	FORMATO MICROCURRÍCULO	ST-DOC-01-E-01-F01
		Versión 2
		04/07/2023

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES

PROGRAMAS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, CONTADURÍA PÚBLICA Y NEGOCIOS INTERNACIONALES

I. **CICLO:** NÚCLEO COMÚN

COMPONENTE: ELECTIVAS

II. **IDENTIFICACIÓN**

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O EL MÓDULO	CÁTEDRA DE EMPRENDIMIENTO	
CÓDIGO		
SEMESTRE	J/T/D/A/N	
N.º DE CRÉDITOS ACADÉMICOS	2	
MODALIDAD	Presencial	X
	Presencial asistida por TIC	X
	Virtual	
TIPO DE ASIGNATURA	Teórica	
	Teórica-práctica	X
	Práctica	
DOCENTE	CARMEN ELISA MATEUS P.	
FECHA DE ACTUALIZACIÓN	DICIEMBRE DE 2023	

III. JUSTIFICACIÓN

En el desarrollo de los procesos de emprendimiento e innovación, en un mundo globalizado y cambiante, se hace totalmente necesario implementar nuevas formas de saber ser y saber hacer. La innovación basada en el emprendiendo se ha convertido en una competencia indispensable que se transforma en factor clave de la competitividad humana, laboral y empresarial. Los diversos estudios realizados en varias universidades, como la de Stanford, nos muestran la innovación como el medio efectivo para el desarrollo económico, social y empresarial de los diversos países.

Empresas como Amazon nos muestran que en el año 2010 existían más de 40500 libros de innovación y en el 2012 se elevó a 50023 ejemplares. Esto hace pensar y asegurar que se **“Crea, se emprende, se Innova o se deja de ser competitivo”**.

A través de procesos de innovación se puede dejar la crítica de lado y se pasa a ser proactivo frente a esta, generando nuevos procesos, nuevas metodologías, nuevos productos, nuevos servicios con el fin de satisfacer al usuario final. De esta forma, también se adapta a los nuevos mercados y se satisfacen las



FORMATO MICROCURRÍCULO

ST-DOC-01-E-01-F01

Versión 2


04/07/2023

necesidades de clientes efectivos y potenciales agregando valor y mejorando su calidad de vida. De igual manera, se aportan las herramientas pertinentes para la transformación a través de nuevas tecnologías y así, ayudar a generar cambios innovadores acordes con los objetivos de desarrollo sostenible, mientras se fortalece la condición de seres solucionadores de problemas y gestores de cambio.

En este sentido, esta asignatura busca generar, mejorar, afianzar, según sea el caso, la mentalidad innovadora dentro de los estudiantes, lo que se verá reflejado en nuevas formas de hacer en cada una de sus profesiones, teniendo en cuenta temas como la tecnología 5.0, nuevos mercados y su movimientos, necesidades de las empresas y de sus clientes; todo lo anterior basado en la práctica a través de estudios de casos, dentro de los principios y valores inherentes a la filosofía Unilibrista tales como A. Liderazgo, que lo convierten en un profesional que dirige, crea circunstancias de desarrollo personal, familiar y comunal. B. Ético, que lo conduce a ser un profesional reflexivo, conocedor y respetuoso de las normas y leyes que rigen ser humano que lo encarna.

IV. COMPETENCIAS

- **Aprender a conocer:** Asociado a los conocimientos particulares de una disciplina en torno a problemas concretos en relación con una cultura general y amplia, aspecto que obliga a aprender y aprovechar la posibilidad de educarse a lo largo de la vida.
- **Aprender a Ser.** Competencia fundamental para llegar a realizar un proyecto de vida exitoso y que haga feliz al futuro egresado de la Universidad Libre, bajo parámetros de Ética, responsabilidad, Crítica, Autocrítica basado en el autoconocimiento.
- **Aprender a Hacer.** Capacidad del individuo para aplicar conocimientos en su vida diaria y laboral, afrontando diversas situaciones que se puedan presentar, esto se realizará en la aplicación de conocimientos en la realidad del estudiante y de su entorno.
- **Saber saber.** Aplicar cada uno de sus conocimientos dentro del contexto que se requiera.
- **Competencia Cognitiva:** Dan significado a los sucesos que ocurren y a la información que se recibe, con el fin de evaluar y crear nueva información, tomar decisiones acertadas, resolver problemas abiertos y controlar el aprendizaje y la conducta.
- **Competencia Comunicativa:** Pueden existir buenos proyectos, pero se deben saber comunicar, de lo contrario se queda en el espíritu empresarial sin que se lleven a cabo las grandes ideas, esta competencia se evalúa a través del desarrollo de Pitch dentro de la clase.
- **Competencia Propositiva**, para coadyuvar y/o asesorar a los empresarios en la preparación, presentación y análisis de la información financiera, a partir del conocimiento claro de la normatividad vigente en Colombia.
 - **Competencia argumentativa**, desarrollada desde la formación científica con fundamentos epistémicos para exponer y sustentar sus ideas teniendo en cuenta la complejidad de las normas nacionales e internacionales de información financiera.
 - **Competencia axiológica**, Dará al estudiante la formación del ser en la sociedad; en valores éticos, morales y disciplinares

	FORMATO MICROCURRÍCULO	ST-DOC-01-E-01-F01
		Versión 2
		04/07/2023

V. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA
<p>El perfil de egreso del estudiante esta dado por:</p> <p>Entendimiento y evaluación de la importancia de las competencias en el sector real.</p> <p>Entendimiento de las diferentes competencias que se deben tener para ser competitivos en el sector laboral Generar ideas innovadoras que resulten competitivas en el mercado.</p> <p>Análisis de lecturas y casos, respetando la postura del estudiante, cuando esta esté basada en argumentos e investigación.</p> <p>Análisis de los casos y realizar un comparativo dentro del contexto en el cual se encuentra el estudiante o su entorno.</p> <p>Evaluación de casos exitosos que se encuentren dentro del contexto y análisis de su incidencia en Colombia. (Caso Mark Zuckerberg y los empleos del futuro).</p> <p>Realización de un Pitch en el cual durante 8 minutos pueda expresar su idea de negocio a evaluadores externos e internos, acompañados por un video de 2 minutos donde claramente se vea la idea de negocio propuesta, cumpliendo así con la ruta emprendedora de la Universidad Libre en su etapa de sensibilización.</p> <p>Integrar de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a cada una de las ideas de negocio, indicando a qué objetivo contribuye su idea de negocio.</p>
VI. METODOLOGÍA GENERAL
<p>TRABAJO TEÓRICO PRÁCTICO</p> <p>Esta es una clase basada en problemas y desarrollo de proyectos que den soluciones a través de la práctica. Por ser una clase teórico-práctica, su desarrollo se realizará de bajo la explicación de los temas por parte del docente y la aplicación de estos por parte del discente. Ello puede ser dentro o fuera del salón de clase, a través de trabajos prácticos que permitan el desarrollo del conocimiento en el ámbito en que se desenvuelve el estudiante y con los recursos que se tienen. En algunas oportunidades, se realizarán trabajos utilizando las TIC, algunas lúdicas, con el fin de propiciar el ambiente y condición oportuna para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera agradable y acorde con el desarrollo de las competencias propuestas.</p> <p>Desarrollo de talleres</p> <p>Videos</p> <p>Desarrollo de casos</p> <p>Desarrollo de nuevos servicios o productos</p> <p>Los estudiantes, en su trabajo autónomo, desarrollarán los talleres establecidos en la clase y en grupos de trabajo generarán ideas de negocio, basados en investigación, dentro de los parámetros previamente establecidos por el docente. Estos serán entregados a los estudiantes para su desarrollo durante el semestre con el fin de presentar una idea de negocio, producto, servicio o proyecto innovador y creativo, aplicando tecnología.</p>




FORMATO MICROCURRÍCULO

ST-DOC-01-E-01-F01

Versión 2

04/07/2023

VII. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS	VIII. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
<p>1. Las Competencias</p> <p>2. Competencias basadas en el saber ser, saber saber, saber hacer, competencias laborales</p> <p>3. La Innovación</p> <p>4. Pensamiento crítico</p> <p>5. Profesionales 4.0</p> <p>6. Cuarta revolución Industrial y gamificación</p> <p>7. Sociedad 5.0</p> <p>Modelo Design Thinking</p> <p>Modelo Canvas</p>	<p>Explicación por parte del docente sobre el concepto de las competencias y su incidencia en el ámbito laboral y de liderazgo.</p> <p>Desarrollo de talleres</p> <p>Estudio de casos</p> <p>Explicación de cada una de las competencias por parte del docente.</p> <p>Talleres</p> <p>Importancia de la Innovación, similitudes y diferencias con relación a la creatividad.</p> <p>Aplicación práctica dentro de las vivencias y ejemplos específicos.</p> <p>Importancia y trascendencia del pensamiento en el saber ser, hacer, saber- saber</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>Explicación de casos de los profesionales competitivos llamados 4.0 y autoevaluación de las competencias necesarias para estar dentro de este grupo de profesionales.</p> <p>Incidencia dentro del contexto global y análisis dentro de la pandemia y pos-pandemia.</p> <p>Estudio de casos por parte de los estudiantes.</p> <p>Dar el conocimiento básico necesario a los estudiantes para entender que puede llegar a e una sociedad con beneficio a los futuros profesionales y en general a las personas que se encuentren dentro de esta vivencia.</p> <p>Para generar ideas de negocio y su consecuente repercusión en el nicho de mercado</p> <p>Modelo de negocio para evaluar de forma práctica la viabilidad del negocio que se plantea.</p>

	FORMATO MICROCURRÍCULO	ST-DOC-01-E-01-F01
		Versión 2
		04/07/2023

IX. EVALUACIÓN	
PORCENTAJE	ESTRATEGIAS
1er. 30%	Talleres, ensayos, cuises,
2do. 20%	Talleres, parcial, desarrollo de actividades lúdicas en beneficio del proceso enseñanza – aprendizaje.
3ro. 50%	Desarrollo del proyecto de aula, generación de una idea de negocios, donde se evidencie creatividad, innovación y desarrollo tecnológico.

X. BIBLIOGRAFÍA
<ol style="list-style-type: none"> 1. García, F. (2012). Conceptos sobre innovación: Contribución al análisis PEST (Política, economía, sociedad, tecnología) “Plan estratégico 2013-2020” 2. U de Cataluña, (2020). Diplomado en alta Gerencia: modulo 5 Tecnologías y Entornos Globalizados, Lección 4 La Cuarta Revolución Industrial 3. blog (la gamificación, proyecto de grado): http://lagammificacionproyectodegrado.blogspot.com 4. Blog Scribd (autores del pensamiento critico): https://es.scribd.com/doc/152699587/AUTORES-DEL-PENSAMIENTO-CRITICO

DOCENTE

DIRECTOR DEL PROGRAMA

DECANO

Histórico de control de cambios		
Fecha de actualización	Descripción de la actualización del micro currículo realizado	Responsable
Julio 10 de 2023	Ajuste al formato institucional	Carmen Elisa Mateus