

Universidad Estatal de Sonora

Secuencia Didáctica

Curso: DESARROLLO DE EMPRENDEDORES		Horas aula: 2
Clave: ADM06C1		Horas plataforma: 2
Antecedentes:		Horas laboratorio: 0
Competencia del área: Gestión de los Recursos Económicos	Competencia del curso: Desarrollar un proyecto de emprendimiento mediante el empleo de competencias emprendedoras y actitud orientadas a la innovación, con el fin de satisfacer necesidades reales del mercado local, nacional e internacional; en un marco de sustentabilidad y responsabilidad social.	
Elementos de competencia: 1. Identificar las características de las personas emprendedoras, potenciando el espíritu emprendedor, a fin de generar ideas innovadoras de negocios para un contexto nacional y/o internacional. 2. Realizar un diagnóstico del sistema de innovación de la región a fin de conocer los Esquemas de Financiamiento de Innovación en México y sus efectos en el emprendimiento. 3. Diseñar un modelo de negocio creativo e innovador con la Metodología del Canvas Business, con el fin de satisfacer necesidades reales del mercado local, nacional e internacional. 4. Demostrar la viabilidad del proyecto de negocio elaborado bajo la metodología Canvas Model con el fin de satisfacer necesidades reales del mercado local, nacional e internacional.		
Perfil del docente: Maestría en el área Económico –Administrativo. Experiencia en el sector productivo y como docente a nivel superior Conocimiento de procesos en las organizaciones. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo, con una actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.		
Elaboró: LAURA E. WOOLFOLK G., MA. DE LOS ÁNGELES MONTERDE		Octubre 2017
Revisó: PAOLA PÉREZ BENAVIDES		
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Diciembre 2017

Elemento de competencia 1: Identificar las características de las personas emprendedoras, potenciando el espíritu emprendedor, a fin de generar ideas innovadoras de negocios para un contexto nacional y/o internacional.

EC1 Fase I: Emprender y Emprendedor

Contenido: Definición, características y habilidades

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Cuadro Comparativo: Emprender y emprendedor

Analizar por lo menos 3 conceptos de emprender y 3 de emprendedor. Basados en los conceptos presentados, los estudiantes deberán confrontar las ideas de los autores y emitir su propio concepto. Elaborar un cuadro comparativo entre ambos conceptos. Discusión y lluvia de ideas de los principales conceptos analizados. Presentar por lo menos un concepto en inglés. Los conceptos deberán estar correctamente citados en formato APA I.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- Información bibliográfica sobre el tema tratado. La información puede ser impresa o electrónica
- Documento de apoyo para elaborar un cuadro comparativo: [Cuadro Comparativo](#)
- Para analizar el concepto de emprender y emprendedor puedes analizar el siguiente link:
- Las 7 características del emprendedor: <https://www.merca20.com/las-7-caracteristicas-del-emprendedor/>
- Discusión y debate del concepto de emprendedor propuesto por el facilitador titular de la materia, el cual estará para su disposición en la plataforma itslearning.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de cuadro comparativo](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Cuadro Sinóptico: Características, tipos y habilidades del emprendedor

Con el propósito de identificar las características, tipos y habilidades del emprendedor, los estudiantes verán el video señalada en el apartado de recursos, referente a las principales características de un emprendedor; con base en lo revisado en el video y los conceptos aprendidos, realizarán un cuadro sinóptico en donde tratarán los aspectos de características, tipos y habilidades del emprendedor.

3 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula () Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- Generación de ideas de negocio: Principales características de un emprendedor: <https://www.youtube.com/watch?v=iOTolt3aHNq>

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de Cuadro Sinóptico](#)

EC1 Fase II: Espíritu del emprendedor.

Contenido: Perfil del emprendedor, cómo ser emprendedor.

EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Trabajo Escrito: Auto análisis de las características de emprendedor

El alumno responderá el test "emprendedor" disponible en plataforma its Learning, para conocer mediante el autodiagnóstico sus características emprendedoras. Una vez obtenidos los resultados, subirlos a plataforma para su revisión. Además de

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Cómo hacer un FODA Personal –Análisis: [FODA personal](#) Fortalezas y debilidades de una persona: <http://siemprendes.com/fortalezas-y->

desarrollar su capacidad de autoanálisis mediante la elaboración de un FODA personal para descubrir su potencial emprendedor y mejorar sus áreas de oportunidad y estrategias para subsanarlas. En clase presencial se discutirán los resultados obtenidos. 2 hrs. Aula 3 hrs. Plataforma	debilidades/ Criterios de evaluación de la actividad: Presentación, portada, test y referencias o fuentes. Rúbrica de trabajo escrito
EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Foro de discusión Participar en el foro de discusión ¿Un emprendedor nace o se hace? en plataforma it's Learning para desarrollar criterio y propiciar la interacción y participación sobre el tema. 3 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: - Laptop o computadora, - Apuntes de los temas previos al debate - Lecturas previas: ¿Emprendedor se nace o se hace? El emprendedor, ¿nace o se hace? Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de participación en foro Se evaluará mediante la participación que denote conocimiento del tema, además de propuestas o nuevas ideas. La evidencia será 2 participaciones en el foro y registrados en plataforma. Una de ellas debe estar redactada en inglés.
Evaluación formativa: - Evidencias de actividades en aula - Evidencias de actividades en plataforma - Responsabilidad - Puntualidad - Dedicación Evaluación estandarizada: Aprobar la actividad de autoevaluación del elemento de competencia en los periodos establecidos por la institución.	
Fuentes de información	
- Alcaraz, R. (2012). El emprendedor de éxito. México: McGraw-Hill. - Harvard Business Review http://hbr.es/ - Revista Soy Entrepreneur https://www.entrepreneur.com/es 100 ways to kill a concept de Michael Iva. http://changethis.com/manifesto/show/32.04.100WaysKillConcept	
Elemento de competencia 2: Realizar un diagnóstico del sistema de innovación de la región a fin de conocer los Esquemas de Financiamiento de Innovación en México y sus efectos en el emprendimiento.	
EC2 Fase I: Ecosistema de innovación emprendedor	
Contenido: Concepto y agentes participantes	
EC2 F1 Actividad de aprendizaje 5: Esquema gráfico del Sistema de Innovación Emprendedor.	Tipo de actividad:

Después de la exposición del facilitador y basándose en la consulta de las páginas web incluidas en el apartado de recursos, el alumno deberá identificar el ecosistema de innovación emprendedor y lo esquematizará, debe incluir el concepto y los agentes participantes. 2 hrs. Aula	Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: El estudiante puede usar recursos de la Web, tales como revistas electrónicas http://www.emprendedores.es http://expansion.mx/emprendedores https://www.entrepreneur.com Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica de esquema gráfico
EC2 F1 Actividad de aprendizaje 6: Trabajo Escrito Ciclo de vida de un negocio Después de realizar una búsqueda de información documentada sobre el ciclo de vida de un negocio, el alumno presentará un trabajo escrito sobre el tema revisado, el cual deberá subir a plataforma. El trabajo debe incluir: • Portada • Desarrollo • Conclusión • Referencias bibliográficas 4 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: • Búsqueda de información previa y ejemplos impartidos por el facilitador, cuaderno, lápiz. • El ciclo de vida de un negocio: http://www.comafi.com.ar/espaciopyme/1439-El-ciclo-de-vida-de-un-negocio.Espacio-Pyme-Nota.note.aspx Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de trabajo escrito
EC2 Fase II: Fondos de Capital Contenido: Fondos de Inversión basados en: capital, deuda, modelo de recompensas y donación	
EC2 F2 Actividad de aprendizaje 7: Esquematizar fondos de Inversión: ciclo de vida del negocio El alumno, en clase presencial, identificará las diferentes opciones de capital según las diferentes etapas del ciclo de vida del negocio, basándose en el exposición del facilitador. Deberá seguir instrucciones incluidas en la plataforma educativa y desarrollará un esquema en donde represente la información. 3 hrs. Aula 3 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: • Búsqueda de información previa y ejemplos impartidos por el facilitador, cuaderno, lápiz. • Las mejores prácticas internacionales para el desarrollo de ecosistemas crodfunding: http://www.crowdfundingmexico.mx/uploads/8/7/7/2/87720184/las_mejores_pr%C3%81cticas_internacionales_para_desarrollar_los_ecosistemas_de_crowdfunding.pdf Criterios de evaluación de la actividad:

	Rúbrica de esquema gráfico
EC2 F2 Actividad de aprendizaje 8: Cuadro sinóptico. Fondos de inversión: convocatoria pública y privada El alumno, en clase presencial, conocerá las diversas fuentes de financiamiento (públicas y privadas) para la creación de empresas. Deberá seguir instrucciones incluidas en la plataforma educativa y elaborará un cuadro sinóptico con la información. 2 hrs. Aula 2 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: - Búsqueda de información previa y ejemplos impartidos por el facilitador, cuaderno, lápiz. 7 fuentes de financiamiento para tu negocio: https://www.entrepreneur.com/article/264229 Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de cuadro sinóptico
EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Esquema gráfico Fondos de Inversión basados en: capital, deuda, modelo de recompensas y donación. Después de la exposición del facilitador, el alumno elaborará un esquema gráfico de Financiamiento de Innovación en México, basándose en fondos de inversión públicos y privados utilizados en las diferentes etapas del ciclo de vida del negocio y aplicando los conceptos de capital, deuda, modelo de recompensa y donación. 2 hrs. Aula	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: - Búsqueda de información previa y ejemplos impartidos por el facilitador, cuaderno, lápiz. - Las mejores prácticas internacionales para desarrollar los ecosistemas de crowdfunding: http://www.crowdfundingmexico.mx/uploads/8/7/7/2/87720184/las_mejores_pr%C3%81cticas_internacionales_para_de_sarrollar_los_ecosistemas_de_crowdfunding.pdf Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de esquema gráfico
EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Primera evaluación teórica de Desarrollo emprendedor Se aplicará una evaluación de los conocimientos analizados y discutidos en clase durante el segundo elemento de competencia. Se habilitará una evaluación teórica en plataforma, para su realización en la fecha que el profesor especifique para tal propósito. Cabe aclarar que la evaluación se hará en línea, para lo cual se requiere de una conexión a internet y acceso a la plataforma itslearning.	Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: Examen Criterios de evaluación de la actividad: La evaluación la hará la propia plataforma

2 hrs. Plataforma	
Evaluación formativa: • Evidencias de actividades en aula • Evidencias de actividades en plataforma • Responsabilidad • Puntualidad • Dedicación Evaluación estandarizada: Aprobar la actividad de autoevaluación del elemento de competencia en los periodos establecidos por la institución.	
Fuentes de información	
1. Alcaraz, R. (2012). El emprendedor de éxito. México: McGraw-Hill. 2. Harvard Business Review http://hbr.es/ 3. Revista Soy Entrepreneur https://www.entrepreneur.com/es 4. Revista Emprendedores http://www.emprendedores.es 5. Revista Expansión http://expansion.mx/emprendedores. 6. 100 ways to kill a concept de Michael Iva. http://changethis.com/manifesto/show/32.04.100WaysKillConcept	
Elemento de competencia 3: Diseñar un modelo de negocio creativo e innovador con la Metodología del Canvas Business, con el fin de satisfacer necesidades reales del mercado local, nacional e internacional.	
EC3 Fase I: Creatividad e Innovación	
Contenido: Creatividad, proceso de la creatividad, cómo incrementar la creatividad y generar ideas creativas e innovadoras	
EC3 F1 Actividad de aprendizaje 11: Mapa Conceptual: Creatividad En equipos, elaborar un mapa conceptual sobre la creatividad. El mapa debe incluir el concepto, el proceso y los tipos de creatividad. Se deberá subir a plataforma educativa para su evaluación. 3 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: • Alcaraz, R. El emprendedor de éxito. Cap. 2 pp. 9-14 • El emprendedor de éxito: https://es.slideshare.net/FeliixAntoniioAntoniio/el-emprendedor-de-xito-rafael-alcaraz-rodriguez Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de mapa conceptual
EC3 F1 Actividad de aprendizaje 12: Búsqueda de ejercicios (por equipos): Cómo incrementar la creatividad Por equipos, realizarán una búsqueda por lo menos de 5 ejercicios que les permita incrementar la creatividad. De forma aleatoria cada uno de los equipos aplicará uno de los ejercicios investigados con el resto del grupo.	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: • Alcaraz, R. El emprendedor de éxito. Cap. 1 Págs. 1-7 • El emprendedor de éxito: https://es.slideshare.net/FeliixAntoniioAntoniio/el-emprendedor-de-xito-rafael-alcaraz-rodriguez

2 hrs. Aula	emprendedor-de-xito-rafael-alcaraz-rodriguez Libros para fomentar la creatividad: http://www.forbes.es/actualizacion/3864/libros-para-fomentar-la-creatividad Criterios de evaluación de la actividad: Búsqueda por equipo de ejercicios
EC3 F1 Actividad de aprendizaje 13: Toma de notas: Ideas innovadoras de negocios. El alumno tomará notas sobre la explicación del facilitador acerca del tema: Ideas Innovadora de negocios; poniendo énfasis en los conceptos que puedan generar ideas de negocios e iniciativa al diálogo. 1 hr. Aula	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Recursos: - Búsqueda de información previa y ejemplos impartidos por el facilitador, cuaderno, lápiz. - Rúbrica de apuntes de clase 100 ideas de negocios para emprender: https://www.emprendices.co/100-ideas-de-negocios-para-emprender/ Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de apuntes de clase
EC3 Fase II: Metodología del Canvas Business Contenido: Pasos para realizar un proyecto utilizando la Metodología del Canvas Business Model	
EC3 F2 Actividad de aprendizaje 14: Presentación Oral de las diferentes Metodologías para la creación de ideas innovadoras de negocio En equipo, los alumnos investigarán las diferentes acepciones para la creación de Ideas Innovadoras de negocios. Elaborarán una presentación seleccionando al azar el tema que expondrá cada uno de los equipos. - Moonshot Thinking (exposición en inglés) - Moonshot Thinking (exposición en español) - Tecnologías exponenciales - Proceso de innovación disruptiva - The “Six Ds of Exponential Development” (exposición en inglés) 6 D’s de Tecnologías exponenciales Peter Diamandes(exposición en español) - Business Model Canvas	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: - What is Moonshot Thinking?:https://www.youtube.com/watch?v=IZTS0NgROsU - Moonshot thinking: https://es.slideshare.net/slidesthatrock/moonshot-thinking-55294428 Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de presentación oral

4 hrs. Aula	
EC3 F2 Actividad de aprendizaje 15: Presentación de avances: Pasos para realizar un proyecto emprendedor En equipo realizar la siguiente actividad: Diseñar con la metodología del Canvas Business Model, un modelo de negocio creativo e innovador 1. Generar una idea de arranque para un proyecto emprendedor. 2. Elaborar un reporte con dicha idea. En plataforma educativa se especificarán las características del reporte y deberán subirlo para su evaluación. En clase presencial se retroalimentarán los avances de cada proyecto. 1 hr. Aula 2 hrs. Plataforma	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: • Cuaderno y lápiz, pudiendo utilizar como referencia información anterior del curso. • The business model canvas: https://assets.strategyzer.com/assets/resources/the-business-model-canvas.pdf Criterios de evaluación de la actividad: Idea novedosa, justificación, objetivo, trabajo en equipo y puntualidad en entrega. Rúbrica de presentación de avances:
Evaluación formativa: • Evidencias de actividades en aula • Evidencias de actividades en plataforma • Responsabilidad • Puntualidad • Dedicación Evaluación estandarizada: Aprobar la actividad de autoevaluación del elemento de competencia en los periodos establecidos por la institución.	
Fuentes de información	
1. Alcaraz, R. (2012). El emprendedor de éxito. México: McGraw-Hill. 2. Bussines Model generation https://docs.google.com/file/d/0B4E64nqKSejZWtBZnpraGtqS0k/view 3. Generación de Modelo de Negocios https://www.dropbox.com/s/0bjfsm2jf3xleka/Generacion%20de%20modelos%20de%20negocio-Guille.pdf 4. Harvard Business Review http://hbr.es/ 5. Revista Soy Entrepreneur https://www.entrepreneur.com/es 6. 100 ways to kill a concept de Michael Iva. http://changethis.com/manifesto/show/32.04.100WaysKillConcept	
Elemento de competencia 4: Demostrar la viabilidad del proyecto de negocio elaborado bajo la metodología Canvas Model con el fin de satisfacer necesidades reales del mercado local, nacional e internacional.	
EC4 Fase I: Presentación de proyectos de emprendimiento	
Contenido: Cómo presentar un proyecto de emprendimiento.	
EC4 F1 Actividad de aprendizaje 16: Trabajo escrito: Metodologías para presentar modelos de emprendimiento En equipo, los alumnos van a investigar de las	Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X)

diferentes metodologías para la presentación de Ideas Innovadoras de negocios. • Regla 10/20/30 de Guy Kawasaki • Elevator Pitch • Pitch Canvas Model Es importante que se sigan las instrucciones y recomendaciones para su elaboración; así como las especificaciones de formato y diseño, los cuales estarán para su disposición y consulta en la plataforma Itslearning. 4 hrs. Plataforma	Recursos: • Las reglas de Kawasaki para presentar planes de negocios: http://emprendedoresnews.com/tips/las-reglas-de-kawasaki-para-presentar-planes-de-negocios.html • Elevator pitch: https://www.entrepreneur.com/watch/elevatorpitch • Telling your story: http://blog.strategyzer.com/posts/2014/7/26/telling-your-story Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de trabajo escrito
EC4 F1 Actividad de aprendizaje 17: Presentación de proyecto de emprendimiento En equipo los alumnos elaborarán una presentación del proyecto de emprendimiento considerando la Regla 10/20/30 de Guy Kawasaki, la cual deberá de ir acompañada de grafico del <i>Canvas Business Model</i>. Se deberá consultar las instrucciones y recomendaciones para su elaboración, las cuales se encuentran en la plataforma educativa y subir la presentación elaborada para su evaluación. 3 hrs. Aula 1 hr. Plataforma	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: • Proyector y computadora. • Bibliografía sugerida, así como revistas electrónicas. • Gráfico impreso del <i>Canvas Business Model</i>. Criterios de evaluación de la actividad: El criterio fundamental es que la presentación tenga los requerimientos de una presentación bajo la regla 10/20/30
EC4 F1 Actividad de aprendizaje 18: Elaboración de video En equipo los alumnos prepararán un video presentando el proyecto de emprendimiento considerando la metodología de Elevator Pitch la cual deberá de ir acompañada de grafico del <i>Canvas Business Model</i>. Es importante que se sigan las instrucciones y recomendaciones para su elaboración; así como las especificaciones de formato y diseño, los cuales estarán para su disposición y consulta en la plataforma itslearning. 3 hrs. Aula	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: • Proyector y computadora para presentar el video. • Bibliografía sugerida, recursos de la Web, tales como revistas electrónicas y canales de presentación de videos. • Gráfico impreso del <i>Canvas Business Model</i> • http://blog.strategyzer.com/posts/2014/7/26/telling-your-story Criterios de evaluación de la actividad: El criterio de evaluación es que el video tenga los requerimientos fundamentales de la metodología <i>Elevator Pitch</i>
EC4 F1 Actividad de aprendizaje 19: Presentación Oral En equipo los alumnos prepararán una presentación oral del proyecto de emprendimiento considerando la metodología de Pitch Canvas Model la cual deberá de ir acompañada de gráfico del <i>Canvas Business Model</i>. Cada equipo expondrá de acuerdo al orden que establezca el facilitador.	Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Recursos: Gráfico impreso del <i>Canvas Business Model</i>.

3 hrs. Aula	Criterios de evaluación de la actividad: El criterio fundamental de evaluación en la presentación oral bajo los requerimientos de una presentación Pitch Canvas Model Rúbrica de Presentación Oral	
Evaluación formativa: Trabajo Escrito, presentación PPT, Video; presentación oral		
Evaluación estandarizada: Aprobar la actividad de autoevaluación del elemento de competencia en los periodos establecidos por la institución.		
Fuentes de información		
1. Alcaraz, R. (2012). El emprendedor de éxito. México: McGraw-Hill. 2. Harvard Business Review http://hbr.es/ 3. Revista Soy Entrepreneur https://www.entrepreneur.com/es 4. Revista Emprendedores http://www.emprendedores.es 5. Revista Expansión http://expansion.mx/emprendedores 6. 100 ways to kill a concept de Michael Iva. http://changethis.com/manifesto/show/32.04.100WaysKillConcept		
Políticas Para un adecuado desarrollo del curso, quedan definidas las políticas para los participantes, que estarán vigentes únicamente durante el curso. La UES, a través del profesor, proveerá los recursos documentales necesarios para realizar todas las actividades del curso. Tomando en cuenta que todos los alumnos del curso tienen ocupaciones importantes adicionales, se respetará el calendario y los horarios de clases. El alumno tendrá derecho a la evaluación final cumpliendo con la asistencia requerida, según el Artículo 51 del Reglamento Escolar del Modelo Educativo ENFACE vigente en la UES. Artículo 51. Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas que el alumno cursa, deberá asistir de acuerdo al criterio del profesor, entre el 70% y el 90% como mínimo de las sesiones de clase impartidas. Para estos efectos, las faltas a las sesiones de clase que sean justificadas no serán consideradas como inasistencias. Los materiales, sugerencias de actividades, exámenes, tareas, foros y demás consideraciones del curso estarán disponibles en la Plataforma itslearning de la UES.	Metodología El curso de Desarrollo Emprendedor está diseñado para todos los estudiantes inscritos en el programa de LC bajo el esquema y plan de estudios 2014. El Curso se desarrollará a lo largo de los meses previstos mediante una nueva modalidad, donde pone de manifiesto el uso de las tecnologías de información y comunicación, a través de la Plataforma itslearning y sesiones presenciales. La enseñanza virtual se apoyará fundamentalmente en la plataforma académica itslearning. A través de esta plataforma académica, tendrás acceso directo: 1. A las instrucciones y orientaciones acerca de cómo seguir puntualmente el curso, tanto de carácter general como para cada una de las asignaciones programadas para cada elemento de competencia del Programa de Curso. 2. A los materiales a través de los cuales se ofrecen los contenidos de los temas del curso; así como otros materiales complementarios	Evaluación De acuerdo al Artículo 49 del Reglamento Escolar de la UES, la evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias previstas en las secuencias didácticas y los planes de estudios correspondientes. Su metodología es de carácter integral, considerando diversos tipos de referencias para la obtención de evidencias de desempeño del alumno. Artículo 50. Existen tres modalidades de evaluación: diagnóstica permanente, formativa y sumativa, cuyas características se detallan en los instructivos académicos desarrollados para tal fin. Solamente los resultados de la evaluación sumativa son reportados a la dependencia encargada del registro y control escolar, pues tiene efectos de acreditación. Artículo 51. Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas que el alumno cursa, deberá asistir de acuerdo al criterio del profesor, entre el 70% y el 90% como mínimo de las sesiones de clase impartidas. Para estos efectos, las faltas a las sesiones de clase que sean justificadas no serán consideradas como inasistencias. Artículo 52. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración, de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las

Los materiales, sugerencias de actividades, exámenes, tareas, foros y demás consideraciones del curso permanecerán en la plataforma itslearning hasta finalizar el curso. La participación en los FOROS que se programen, se sujetará a las condiciones que en el mismo se establezcan; así como a las políticas de uso. La integración y participación de los equipos, será organizada por el maestro, buscando la interacción creativa y productiva. Para evitar revisiones acumuladas al final del curso, las participaciones serán agendadas con fechas precisa y con plazo de entrega si se solicita algún producto. En caso de no entregar a tiempo algún producto o participación, la parte proporcional de la calificación no será considerada. Es importante que durante la clase presencial los alumnos, muestren una actitud de respeto y colaboración en la clase evitando los distractores como juegos, el uso de redes sociales en teléfonos celulares, elaboración de tareas propias de otras asignaturas o realizando otra actividad diferente y concerniente a la materia que se expone y explica en el momento. Código de Conducta: Con el fin de garantizar la imparcialidad, todos los estudiantes que participan en cualquiera de las clases virtuales deben aceptar el siguiente código de conducta: - Las respuestas a las tareas, foros y exámenes serán mi propio trabajo (a excepción de las asignaciones que permiten explícitamente la colaboración conjunta). - No permitiré que las soluciones a las tareas o exámenes estén a disposición de cualquier otra persona. - No participaré en actividades que con deshonestidad mejore mis resultados o los de los demás compañeros. - Cumplir cabalmente con la entrega de trabajos en cuanto a tiempo y forma. - En caso de plagio, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente al trabajo. Las políticas para participar en los foros, para la evaluación de la materia y el desarrollo de la clase, se podrá obtener de la plataforma itslearning, en el curso correspondiente.	como artículos de revistas, test, capítulos de libros, ponencias, videos de apoyo, etcétera. 3. A los exámenes de evaluación para cada uno de los elementos de competencia que integran el Programa de Curso, de acuerdo a la Secuencia Didáctica. 4. A los Foros de debate, a través del cual te podrás contactar con el resto de alumnos y con el profesor titular del curso. Existe un Foro general para las FAQ'S del curso y un Foro particular para cada uno de los elementos de competencia del Curso. Mediante el Foro FAQ'S, podrás contactar directamente a tus profesores y aclarar cualquier duda que te pueda surgir durante el periodo escolar; así como formular preguntas y realizar comentarios acerca del desarrollo mismo del curso. El trabajo del curso virtual se complementará mediante las clases que se impartirán de forma presencial, mediante clases guiadas por el profesor titular, exposiciones en equipo, debates, tutorías y asesorías; cuya asistencia será de carácter obligatoria. A cada alumno/alumna se le asignará un profesor tutor, que se encargará de orientarle y asesorarle en todos aquellos aspectos relacionados con la docencia y administración del curso; aspectos relacionados con la normatividad, reglamentos, derechos y obligaciones que tienes como alumno inscrito en el Centro de Estudios. Además, se le orientará sobre todos los servicios a los cuales tienes derecho por ser estudiante (servicios psicológicos, médicos, becas, programas de movilidad nacional e internacional, prácticas profesionales en el extranjero y en el país y, todos aquellos que tienen relación directa con tu formación integral).	competencias contenidas en el portafolio; la organización y presentación del portafolio mismo, y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logradas por el alumno. Artículo 53.-La acreditación es la certificación oficial del dominio de las competencias definidas en las secuencias didácticas y los planes de estudio del programa educativo respectivo. La acreditación permite la promoción de los alumnos a lo largo de sus estudios en la institución. Artículo 54. Para lograr la acreditación del dominio de las competencias comprendidas en la secuencia didáctica de las asignaturas del programa educativo, el alumno dispondrá de los siguientes medios: 1. Evaluación sumativa; 2. Convalidación, equivalencia y revalidación de estudios; III. Demostración de competencias previamente adquiridas. Artículo 55. Los resultados de la evaluación y acreditación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de: competente sobresaliente, competente avanzado, competente intermedio, competente básico y no aprobado. El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para el caso específico de esta materia, se considerarán dos exámenes teóricos, para el Primer y Segundo Elemento de Competencias, mientras que para el Tercer Elemento de Competencia, será evaluado de forma integral con un trabajo final. Asimismo, se deberá de acreditar una Autoevaluación, a través del banco de reactivos digitales tipo EGEL de CENEVAL, de forma integral al finalizar cada elemento de competencia; así como al finalizar el curso. Para efectos de evaluación del curso, éste se apegará a lo descrito en el Artículo 55 del Reglamento Escolar del Modelo Educativo de la UES, a través de la siguiente tabla de nivel equivalente numérico: Competente Sobresaliente = 10 Competente Avanzado = 9
--	---	--

		Competente Intermedio = 8 Competente Básico = 7 No Aprobado = 6
--	--	---