

## **TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Unidad Curricular:** **INNOVACIÓN Y DESARROLLO EMPRENDEDOR**

**Ubicación en el Diseño Curricular:** 2do. año

**Formato curricular:** Taller

**Régimen del cursado:** Anual

**Carga horaria semanal:** 3 hs. Cátedra

**Profesora:** Elsa Pasquini

**Ciclo lectivo** 2023

**Plan:** Res. Ministerial N° 2120/16

## **MARCO REFERENCIAL**

---

Esta unidad curricular está pensada para que los estudiantes lo desarrollen como espacio de reflexión y profundización acerca de la innovación, como proceso y como solución a los problemas de las personas. También da lugar al enfoque del emprendedurismo como procedimiento para bosquejar ideas de negocios, formulando proyectos para materializar esas ideas y analizar la implementación de los mismos.

Partiendo del razonamiento económico y administrativo, que nace a partir de la diversidad de las necesidades humanas, se hace necesario que los estudiantes desarrollen en esta unidad curricular, contenidos que respondan a la preocupación colectiva respecto a la escasez de recursos y a los nuevos problemas del siglo XXI, como el aumento del desempleo, el impacto de las nuevas tecnologías, el deterioro del ambiente, las desigualdades sociales, el consumismo, y las nuevas condiciones de mercado en esta sociedad del conocimiento.

La complejidad de los problemas del mundo actual, el desafío a nivel de los mercados y las organizaciones, y su impacto en la formación, desarrollo y desempeño de las personas en los diversos ambientes de trabajo implica recurrir al conocimiento de diversas disciplinas.

Por eso, esta propuesta está pensada para abordar problemas empresarios y modelos de negocios y dotar a los estudiantes de herramientas para gestionar emprendimientos propios. En este ámbito se desarrollan temas de la Economía, Administración y la Innovación empresarial. Pero también, se consideran contenidos vinculados a las Tecnologías en general y a las TIC en particular. Y se

considera el aporte de la Sociología, Psicología y las Neurociencias en lo relativo al factor humano y la creatividad.

## **PROPÓSITOS**

---

- Fortalecer la formación integral de los estudiantes para una participación autónoma en la cultura contemporánea: aprender, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a emprender.
- Promover espacios de aprendizaje y desarrollo personal y profesional que permitan manifestar responsabilidad, creatividad, compromiso y solidaridad.
- Evaluar el proceso de aprendizaje con intervención de todos los actores involucrados, ofreciendo herramientas para el seguimiento y la valoración de los propios aprendizajes.
- Generar competencias para abordar integralmente situaciones problemáticas, fortaleciendo la capacidad de vincular teoría y práctica y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.
- Generar confianza en las posibilidades de aprendizaje de todos los estudiantes mediante aprendizaje colaborativo: reconocimiento de las habilidades propias y posibilidad de aportar orientación a sus pares.
- Mejora en los procesos de alfabetización escrita, oral y digital, es decir integral, dominando múltiples recursos TIC para realizar y presentar trabajos, seleccionar y compartir información.

## **OBJETIVOS**

---

- Identificar el alcance y el impacto de las megatendencias en el mundo globalizado.
- Comprender la velocidad y sentido de los procesos de cambio de índole socio-económico del mundo contemporáneo.
- Interpretar a la luz del pasado y el presente, las perspectivas del curso de los fenómenos económicos, administrativos y tecnológicos en el corto y mediano plazo.
- Comprender la importancia del rol del emprendedor como dinamizador social.
- Concebir y desarrollar un modelo de negocios vinculado a la formación específica del Técnico Superior en desarrollo de Software.
- Producir y gestionar un Portfolio Digital con la recopilación de los trabajos prácticos realizados.

## CONTENIDOS

---

### UNIDAD I:

#### **Megatendencias y su impacto en la sociedad**

Sociedad de la información y el conocimiento. Mercados globales. El desafío de la universalización del desarrollo. Desafíos de competitividad y generación de empleos. Expansión económica y preservación ambiental. Desarrollo sostenible. Toma de decisiones cuando hay incertidumbre. El ser humano en un entorno globalizado.

### UNIDAD II:

#### **El emprendedor**

Riesgo y beneficio esperado. Características del emprendedor. La decisión de emprender. Empresario y emprendedor. Creatividad e innovación. Innovación y emprendimiento. Técnicas de creatividad aplicadas al puesto de trabajo, a la organización existente y al nuevo emprendimiento. Liderazgo y trabajo colaborativo.

### UNIDAD III:

#### **Modelos de negocios**

Diseñando el prototipo de emprendimiento. . Definición de modelos de negocios. Modelo CANVAS. Los bloques del modelo para: una herramienta para describir, analizar, y diseñar emprendimientos. Estrategia de un modelo de negocios. Plan de negocio. Redacción de un Plan de negocio. Marco legal de la empresa. Gestión de calidad.

## MARCO METODOLÓGICO

---

En cuanto al abordaje metodológico se tomará como eje el análisis e interpretación de los ejes de contenidos articulando distintos aspectos y dimensiones, a través de:

- Exposición por parte del docente de marcos teóricos para la comprensión y reflexión de los conceptos claves de la asignatura.
- Presentación de problemáticas que conduzcan a la lectura comprensiva, el diálogo y la discusión fundamentada.
- Indagación en diversas fuentes de información, a partir de lo expuesto por el profesor.
- Consulta de material de estudio, de actualidad y datos estadísticos en Internet.

- Elaboración de Trabajos Prácticos.
- Incorporación de películas y documentales referidos a las problemáticas a desarrollar.
- Desarrollo de un Porfolio digital y material, según ANEXO 1.

El desarrollo del Taller se realizará a través de Google Classroom. Por este medio, los estudiantes recibirán material y consignas de trabajo.

En cuanto al abordaje metodológico se tomará como eje el análisis e interpretación de problemáticas relevantes, articulando distintos aspectos y dimensiones, a través de:

- Exposición por parte del docente de marcos teóricos para la comprensión y reflexión de los conceptos claves del Taller.
- Presentación de problemáticas que conduzcan a la lectura comprensiva, el diálogo y la discusión fundamentada.
- Indagación en diversas fuentes de información, a partir de lo expuesto por el profesor.
- Consulta de material de estudio, de actualidad y datos estadísticos en Internet.
- Elaboración de Trabajos Prácticos, definidos a partir de temática planificadas en relación con la realidad y el interés de los alumnos.
- Desarrollo de trabajos prácticos.
- Incorporación de recursos digitales como soporte para sistematización y presentación de trabajos.

Además, recibirán a través de esta herramienta, orientaciones de seguimiento y evaluación por parte del docente.

## **RECURSOS**

---

- Material bibliográfico.
- Computadoras, celulares, cámaras, proyector, pizarra digital, etc.
- Plataformas y aplicaciones virtuales.
- Películas, Documentales, Tutoriales digitales.
- Elementos del aula.
- Carpeta de trabajo de los alumnos.

## **TIEMPO**

---

Dos cuatrimestres.

## **EVALUACIÓN**

---

El alumno deberá aprobar los Trabajos Prácticos previstos para cada cuatrimestre según las pautas que recibirán a través de la aplicación Google Classroom. Las pautas serán entregadas formalmente en la clase virtual y explicadas en la clase presencial; y el progreso deberá hacerse en el horario asignado y completado en forma independiente por el alumno.

Esta propuesta privilegia una evaluación de procesos, evaluación colectiva y también autoevaluación, según criterios claramente explicitados: asistencia, uso de vocabulario específico, síntesis de conceptos en un marco teórico definido, el cumplimiento y compromiso en cuanto a lectura sugerida, participación en clases, buena caligrafía y ortografía, coherencia textual lógica en las producciones, esfuerzo constante y buena disposición ante sugerencias por parte del docente, aprobación de instancias de evaluación pautadas y dominio de recursos presentados.

Para el seguimiento se aplicarán los siguientes instrumentos:

- Control de asistencia.
- Registro anecdótico de la participación de los estudiantes.
- Listado de control de tareas (Hoja de cálculo de Google).
- Observaciones orales sobre el avance en las tareas.
- Rúbrica del desempeño de los estudiantes.
- Autoevaluación (Formularios de Google).
- Presentación final oral, integrando las conceptualizaciones teóricas abordadas en el transcurso del ciclo lectivo.

## CONDICIONES DE CURSADO Y APROBACIÓN

---

Al ser un Formato Taller, nos adecuamos a lo previsto en el RAM (Reglamento Académico Marco) de la Provincia de Santa Fe:

La regularidad tendrá validez de un año a partir del primer turno de examen siguiente al de la cursada.

Art. 42: Los Talleres/Trabajo de Campo/Laboratorio sólo admitirán el cursado regular presencial. Los requisitos de aprobación serán fijados en los Diseños Curriculares y en cada RAI, no pudiendo prescindir la exigencia de:

- a) Cumplimentar con el 75% de asistencia a las clases áulicas en el IES.
- b) Aprobar el 100% de las instancias de evaluación previstas en la planificación anual, contemplando una instancia final integradora.

La nota será de 6 (seis) o más sin centésimos.

El estudiante que no haya aprobado podrá presentarse hasta dos turnos consecutivos inmediatos posteriores a la finalización de la cursada.

Los Talleres específicos de las prácticas docentes y profesionalizantes quedan excluidos del presente artículo.



## RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

### 5.5. RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

La trayectoria que realice cada estudiante en la carrera, deberá respetar las siguientes pautas del régimen de cursado y correlatividades. Las correlatividades se establecen en función de los procesos que se pretenden desarrollar en el transcurso de la formación y de los alcances de contenidos correspondientes a cada unidad curricular.

Para Rendir	Debe tener aprobada
Inglés Técnico II	Inglés Técnico I
Programación I	Lógica y Estructura de Datos
Ingeniería de Software II	Ingeniería de Software I
Redes y Comunicación	Tecnología de la Información Sistemas Operativos
Programación II	Programación I
Bases de Datos II	Bases de Datos I Sistemas Operativos
Gestión de Proyectos de Software	Ingeniería de Software II
Práctica Profesionalizante II	Práctica Profesionalizante I Administración Innovación y Desarrollo Emprendedor

## BIBLIOGRAFÍA

Oscar Malfitano Cayuelas. **Recreando la Administración**. Ediciones EUDECOR.

Santiago Bilinkis. **Pasaje al futuro**. Editorial Sudamericana.

Facundo Manes. **Usar el cerebro**. Editorial Planeta.

Larocca, Barcos y otros, **¿Qué es la Administración?**. Ediciones Macchi.

Hermida, Serra y Kastika, **Administración & Estrategia**, Ediciones Macchi.

Serra, Kastika, **Re-estructurando empresas**, Ediciones Macchi.

Chiavenato, Idalberto. **Introducción a la Teoría General de la Administración**. Mc Graw Hill.

Alcaraz, R. (2006). **El Emprendedor de éxito**. 3ra Edición. México: McGraw-Hill.

Filion, L.; Cisneros, L. y Mejía-Morelos, J. (2011). **Administración de PYMES. Emprender, dirigir y desarrollar empresas**. México: Parson Educación.

Gil, M. (2012). **Cómo crear y hacer funcionar una empresa**. 8va Edición.

México: Alfaomega Grupo Editor.

Hisrich, R. (2005). **Entrepreneurship. Emprendedores**. 6ta Edición. España: McGraw-Hill.

Shepherd, C.; Ahmed, P. y Ramos, L. (2012). **Administración de la Innovación**. México: Pearson Educación.

Vainrub, R. (2006). **Convertir sueños en realidades. Una guía para emprendedores**. 5ta Edición.

Caracas: Ediciones IESA.

## Webgrafía

---

<http://www.innovacionargentina.gob.ar/>

<http://gestion-calidad.com/innovacion>

<http://www.econ.unicen.edu.ar/pdp/emprededorismo.html>

[http://www.ar.undp.org/content/argentina/es/home/operations/projects/poverty\\_reduction/Emprededorismo.html](http://www.ar.undp.org/content/argentina/es/home/operations/projects/poverty_reduction/Emprededorismo.html) (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo)

<https://facundomanes.com/2016/09/18/la-creatividad-es-obra-de-todos/>



## ANEXO 1

### Proyecto: Elaboración de un Portafolio Personal

#### **Fundamentación:**

Un *Portfolio* o *Portafolio* es un documento en el que se irá recogiendo todo el trabajo personal a realizar durante el cursado del Taller. El modelo de Portafolio que emplearemos aquí será sencillo y tiene que servir para reflejar todo lo aprendido, sentido e incorporado por el alumno gracias al proceso de aprendizaje.

Es un documento o un archivo de documentos, con muchas entradas, libre a la propia imaginación para desarrollarlo y con unas pautas sencillas que acordaremos durante las clases. El secreto para confeccionarlo es ser constante y recogerlo todo. El alumno deberá asumir que su propio esfuerzo es muy importante y valioso.

El Portafolio puede ser material o electrónico (que se puede elaborar en formato Word, Power Point, pdf, Blog o cualquier otro soporte electrónico); en este caso se solicita el Portafolio electrónico (aplicando Google Sites). **Deberá ser entregado la última semana de cada uno de los cuatrimestres y se irá construyendo durante el año, en horario de cursado de la asignatura y completándose en horario extraescolar.**

Deberá incluir:

1. **Trabajos prácticos planteados para cada tema de la unidad didáctica.** El trabajo propiamente dicho siguiendo las instrucciones que se entregarán al comienzo de cada cuatrimestre.
2. **Glosario.** De todos los conceptos específicos de la asignatura utilizados desde el inicio.

#### **Objetivos:**

- Aplicar el Portafolio educativo como herramienta de seguimiento y evaluación.
- Presentar formalmente trabajos prácticos.
- Utilizar vocabulario específico de la asignatura.
- Aplicar herramientas informáticas apropiadas a cada consigna.
- Acreditar competencia en el dominio de contenidos y habilidades para promocionar el Taller.

#### **Fecha estimada:**

El proyecto se llevará a cabo durante todo el año, con entregas pautadas para cada cierre de cuatrimestre, en función de los Ejes organizadores de contenidos planificados.

**Evaluación del proyecto:**

- Profundización de la información.
- Producción de trabajos en formato digital.
- Creatividad en las presentaciones.
- Realización ordenada y creativa de un Portafolio Digital.
- Exposición de los trabajos realizados.