones con clientes y Asociaciones clave. 2.1.3. Fuente de ingresos y Estructura de costos. 2.1.4. Actividades clave y Recursos clave.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la potencialidad de un modelo de negocio digital. • Hace uso de un modelo de negocio enfocado a servicios o productos digitales, considerando las necesidades del mercado y las tendencias disruptivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la creatividad para conceptualizar una propuesta de valor única y atractiva para el mercado. • Aplica habilidades de empatía y escucha activa para establecer relaciones sólidas y duraderas con los clientes. • Desarrolla la capacidad de organización y gestión eficiente de las actividades clave necesarias para el funcionamiento del negocio, generación de ingresos y la búsqueda de oportunidades de monetización en el modelo de negocio. • Aplica habilidades de negociación y colaboración para establecer asociaciones estratégicas que impulsen el crecimiento del negocio y eficiencia en el uso de los recursos.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

Se propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en el estudiante con un enfoque educativo basado en la contextualización práctica porque permite a los estudiantes abordar un problema real en su Fase #3 y relevante desde el principio al examinar elementos del lienzo de negocio, los estudiantes se sumergen directamente en la creación de un modelo de negocio aplicado al emprendimiento tecnológico., aplicando la creatividad, la toma de decisiones, la planificación estratégica, la gestión de proyectos y la resolución de problemas., los estudiantes lo realizarán en equipos, lo que promueve la colaboración, aprender a comunicarse de manera efectiva, a compartir responsabilidades y a aprovechar las fortalezas de sus compañeros.

- **Apertura:** Los estudiantes en asesoría del docente establecerá el contexto y crear una base sólida para el aprendizaje sobre el lienzo de negocio y su aplicación en el emprendimiento tecnológico, realizando la introducción al lienzo de negocio (Business Model Canvas) y su importancia en la creación de modelos de negocio efectivos, el estudiante desarrolla los elementos clave del lienzo de negocio, como segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, relaciones con los clientes, flujos de ingresos, recursos clave, actividades clave, socios clave y estructura de costos.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

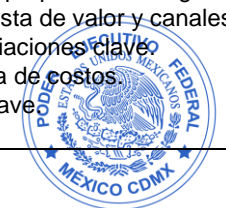
- **Desarrollo:** Los estudiantes profundizan en el análisis y diseño de modelos de negocio para proyectos de emprendimiento tecnológico considerando la investigación del mercado objetivo, identifican las necesidades de los clientes y analizan la competencia, en equipo diseñan del lienzo de negocio, definiendo los elementos clave de su modelo de negocio elaborando prototipo del Modelo de su producto o servicio tecnológico basado en su lienzo de negocio.
- **Cierre:** Los estudiantes en conjunto con su docente Evalúa y consolida el aprendizaje al presentar y discutir los modelos de negocio diseñados y sus planes de implementación aplicado a su proyecto para que en colaboración e integración de los equipos refinan sus modelos de negocio en función de la retroalimentación recibida.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Business Model Canvas Software. • Herramientas de colaboración en línea. • Plataformas de encuestas en línea. • Software de diseño gráfico. • Herramientas de prototipado. • Herramientas de presentación. • Plataformas de proyectos. • Bases de datos de investigación. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudios de caso. • Videos educativos. • Ejercicios interactivos. • Recursos en línea sobre emprendimiento. • Casos prácticos de mercado. • Simulaciones empresariales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 2 Lienzo del Modelo de negocios. 	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo y/o Escala de valor y/o Rubrica de evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación: Práctica 2 Lienzo del Modelo de negocios.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Completitud del lienzo de negocio. • Cumplimiento de formato. • Estilo de escritura y redacción. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relevancia del modelo de negocio. • Innovación y diferenciación del modelo. • Presentación y comunicación de la propuesta de valor. • Creatividad y originalidad de la propuesta de negocio. • Segmentos de clientes, propuesta de valor y canales. • Relaciones con clientes y asociaciones clave. • Fuente de ingresos y estructura de costos. • Actividades clave y recursos clave. • Aplicabilidad práctica.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Unidad Didáctica 3:	Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Nivel:	4to
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 3:	Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, por medio de la creación, validación y análisis de indicadores, forma estratégica, táctica y operativa de forma integrada en equipo de trabajo, bajo un enfoque de resultados orientado a productos mínimos viables en un entorno de validación de necesidades en el mercado.		
Aprendizaje Esperado No 1:	Desarrolla los modelos de innovación organizacional considerando organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y de usuario para la creación e innovación de estructuras organizacionales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
3.1. Creación e innovación de estructuras organizacionales. 3.1.1. Modelos de innovación organizacional. 3.1.2. Tipos de Organigramas. 3.1.3. Mapas de procesos. 3.1.4. Diagramas de flujos de procesos.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los diferentes modelos de innovación organizacional. • Explica los tipos de organigramas utilizados en la estructuración organizacional. • Expresa los mapas de procesos que representen las actividades y flujos de trabajo de la organización. • Hace uso los diagramas de flujos de procesos para visualizar de manera gráfica las secuencias de actividades y decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la innovación al explorar nuevas formas de estructurar y adoptar nuevos modelos de innovación organizacional para mejorar el funcionamiento de la organización. • Aplica la creatividad al generar ideas y soluciones innovadoras para diseñar organigramas, mapas de procesos y diagramas de flujos que optimicen los procesos de la organización. • Aplica la resolución de problemas al identificar y abordar los desafíos y obstáculos que surjan durante la creación e innovación de las estructuras organizacionales, buscando soluciones eficientes y efectivas. • Aplica el pensamiento analítico al analizar y evaluar los diferentes tipos de organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos y manuales operativos y de usuario, identificando sus características y beneficios.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

Se plantea la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos a partir de un problema, buscando darle solución, a través de actividades, prácticas y/o ejercicios logrando un aprendizaje significativo en los estudiantes para relacionarse con el contexto empresarial real en su **Fase # 3** desde el principio. Al construir indicadores organizacionales y de proyecto en este momento, los estudiantes comprenden la importancia de medir y evaluar el rendimiento desde el inicio de un proyecto de emprendimiento tecnológico esto dentro del marco de la **Fase # 3**.

- **Apertura:** Los estudiantes en asesoría del docente establecerán las necesidades específicas de medición para su proyecto, incluyendo los aspectos organizacionales y del producto o servicio que deben alinear a los modelos de innovación organizacional considerando organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y de usuario para la creación e innovación de estructuras organizacionales.
- **Desarrollo:** Los estudiantes construyen indicadores organizacionales, de producto y de servicio de acuerdo con las necesidades identificadas, esto como resultado de los unidades de aprendizaje previas, específicamente con los temas creación de valor en la organización, gestión de los elementos de la cultura organizacional, estrategia de Negocios y su análisis



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

de estrategia organizacional, considerando también los modelos de innovación en productos y servicios, elementos básicos del lienzo de negocio y los diagramas de flujos de procesos, implica definir métricas clave para evaluar el desempeño en calidad del producto, entre otros para lograr esto hay que recurrir a las unidades de aprendizaje previas, organización y sus implicaciones legales en el tema gestión de elementos de la cultura organizacional y análisis de la estrategia de negocios y de organización, también al modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales, considerando sus tipos enfocados a un mercado, teniendo en cuenta los modelos de innovación desarrollados.

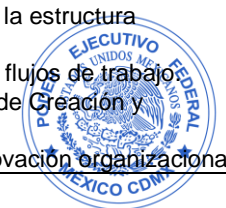
- **Cierre:** Los estudiantes en conjunto con su docente analizan los indicadores organizacionales y de proyecto, así como los índices de rendimiento, para evaluar el éxito general de su proyecto de emprendimiento tecnológico, alineado a los modelos de innovación organizacional considerando organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y de usuario para la creación e innovación de estructuras organizacionales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para generar espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación del diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando las ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, Organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de colaboración en línea para crear diagramas de flujo de procesos, organigramas y mapas organizacionales. • Herramientas de gestión de procesos. • Herramientas de presentación. • Herramientas de gestión de proyectos. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de organigramas. • Estudios de caso de innovación organizacionales. • Plantillas y ejemplos de diagramas de flujo. • Documentación de proyectos anteriores. • Videos educativos. • Recursos de bibliotecas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio de evidencias Fase # 3 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje). 	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo y/o Escala de valor y/o Rubrica de evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación: El portafolio de evidencias fase #3 cuenta con los elementos de los modelos de innovación organizacional, tipos de organigramas, mapas de procesos y diagramas de flujos de procesos presentando la selección, desarrollo y construcción de productos y servicios digitales en su Fase # 3.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y Claridad. • Cumplimiento de Formato. • Estilo de Escritura y Redacción. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación Automatizada de la estructura organizacional. • Documento de las etapas y los flujos de trabajo. • Diagrama de flujo del proceso de Creación y construcción. • Documento del modelo de innovación organizacional.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Unidad Didáctica 3:	Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Nivel:	4TO
Propósito General:	Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.		
Unidad de Competencia No 3:	Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, por medio de la creación, validación y análisis de indicadores, forma estratégica, táctica y operativa de forma integrada en equipo de trabajo, bajo un enfoque de resultados orientado a productos mínimos viables en un entorno de validación de necesidades en el mercado.		
Aprendizaje Esperado No 2:	Construye los indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.	Tiempo estimado para obtener el Aprendizaje Esperado:	9 hrs

Contenidos de Aprendizaje

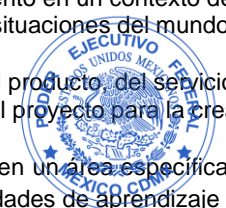
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>3.2. Creación y análisis de índices e indicadores.</p> <p>3.2.1. Indicadores de rendimiento organizacional.</p> <p>3.2.2. Indicadores de rendimiento de producto.</p> <p>3.2.3. Indicadores de rendimiento de servicio.</p> <p>3.2.4. Indicadores aplicados al proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Usa fórmulas específicas para calcular indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Interpreta los aspectos clave de los indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Demuestra los resultados obtenidos a partir de los índices e indicadores, de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el pensamiento analítico al analizar los diferentes aspectos del rendimiento organizacional, los productos digitales, los servicios digitales y el proyecto de emprendimiento tecnológico. • Desarrolla la responsabilidad al cumplir con las tareas asignadas en la creación y análisis de los índices e indicadores, asumiendo la responsabilidad por los resultados y su impacto en la toma de decisiones. • Desarrolla el pensamiento crítico al evaluar de manera objetiva los resultados obtenidos a partir de los índices e indicadores, cuestionando supuestos y buscando posibles mejoras o soluciones alternativas. • Desarrolla el trabajo en equipo al colaborar con otros miembros en la creación y análisis de los índices e indicadores, fomentando la comunicación y la participación activa.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

La estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es altamente justificada y efectiva para lograr el objetivo de construir indicadores y crear índices de rendimiento en un contexto de emprendimiento tecnológico. Facilita un aprendizaje práctico, activo y contextualizado que prepara a los estudiantes para aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones del mundo real aplicada.

- **Apertura:** Los estudiantes en asesoría del docente establecerán las necesidades específicas de medición para su proyecto, aspectos de la organización, del producto, del servicio y del proyecto son críticos para evaluar y en conjunto establecer las bases para la construcción de indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto.
- **Desarrollo:** Los estudiantes, profundizan en el diseño de los indicadores organizacionales, de producto, de servicio y del proyecto. Cada equipo se centrará en un área específica considerando métricas específicas para nivelar el desempeño en calidad del producto y servicio digital, entre otros para lograr esto hay que recurrir a las unidades de aprendizaje





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

previas, de análisis de la estrategia de negocios y de organización, también al modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales, considerando sus tipos enfocados a un mercado, teniendo en cuenta los modelos de innovación desarrollado alineado a Indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y de proyecto.

- **Cierre:** Los estudiantes en conjunto con su docente Evalúa y consolida el aprendizaje al presentar y discutir la Implementación de Indicadores, realizar el Análisis de Datos y Creación de Índices de Rendimiento que integren múltiples indicadores para proporcionar una visión general del éxito del proyecto, los estudiantes presentarán los indicadores, los índices de rendimiento y los resultados finales ante la clase o un panel de evaluadores, lo que fomentará la comunicación y la habilidad de presentación.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

De forma alterna propiciar mentoría y colaboración empresarial a través de vínculos con emprendedores locales y empresas tecnológicas para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del campo, Organiza charlas, visitas a empresas, pasantías o programas de mentoría para que los estudiantes obtengan una comprensión práctica de cómo funciona el emprendimiento tecnológico en la vida real.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Instrumento y Criterios de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de hojas de cálculo de colaboración en línea. • Herramientas de visualización de datos. • Software de gestión de proyectos. • Plataformas de encuestas en línea. • Plataformas de análisis de datos. • Herramientas de presentación. <p>Recursos Didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de Indicadores. • Plantillas de Indicadores. • Caso de estudio de emprendimiento tecnológico. • Manuales y tutoriales. • Acceso a fuentes de datos. • Foros de discusión y colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 3 Elaboración de indicadores de rendimiento Organizacional. 	<p>Instrumento de Evaluación:</p> <p>Lista de cotejo y/o Escala de valor y/o Rubricas de evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación: Práctica 3 Elaboración de indicadores de rendimiento Organizacional.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Estilo de escritura y redacción. • Completitud de Contenidos. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los indicadores deben ser claros, comprensibles y estar directamente relacionados con los objetivos y metas. • Los indicadores deben ser cuantificables y medibles de manera objetiva. • Los indicadores deben especificarse el período de tiempo durante el cual se recopilarán datos y se evaluará el rendimiento. • Los indicadores deben tener datos disponibles o una metodología para recopilarlos de manera eficiente.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

PRÁCTICAS

Nombre de la Práctica:	Practica 1- cultura organizacional y creación de valor.	N° de la Práctica:	1	Tiempo:	12
Unidad de Competencia 1:	Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados.				
Aprendizajes Esperados Relacionados con la Práctica:	Hace uso y de manera sólida los elementos fundamentales relacionados con la organización y su funcionamiento que le permita desarrollar un proyecto de creación de valor orientada a la creación de productos y servicios digitales.				

Contenidos de Aprendizaje Relacionados con la Práctica

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1.1. Concepto de organización, tipos de organizaciones y sus fines. 1.1.1. Tipos de organizaciones. 1.1.2. Objetivo de la organización. 1.1.3. Creación de valor en la organización. 1.1.4. Concepto de diseño organizacional.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza la planeación estratégica del proyecto. Establece el organigrama, perfil, estrategias del proyecto y del negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> Actúa de manera ética y profesional en el contexto organizacional, respetando los valores y principios establecidos. Aplica el Pensamiento crítico al analizar y evaluar de manera reflexiva los aspectos legales de la organización, identificando posibles riesgos y oportunidades. Desarrolla la innovación en la búsqueda de nuevas formas de abordar los desafíos legales y proponer mejoras en los procesos y políticas relacionadas con la normatividad organizacional. Desarrolla el liderazgo ético promoviendo cultura organizacional basada en valores de integridad y responsabilidad legal.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

Se propone una metodología de **Aprendizaje colaborativo** centrado en el estudiante con un enfoque educativo que se centra en el aprendizaje activo y práctico a través de la realización de proyectos significativos.

- Apertura:** Los estudiantes en compañía de los docentes abordaran la identificación un problema o tema relevante que involucre conceptos y habilidades clave relacionados con la organización y el funcionamiento en la creación de productos y servicios digitales.
- Desarrollo:** El docente en conjunto con los estudiantes, elaboran el diseño del Proyecto, donde se tomará en cuenta que este incluya una descripción detallada del problema, los recursos necesarios, el cronograma y los criterios de evaluación, asimismo que defina los roles y responsabilidades de los estudiantes.
- Cierre:** El docente evalúa a los equipos por medio de una presentación donde se evidencie las soluciones digitales al público objetivo, a compañeros de clase, esta presentación debe ser clara y convincente, destacando la creación de valor de la organización en relación con el proyecto.

Ambiente de Aprendizaje:





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Criterios e Instrumentos de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas colaborativas, Google docs., Canvas. • Plataformas de redes sociales empresariales: (LinkedIn, Market Place, TikTok). • Plataformas de colaboración en proyectos: Trello, HubSpot, etc. • Plataformas de comunicación interna. • Plataformas de presentación y comunicación. • Equipos de cómputo. • Internet. • Proyector. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas digitales. • Bases de datos legales. • Sitios web gubernamentales. • Infografías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la planeación estratégica del proyecto. 	<p>Instrumento de Evaluación:</p> <p>Lista de cotejo o/y Guía de observación y/o Escalas de valor.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <p>Presentación de la planeación estratégica del proyecto.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La presentación debe incluir datos de los integrantes del equipo. • La presentación debe ser clara y convincente, destacando la creación de valor de la organización en relación con el proyecto. • Entrega en tiempo y forma el documento de planeación estratégica correspondiente. • La presentación debe incluir conclusiones de los elementos presentes y futuros del proyecto, lo incluyente y lo excluyente en relación con el objetivo del proyecto. <p>Criterios de Evaluación de Fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación Estratégica del proyecto. • Organigrama y descripción de puestos. • Perfil público objetivo. • Estrategias del proyecto orientadas a productos tecnológicos. • Estrategias del negocio enfocado a soluciones digitales. • Creación de valor organizacional.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Nombre de la Práctica:	Práctica 2 Lienzo del Modelo de negocios.	N° de la Práctica:	2	Tiempo:	12
Unidad de Competencia:	Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo Para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios Por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.				
Aprendizajes Esperados Relacionados con la Práctica:	Desarrolla elementos del lienzo de negocio para el diseño de un modelo de negocio aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.				
Contenidos de Aprendizaje Relacionados con la Práctica					
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales			
<p>2.1. Elementos básicos del lienzo de negocio.</p> <p>2.1.1. Segmentos de clientes, Propuesta de valor y Canales.</p> <p>2.1.2. Relaciones con clientes y Asociaciones clave.</p> <p>2.1.3. Fuente de ingresos y Estructura de costos.</p> <p>2.1.4. Actividades clave y Recursos clave.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza el lienzo de negocio considerando los 9 bloques y su interrelación. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la creatividad para conceptualizar una propuesta de valor única y atractiva para el mercado. Aplica habilidades de empatía y escucha activa para establecer relaciones sólidas y duraderas con los clientes. Desarrolla la capacidad de organización y gestión eficiente de las actividades clave necesarias para el funcionamiento del negocio, generación de ingresos y la búsqueda de oportunidades de monetización en el modelo de negocio. Aplica habilidades de negociación y colaboración para establecer asociaciones estratégicas que impulsen el crecimiento del negocio y eficiencia en el uso de los recursos. 			
Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje					
<p>Estrategia Didáctica:</p> <p>Se propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en el estudiante con un enfoque educativo basado contextualización práctica porque permite a los estudiantes abordar un problema real en su fase # 3 del proyecto, siendo este relevante desde el principio al examinar elementos del lienzo de negocio, los estudiantes se sumergen directamente en la creación de un modelo de negocio aplicado al emprendimiento tecnológico., aplicando la creatividad, la toma de decisiones, la planificación estratégica, la gestión de proyectos y la resolución de problemas., los estudiantes lo realizarán en equipos, lo que promueve la colaboración, aprender a comunicarse de manera efectiva, a compartir responsabilidades y a aprovechar las fortalezas de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> Apertura: Los estudiantes en asesoría del docente establecerá el contexto y crear una base sólida para el aprendizaje sobre el lienzo de negocio y su aplicación en el emprendimiento tecnológico, realizando la introducción al lienzo de negocio (Business Model Canvas) y su importancia en la creación de modelos de negocio efectivos, el estudiante desarrolla los elementos clave del lienzo de negocio, como segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, relaciones con los clientes, flujos de ingresos, recursos clave, actividades clave, socios clave y estructura de costos. Desarrollo: Los estudiantes profundizan en el análisis y diseño de modelos de negocio para proyectos de emprendimiento tecnológico considerando la investigación del mercado objetivo, identifican las necesidades de los clientes y analizan la competencia, en equipo diseñan del lienzo de negocio, definiendo los elementos clave de su modelo de negocio elaborando prototipado del Modelo de su producto o servicio tecnológico basado en su lienzo de negocio. 					





Programa Académico: Técnico en Programación

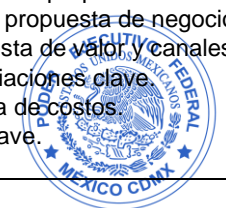
Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

- **Cierre** Los estudiantes en conjunto con su docente evalúa y consolida el aprendizaje al presentar y discutir los modelos de negocio diseñados y sus planes de implementación aplicado a su proyecto para que en colaboración e integración de los equipos refinan sus modelos de negocio en función de la retroalimentación recibida.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Criterios e Instrumentos de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de colaboración en línea. • Plataformas de encuestas en línea. • Software de diseño gráfico. • Herramientas de prototipado. • Herramientas de presentación. • Plataformas de proyectos. • Bases de datos de investigación. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Business Model Canvas Software. • Materiales de lectura. • Estudios de caso. • Videos educativos. • Ejercicios interactivos. • Recursos en línea sobre emprendimiento. • Bibliografía. • Casos prácticos de mercado. • Simulaciones empresariales. • Recursos de bibliotecas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lienzo del modelo de negocios con la propuesta desarrollada, orientada y justificada con una exploración del mercado objetivo, con datos e información que justifiquen los elementos y contenidos de los bloques. por medio del trabajo en equipo y expuesta en una presentación Ejecutiva. 	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo y/o Escala de valor y/o Rubrica de Evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <p>Lienzo del modelo de negocios con la propuesta desarrollada, orientada y justificada con una exploración del mercado objetivo, con datos e información que justifiquen los elementos y contenidos de los bloques. por medio del trabajo en equipo y expuesta en una presentación Ejecutiva.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Entrega en tiempo y forma el documento de lienzo del modelo de negocios correspondiente. • Completitud de los contenidos del lienzo del modelo de negocios correspondiente. • Cumplimiento de formato del Lienzo del Modelo de Negocios. • Estilo de escritura y redacción. • Presentación en forma ejecutiva de los bloques con información oportuna y pertinente. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relevancia del modelo de negocio. • Innovación y diferenciación del modelo. • Presentación y comunicación de la propuesta de valor. • Creatividad y originalidad de la propuesta de negocio. • Segmentos de clientes, propuesta de valor y canales. • Relaciones con clientes y asociaciones clave. • Fuente de ingresos y estructura de costos. • Actividades clave y recursos clave. • Aplicabilidad práctica.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Nombre de la Práctica:	Práctica 3 Elaboración de indicadores de rendimiento.	N° de la Práctica:	3	Tiempo:	12
Unidad de Competencia:	Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, Para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, Por medio de la creación, validación y análisis de indicadores, forma estratégica, táctica y operativa de forma.				
Aprendizajes Esperados Relacionados con la Práctica:	Construye los indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.				

Contenidos de Aprendizaje Relacionados con la Práctica

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>3.1. Creación y análisis de índices e indicadores.</p> <p>3.1.1. Indicadores de rendimiento organizacional.</p> <p>3.1.2. Indicadores de rendimiento de producto.</p> <p>3.1.3. Indicadores de rendimiento de servicio.</p> <p>3.1.4. Indicadores aplicados al proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Usa fórmulas específicas para calcular indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y del proyecto. • Realiza el documento integrador de resultados calculados de indicadores considerando los aspectos generales y específicos de la organización, del producto y/o el servicio aplicado a su proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el pensamiento analítico al analizar los diferentes aspectos del rendimiento organizacional, los productos digitales, los servicios digitales y el proyecto de emprendimiento tecnológico. • Desarrolla la responsabilidad al cumplir con las tareas asignadas en la creación y análisis de los índices e indicadores, asumiendo la responsabilidad por los resultados y su impacto en la toma de decisiones. • Desarrolla el pensamiento crítico al evaluar de manera objetiva los resultados obtenidos a partir de los índices e indicadores, cuestionando supuestos y buscando posibles mejoras o soluciones alternativas. • Desarrolla el trabajo en equipo al colaborar con otros miembros en la creación y análisis de los índices e indicadores, fomentando la comunicación y la participación activa.

Estrategia Didáctica y Ambiente de Aprendizaje

Estrategia Didáctica:

La estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es altamente justificada y efectiva para lograr el objetivo de construir indicadores y crear índices de rendimiento en un contexto de emprendimiento tecnológico. Facilita un aprendizaje práctico, activo y contextualizado que prepara a los estudiantes para aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones del mundo real aplicada.

- **Apertura:** Los estudiantes en asesoría del docente establecerán las necesidades específicas de medición para su proyecto, aspectos de la organización, del producto, del servicio y del proyecto son críticos para evaluar y en conjunto establecer las bases para la construcción de indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto.
- **Desarrollo** Los estudiantes, profundizan en el diseño de los indicadores organizacionales, de producto, de servicio y del proyecto. Cada equipo se centrará en un área específica considerando métricas específicas para nivelar el desempeño en calidad del producto y servicio digital, entre otros para lograr esto hay que recurrir a las unidades de aprendizaje previas, de análisis de la estrategia de negocios y de organización, también al modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales, considerando sus tipos enfocados a un mercado, teniendo en cuenta los modelos de innovación desarrollado alineado a Indicadores de rendimiento organizacional, de producto, de servicio y de proyecto.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

- **Cierre:** Los estudiantes en conjunto con su docente Evalúa y consolida el aprendizaje al presentar y discutir la Implementación de Indicadores, realizar el Análisis de Datos y Creación de Índices de Rendimiento que integren múltiples indicadores para proporcionar una visión general del éxito del proyecto, los estudiantes presentarán los indicadores, los índices de rendimiento y los resultados finales ante la clase o un panel de evaluadores, lo que fomentará la comunicación y la habilidad de presentación.

Ambiente de Aprendizaje:

Se propone un ambiente de aprendizaje presencial en el laboratorio de cómputo para genera espacios de innovación donde los estudiantes puedan realizar pruebas y experimentar con nuevas tecnologías, propiciar la colaboración en equipos multidisciplinarios a través de proyectos de emprendimiento tecnológico reales, Esto incluye la creación el diseño de interfaces de usuario, la programación de aplicaciones y la comercialización de productos digitales transformando la ideas en soluciones concretas.

Herramientas Tecnológicas y Recursos Didácticos	Evidencia de Aprendizaje para la Evaluación Formativa	Criterios e Instrumentos de Evaluación
<p>Herramientas Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de hojas de cálculo de colaboración en línea. • Herramientas de visualización de datos. • Software de gestión de proyectos. • Plataformas de encuestas en línea. • Plataformas de análisis de datos. • Herramientas de presentación. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de indicadores. • Plantillas de indicadores. • Caso de estudio de emprendimiento tecnológico. • Manuales y tutoriales. • Acceso a fuentes de datos. • Foros de discusión y colaboración. • Bibliografía especializada. 	<p>Documento integrador de los elementos de la creación y análisis de índices e indicadores organizacionales, de producto, de servicio y del proyecto que pueden incluir documentación escrita, gráficos, cuadros de mando, informes y presentaciones en una hoja de cálculo.</p>	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo y/o Escala de valor, y/o Rubrica de Evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <p>Documento integrador de los elementos de la creación y análisis de índices e indicadores organizacionales, de producto, de servicio y del proyecto que pueden incluir documentación escrita, gráficos, cuadros de mando, informes y presentaciones en una hoja de cálculo.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Estilo de escritura y redacción. • Completitud de los indicadores organizacionales. • Completitud de los indicadores de producto digital. • Completitud de los indicadores de servicio digital. • Completitud de los indicadores del proyecto. • Gráficos claros que establezcan la relación de los indicadores en medición en tiempo y resultados. • Presentación de contenidos en hojas de cálculo. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los indicadores deben ser claros, comprensibles y estar directamente relacionados con los objetivos y metas. • Los indicadores deben ser cuantificables y medibles de manera objetiva. • Los indicadores deben especificarse el periodo de tiempo durante el cual se recopilarán datos y se evaluará el rendimiento. • Los indicadores deben tener datos disponibles o una metodología para recopilarlos de manera eficiente.



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

PLAN DE EVALUACIÓN SUMATIVA


N°	Unidad de Competencia	Evidencia Integradora	Criterios e Instrumento de Evaluación	Porcentaje de Acreditación
1	Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados..	Portafolio de evidencias Fase #1 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje).	<p>Instrumento de Evaluación: Escala de valor y/o Guía de observación.</p> <p>Criterios de Evaluación: El Portafolio de evidencias Fase #1 cuenta con los elementos de la cultura organizacional, presentando la selección, desarrollo y construcción de la estrategia organizacional.</p> <p>Criterios de Evaluación de forma Presentación que contiene</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portada. • Objetivo de la organización. • Categorías de departamentalización. • Creación de valor organizacional. • Documentos centrales de la cultura organizacional aplicada a su proyecto. <p>Criterios de Evaluación de fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enlista los tipos de organización. • Presenta el objetivo de la organización. • Define la creación de valor en la organización. • Ejemplifica el concepto de diseño organizacional aplicable a su proyecto. • Presenta el documento integrador donde categoriza la organización. • Realiza el análisis de los elementos de la cultura organizacional acorde a su proyecto. • Enlista los elementos de la cultura organizacional orientado a la estrategia del proyecto organizacional. • Presenta la estrategia de negocios y el análisis de la estrategia organizacional orientada al proyecto. • Reflexiona de las áreas de mejora del proyecto de acuerdo con las mejoras. 	30 %





Programa Académico: Técnico en Programación


Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

<p>2</p>	<p>Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.</p>	<p>Portafolio de evidencias del proyecto en fase #2 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje).</p>	<p>Instrumento de Evaluación: Guía de observación y/o Escala de valor.</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <p>El Portafolio de evidencias Fase # 2 cuenta con los elementos tipos de productos y servicios digitales, identificación de necesidades del mercado alineado con el modelo de innovación, presentando la selección y fase de desarrollo de productos y servicios digitales.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y claridad. • Cumplimiento de formato. • Estilo de escritura y redacción. • Colaboración en equipo. • Segmentos de clientes, propuesta de valor y canales. • Relaciones con clientes y asociaciones clave. • Fuente de ingresos y estructura de costos. • Actividades clave y recursos clave. • Completitud del lienzo de negocio. • Relevancia del modelo de negocio. • Análisis de mercado. • Innovación y diferenciación. • Coherencia y lógica. • Viabilidad financiera. • Presentación y comunicación. • Creatividad y originalidad. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento de la diferencia los tipos de productos digitales. • Cuadro de las similitudes de los tipos de servicios digitales. • Documento de análisis de las necesidades del mercado en el ámbito digital orientado a productos y servicios. • Documento de Justificación el modelo de innovación aplicados a productos y servicios digitales. 	<p>40 %</p> 
----------	--	---	--	---



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

3	<p>Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, por medio de la creación, validación y análisis de indicadores, forma estratégica, táctica y operativa de forma integrada en equipo de trabajo, bajo un enfoque de resultados orientado a productos mínimos viables en un entorno de validación de necesidades en el mercado</p>	<p>Portafolio de evidencias del proyecto en fase #3 (Repositorio digital que contiene los resultados de aprendizaje)</p>	<p>Instrumento de Evaluación: Lista de cotejo y/o Escala de valor y/o Rubrica de evaluación.</p> <p>Criterios de Evaluación: El portafolio de evidencias fase #3 cuenta con los elementos de los modelos de innovación organizacional, tipos de organigramas, mapas de procesos y diagramas de flujos de procesos presentando la selección, desarrollo y construcción de productos y servicios digitales en su Fase # 3.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y Claridad. • Cumplimiento de Formato. • Estilo de Escritura y Redacción. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación Automatizada de la estructura organizacional. • Documento de las etapas y los flujos de trabajo. • Diagrama de flujo del proceso de Creación y construcción. • Documento del modelo de innovación organizacional. • Diagrama de flujo de proceso. • Mapa de procesos. • Análisis de innovación organizacional. • Diseño de indicadores. • Creación de métricas. • Recopilación de datos. • Cuadros gráficos. • Índices de rendimiento. • Evaluación final. • Presentación del portafolio integrador. • Documento resultante de los indicadores establecidos para productos y servicios digitales. • Presentación de los elementos de medición de los indicadores. 	<p>30 %</p> 
---	---	--	---	---



Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

Propósito de la Unidad de Aprendizaje	Evidencia Integradora	Criterios e Instrumento de Evaluación	Porcentaje de Acreditación
<p>Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.</p>	<p>Portafolio de evidencia del proyecto Integrador de modelo de negocios.</p>	<p>Instrumento de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rubrica de Evaluación <p>Criterios de Evaluación El Portafolio de evidencia del proyecto Integrador de modelo de negocios es un documento constituido por el lienzo del modelo de negocios con la propuesta desarrollada, orientada y justificada con una exploración del mercado objetivo, con datos e información que justifiquen los elementos y contenidos de los bloques, aplicado a un producto o servicio digital de forma estratégica, táctica, operativa con un visión Innovadora y disruptiva, que tiene como soporte organizacionalr la representación de la estructura que incluye las etapas, los flujos de trabajo y las interacciones clave, la coherencia del diagrama de flujo, sustentando por el modelo de innovación organizacional, que se puede realizar por medio del trabajo en equipo y/o individual, que se diserta a través de una presentación final del proyecto y expuesta en una formato ejecutivo.</p> <p>Criterios de Evaluación de Forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización y estructura del portafolio. Calidad de las evidencias. Coherencia temática. Reflexión y análisis. Presentación visual. Cumplimiento de plazos y progreso a lo largo del tiempo. Autoevaluación y metas de aprendizaje. <p>Criterios de Evaluación de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Precisión de la representación de la estructura organizacional. Identifica las etapas, los flujos de trabajo y las interacciones clave. Precisión y la coherencia del diagrama de flujo. Modelos de innovación organizacional, su capacidad para aplicar estos modelos a un caso real. Lienzo del Modelo de Negocios aplicado a un producto o servicio digital de forma estratégica, táctica, operativa con un visión Innovadora y disruptiva. Presentación final del proyecto. 	<p>100%</p>





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

PROGRAMA SINTÉTICO

PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Crea modelo de negocio por medio del uso de herramientas organizacionales que fomenten la creación de productos y servicios digitales para la operación de un emprendimiento tecnológico.			
Nº	UNIDAD DE COMPETENCIA	APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS DE APRENDIZAJE/SABERES
1	Unidad 1: Organización y su diseño. Planifica una organización que promueva la cultura organizacional, y creación de valor para gestionar la estructura, operación, legalidad, sostenibilidad ambiental y de gestión de un emprendimiento de negocios con enfoque tecnológico por medio de un análisis y desarrollo de un plan organizacional y de negocios de forma creativa, responsable y comprometida, bajo un enfoque orientado a resultados.	<p>Hace uso de manera sólida de los elementos fundamentales relacionados con la organización y su funcionamiento que le permita desarrollar un proyecto de creación de valor orientada a la creación de productos y servicios digitales.</p> <p>Emplea la normatividad y legalidad organizacional, elementos de la cultura, sostenibilidad ambiental y gestión organizacional para un proyecto de emprendimiento tecnológico orientado a la creación de productos y servicios digitales.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Concepto de organización, tipos de organizaciones y sus fines. <ol style="list-style-type: none"> Tipos de organizaciones. Objetivo de la organización. Creación de valor en la organización. Concepto de diseño organizacional. La Organización y sus implicaciones legales. <ol style="list-style-type: none"> Elementos de la cultura organizacional. Gestión de los elementos de la cultura organizacional. Estrategia de Negocios. Análisis de la estrategia organizacional.
2	Unidad 2: Modelos de negocios Elige un modelo de negocios considerando tendencias en modelos de innovación con un enfoque disruptivo para el desarrollo de productos y servicios digitales, con propuesta de valor aplicando estrategia de negocios por medio de herramientas de creación conceptualización y operacionalización de elementos básicos de negocio en un ecosistema emprendedor, forma creativa, disruptiva, innovadora y en equipo de trabajo, bajo un enfoque orientado a resultados.	<p>Identifica los tipos de productos y servicios digitales, las necesidades del mercado, tendencias en modelos de innovación para elegir un modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p> <p>Desarrolla elementos del lienzo de negocio para el diseño de un modelo de negocio aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Modelo de negocios enfocado a servicios y productos digitales. <ol style="list-style-type: none"> Tipos de productos digitales. Tipos de servicios digitales. Identificación de necesidad del mercado. Modelos de innovación en productos y servicios. Elementos básicos del lienzo de negocio <ol style="list-style-type: none"> Segmentos de clientes, propuesta de valor y canales. Relaciones con clientes y asociaciones clave. Fuente de ingresos y estructura de costos. Actividades clave y recursos clave.





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

3	<p>Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales Desarrolla una organización emprendedora que promueva la cultura organizacional, y creación productos y servicios digitales por medio de la innovación de estructuras organizacionales, para la creación de mapas y diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y usuario, por medio de la creación, validación y análisis de indicadores en forma estratégica, táctica y operativa de forma integrada en equipo de trabajo, bajo un enfoque de resultados orientado a productos mínimos viables en un entorno de validación de necesidades en el mercado.</p>	<p>Desarrolla los modelos de innovación organizacional considerando organigramas, mapas de procesos, diagramas de flujos de procesos, manuales operativos y de usuario para la creación e innovación de estructuras organizacionales aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p> <p>Construye los indicadores organizacionales, de producto, de servicio, y del proyecto para la creación de índices de rendimiento aplicado a un proyecto de emprendimiento tecnológico con creación de valor.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación e innovación de estructuras organizacionales. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Modelos de innovación organizacional. 1.2. Tipos de organigramas. 1.3. Mapas de procesos. 1.4. Diagramas de flujos de procesos. 2. Creación y análisis de índices e indicadores. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Indicadores de rendimiento organizacional. 2.2. Indicadores de rendimiento de producto. 2.3. Indicadores de rendimiento de servicio. 2.4. Indicadores aplicados al proyecto.
---	---	---	--





Programa Académico: Técnico en Programación

Unidad de Aprendizaje: Emprendimiento Tecnológico

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA

Número y Nombre de la Unidad Didáctica	FORMATO APA	CLASIFICACIÓN	
		Básico	Consulta
Unidad 1: Organización y su diseño.	Lovelock, C. H., Reynoso, J., Huete, L., & Wirtz, J. (2018). <i>Administración de servicios: estrategias para la creación de valor en el nuevo paradigma de los negocios</i> . Prentice Hall.	X	
Unidad 1: Organización y su diseño.	Barry R., Ralph M., Michael H. (2023) <i>Métodos cuantitativos para los negocios</i> Pearson.		X
Unidad 2: Modelos de negocios.	Osterwalder A., Pigneur Y. (2014) <i>Generación de modelos de negocios (Business Model Generation)</i> . Deusto.	X	
Unidad 2: Modelos de negocios.	Robbins S., Judge T. (2023) 18 ed. <i>Comportamiento Organizacional</i> Pearson Education.	X	
Unidad 2: Modelos de negocios.	Kotler P., Lane Keller K., Chernev A. (2023) 16 e. <i>Dirección de Marketing</i> Pearson Prentice Hall.		X
Unidad 2: Modelos de negocios.	Prieto Sierra C (2017) 2 da edición <i>Emprendimiento Conceptos y plan de negocios</i> , Pearson.	X	
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Acosta Vera J. (2018) <i>Negociar Cómo satisfacer a ambas partes</i> Alfaomega.		X
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Tundidor Díaz A. (2016) 1er Ed. <i>Cómo Innovar en la PYMES Manual de Mejora a través la innovación</i> Alfaomega.	X	
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Postigo Fuentes I. (2019) <i>Gestión Profesional y Emocional de Equipos</i> Alfaomega.		X
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Chavarría M. (2022) <i>Actitud Emprendedora - Pasión Y Tesón</i> Alfaomega.	X	
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	Mayagoitia S. (2020) <i>El Cubo. Guía Para La Mejora Continua Y Transformación Organizacional</i> . Alfaomega.	X	
Unidad 3: Creación e innovación de estructuras organizacionales.	OCDE. (2018). <i>Manual de Oslo: Directrices para la Interpretación de Datos Innovación</i> , 3 ra Edición Eurostat.	X	

