

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	El Emprendedor y la Innovación
Clave de la asignatura:	AVD-1209
SATCA¹:	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales la capacidad para desarrollar el espíritu emprendedor ético para generar y gestionar ideas de negocio innovadoras, factibles y sustentables que impacten en la industria del entretenimiento.

Ésta materia aportará el conocimiento básico que será desarrollado en materias como Proyecto de Vida y Carrera, Planeación y Negociación, Dirección y Negociación, Formulación y Evaluación de Negocios.

Intención didáctica

En el primer tema el alumno analiza las características interpersonales, hábitos y habilidades técnicas que necesitan desarrollar para poder generar proyectos creativos innovadores.

El segundo tema debe abordarse como un estudio de caso, analizando un proyecto innovador y creativo dentro de la industria de la animación para poder comprender el proceso de desarrollo, los problemas y soluciones involucrados en el proyecto.

El tercer tema tiene como objetivo desarrollar un prototipo de proyecto, encaminado al área de animación. No el proyecto deberá ser realizado únicamente de manera teórica, sin llevarlo a la ejecución, para que los alumnos experimenten las problemáticas del desarrollo.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Superior de Chapala y Cd. Guzmán.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Tecnológico Nacional de México, del 5 al 8 de diciembre de 2017.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Estudios Superiores de Chimalhuacán, Superior de Coahuila de Zaragoza, Estudios Superiores de Jocotitlán, y Superior de José Mario Molina Pasquel y Enríquez campus Chapala.</p>	<p>Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, Ingeniería en Sistemas Automotrices y Licenciatura en Turismo.</p>

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> Proyecta teóricamente el desarrollo de un proyecto de animación, con una perspectiva realista de los dificultades, adentrándolo a problemáticas reales de la industria.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> Ninguna

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Características del emprendedor	1.1 Perfil del emprendedor 1.2 Hábitos y características del emprendedor 1.3 Modelo de administración por valores 1.4 Enfoques para establecer un clima creativo 1.5 Fomentar la creatividad 1.6 Asociación de ideas 1.7 Hacer común lo extraño 1.8 Lluvia de ideas 1.9 Análisis 635
2	Estudio de casos	2.1 Fases del proceso creativo 2.2 Idea 2.3 Portafolio de ideas 2.4 Obstáculos en el proyecto 2.5 Solución de problemas (iniciativa) 2.6 Adaptación 2.7 Análisis
3	Prototipo teórico de proyectos	3.1 Desarrollo de prototipos (serie, videojuego, comerciales) 3.2 Idea creativa 3.3 Proyección de obstáculos y oportunidades 3.4 Solución de problemas 3.5 Estudio de mercado 3.6 Planteamiento económico 3.7 Reporte de resultados

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Características del emprendedor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce características y hábitos que las personas emprendedoras comparten y las aplica a generar lluvia de ideas. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita • Capacidad de organizar y planificar • Capacidad crítica y autocrítica • Aplicar los conocimientos en la práctica • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad de trabajar en forma autónoma • Solución de problemas • Búsqueda del logro • Compromiso ético • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar apuntes para comprender las características del emprendedor • Emular a través calendarización los hábitos del emprendedor • Hacer autoanálisis de habilidades técnicas e interpersonales • Generar lluvias de ideas y análisis 635
Tema 2. Estudio de casos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza un estudio de caso de proyectos innovadores y emprendedores dentro de la industria. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita • Capacidad de organizar y planificar • Capacidad crítica y autocrítica • Aplicar los conocimientos en la práctica • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad de trabajar en forma autónoma • Solución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un reporte de estudio de caso, de un proyecto innovador y emprendedor. Investigando el inicio y desarrollo del proyecto, así como las problemáticas presentadas y las soluciones dadas. Introduciendo al alumno a problemáticas reales dentro de la industria.

<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda del logro • Compromiso ético • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones • Preocupación por la calidad 	
Tema 3. Prototipo teórico de proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emula un proyecto innovador y emprendedor dentro de la industria. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Comunicación oral y escrita • Capacidad de organizar y planificar • Capacidad crítica y autocrítica • Aplicar los conocimientos en la práctica • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad de trabajar en forma autónoma • Solución de problemas • Búsqueda del logro • Compromiso ético • Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un prototipo teórico de proyecto innovador y emprendedor. Proyectando el inicio y desarrollo del proyecto, así como las problemáticas presentadas y las soluciones dadas. Introduciendo al alumno a problemáticas reales dentro de la industria.

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> • Genera un reporte de análisis de las características, habilidades y hábitos de personas emprendedoras e innovadoras para identificarlas. • Realiza un autoanálisis para identificar sus propias características interpersonales • Analiza un proyecto innovador dentro de la industria (videojuego, serie, comercial, etc.) enfocándose en el proceso de los creadores. • Generar un prototipo de proyecto a pequeña escala, innovador dentro de la industria (videojuego, serie, comercial, etc.), el cual no será realizado, sino hipotético. Con la finalidad que el estudiante comprenda y solucione problemáticas y proyecte un prototipo de desarrollo.
--

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje. Tomando en cuenta uno o más de los siguientes métodos de evaluación:

- Listas de cotejo
- Listas de verificación
- Matrices de valoración
- Guías de observación
- Rúbricas
- Evaluación diagnóstica

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar alguna(s) de las siguientes formas de evaluación:

- Bitácora de actividades desarrolladas.
- Pruebas prácticas de los conocimientos adquiridos en clase.
- Resolución de problemas asignados de manera grupal o individual.
- Portafolio de trabajos
- Tareas
- Exposiciones
- Reportes escritos

- Nomenclatura
- Puntualidad
- Presentación
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Resúmenes
- Investigaciones usando diversas fuentes de investigación
- Exposiciones
- Trabajo en equipo
- Análisis y redacción de textos
- Cuadros sinópticos
- Diagramas de flujo
- Ortografía y redacción
- Contenido
- Apuntes en clase
- Exámenes teóricos
- Exámenes prácticos
- Debates
- Participación en las sesiones grupales
- Uso de las tecnologías de la información
- Información bibliográfica
- Creatividad

11. Fuentes de información

1. Alexander Oserwalder & Yves Pigneur (2011) *Generación de modelos de negocio*. DEUSTO
2. Alexander Oserwalder & Yves Pigneur, Alan Smith, Gregory Bernarda (2015) *Diseñando la propuesta de valor*. DEUSTO
3. Fernando Trías de Bes (2017) *El libro negro del emprendedor*. Empresa activa
4. Steve Blank, Steven Gary Blank, Bob Dorf (2012) *The startup owner's manual. The step by step guide for building a great Company*. K&S Ranch Incorporated 2012
5. Hit t- Ireland –Hoskisson. *Administración estratégica: competitividad y conceptos de globalización, International* (3ª ed.) Thomson Editores.
6. Amaru, Antonio (2009) *Administración para emprendedores: fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios*, México: Pearson-Prentice Hall.
7. González, Diana (2007) *Plan de negocios para emprendedores al éxito*, México: Mc. Graw Hill Interamericana.
8. Parra, Francisca (2003) *Tu propia empresa: un reto personal: manual útil para emprendedores*, España: ESIC.
9. Rafael Alcaraz (2006) *El emprendedor de éxito* (3ª ed.), México: Mc Graw Hill.
10. Business Week (2008) *Casos de éxito de emprendedores* (1ª ed.), Mc Graw Hill.
11. Hernán Marcelo Herrera Acevedo, Daniel Elías Brown Soto, (2006) *La guía del emprendedor*, Editorial Empresa Activa.