

INSTITUTO DE DESARROLLO ECONÓMICO E INNOVACIÓN

Año: 2023



Universidad Nacional de Tierra del Fuego,
Antártida e Islas del Atlántico Sur.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:

Taller de Gestión Emprendedora II (0191)

CÓDIGO: 0191

AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:

2 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2022-06-30

CARRERA/S: Licenciatura en Gestión Empresarial V7,

CARÁCTER: CUATRIMESTRAL (2do)

TIPO: OBLIGATORIA

NIVEL: GRADO

MODALIDAD DEL DICTADO: PRESENCIAL

MODALIDAD PROMOCION DIRECTA: SI

CARGA HORARIA SEMANAL: 3 HS

CARGA HORARIA TOTAL: 51 HS

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Natalia Graziano	Prof. Adjunta	nsgraziano@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

La materia propone un ámbito de formación para el trabajo profesional en sentido amplio, que explícitamente excede al trabajo asalariado. Esto implica asumir en un mismo plano y promover el trabajo profesional por cuenta propia en sus diversas expresiones (generación de empresas, cooperativas, organizaciones no gubernamentales, proyectos puntuales de desarrollo, etc.) y el trabajo asalariado en sí. En esa línea y detectado un amplio grupo de capacidades necesarias para el desempeño profesional en general, en esta materia se trabaja con un subconjunto específico denominado como "conjunto de capacidades emprendedoras".

Durante el curso los estudiantes, organizados en equipos de trabajo, desarrollan un proyecto de emprendimiento de su elección.

El laboratorio tiene como característica la formación de equipos de trabajo para la ejecución de dinámicas y ejercicios.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

? Desarrollar en los estudiantes competencias (conocimientos, habilidades, aptitudes) necesarias para llevar adelante un rol de gestión, preferentemente en un emprendimiento personal.

? Desarrollar habilidades / capacidades para emprender.

? Exponer a los estudiantes a la necesidad de adoptar una actitud proactiva y a una mayor autonomía en su formación.

? Exponer a los estudiantes a situaciones que les permitan descubrir su capacidad de desarrollar acciones por propia cuenta.

? Propiciar el reconocimiento de las competencias propias a través del uso de técnicas y test aptitudinales.

? Que los estudiantes se reconozcan como potenciales agentes de cambio de la comunidad.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

Desarrollar habilidades de creatividad e innovación.

? Identificar patrones obsoletos de pensamiento y conducta.

? Aplicar técnicas de pensamiento creativo.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Las pautas establecidas en este punto son compatibles con lo previsto por la Resolución N° 381/12 (Reglamento General de Estudios de Pregrado y Grado) de esta Universidad.

4.1 ALUMNOS REGULARES:

Se evaluará a través de los trabajos prácticos con contenidos teórico/prácticos de la materia. En estas evaluaciones se solicitará a los alumnos alcanzar un alto grado de efectividad en las soluciones, en función del requerimiento mínimo de conocimiento de cada tema, para considerarlo aprobado. en el mismo sentido se considerará el Trabajo Final.

La asignatura puede promocionarse sin examen final si los estudiantes obtienen en promedio de todas las instancias evaluatorias parciales una nota no menor a los siete (7) puntos y no menor a los seis (6) en cada una de ellas.

Otros criterios de evaluación para alumnos regulares:

a) Participación activa en clase: La reflexión sobre lo actuado, la argumentación sobre disensos o coincidencias con lo planteado en el curso forman parte central del proceso de aprendizaje.

Respetando los estilos propios de cada alumno se evaluará la intervención de los alumnos en las actividades en el aula.

Poseer condición de alumno regular.

- Cumplimiento del 70% de la asistencia, contenidos y competencias evaluadas en actividades sincrónicas y asincrónicas.

- Tener aprobadas las correlativas anteriores antes de la finalización del cursado.

- Realización de la totalidad de los trabajos solicitados en la asignatura.

- Aprobación y presentación en la Feria Universitaria de Innovación Empresarial FUNIE del Trabajo Práctico Final.

b) La calificación final surgirá del promedio ponderado de las instancias de evaluación citadas.

*Trabajos prácticos individuales, 10%

*Participación en clase, 40%

*Proyecto de emprendimiento, 50%

4.2 Condiciones de APROBACIÓN POR EXAMEN FINAL LIBRE:

Presentar y aprobar el Trabajo Práctico Integrador Final requerido a los alumnos regulares, al menos 5 (cinco) días antes de rendir el examen final; y rendir examen final escrito y oral.

Los estudiantes que opten por la modalidad libre deberán comunicarse previamente con los docentes, quienes les facilitarán la totalidad de la bibliografía obligatoria del programa y compartirán las consignas correspondientes al Trabajo Práctico Integrador Final a presentar.

Aprobar el examen final, que constará de una parte escrita y una parte oral, con una calificación de, al menos 4 (cuatro) puntos. En esta evaluación se solicitará a los alumnos la misma efectividad en las soluciones para considerarlos aprobados, de acuerdo a los señalado para alumnos regulares.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Unidad 1: Creatividad. Que es el talento creativo. Entornos que promueven la creatividad. Pensamiento analógico. Procesos de solución.

Unidad 2: Creatividad e Innovación. Patrones habituales de pensamiento y comportamiento. Tipos y estilos de innovación. Cooperativismo. De la idea a la ejecución (crear, diseñar, implementar, medir y evaluar).

Unidad 3: Comunicación. Expresión oral y escrita. Lenguaje no verbal. El proceso de la comunicación. El lenguaje como promotor de creatividad.

5. RECURSOS NECESARIOS

- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Pizarra, Materiales Didácticos. Correo Institucional.

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1	Introducción pensamiento convergente y divergente. Planteamiento de problemas: una nueva forma de abordarlo.	Obligatoria
2	1	Problema. Planteo. Definición. Caso. Rompiendo Paradigmas.	Obligatoria
3	1	Proyecto de Trabajo final. Desarrollar las técnicas de Brainstorming (Lluvia de ideas)	Obligatoria
4	1	Desarrollar la técnica los 5 ¿Por qué? o diagrama de "causa-efecto". Introducir el concepto de creatividad y sus características. Desarrollar la técnica de los 5 ¿Por qué? O Metodología del Árbol. Presentación teórica y aplicación práctica de ejercicios.	Obligatoria
5	1	Desarrollar Técnica espina de pescado. Aplicar idea de proyecto.	Obligatoria
6	2	Creatividad e Innovación. Creatividad. Fluidez. Flexibilidad. Orientación al objetivo. Originalidad. Creatividad Constructiva.	Obligatoria
7	2	Reto. Romper paradigmas. Metodología del Árbol- Listas alfabéticas.-	Complementaria
8	2	Introducción al concepto de "Innovación". Tipos. Marcas- Identidad y Diferenciación.	Complementaria
9	2	Innovación Abierta	Complementaria
10	2	Cooperativismo - Definición, principios y valores cooperativos. Ley 20337 art.21	Complementaria
11	3	Patentes, Marcas, diseño.	Obligatoria
12	3	Conocer las fases del proceso creativo.	Obligatoria
13	3	Hábitos que promueven la creatividad.	Obligatoria
14	3	Comunicación. El lenguaje no verbal. Comunicación Efectiva.	Obligatoria
15	1-2-3	Clase de consulta	
16	1-2-3	Presentación Proyecto Final	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
De Bono	1970	El Pensamiento Lateral	completo		Paidós
De Bono	1985	Seis Sombreros para pensar	completo		Paidós
Kastika Eduardo	1994/2001	Desorganización creativa. Organización Innovadora. Recomendaciones, técnicas y casos para desarrollar la creatividad en la empresa.”	completo		Macchi
Ministerio de Desarrollo Productivo. Presidencia de la Nación	2020	Curso Virtual de Innovación Abierta.Herramientas para transformar la Industria, la Producción y las Organizaciones.	completo		argentina.gob.ar/pro ducción
Ressel Alicia, Noelia Silva, Viviana Coppini, Magdalena Nievas	2013	Manual teórico -Práctico de Introducción al Cooperativismo	completo	La Plata	UNPL-FCE

Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	

Este programa de estudio tiene una validez de hasta tres años o hasta que otro programa lo reemplace en ese periodo