

SILABO

FACULTAD
ESCUELA PROFESIONAL
PROGRAMA DE ESTUDIOS

INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
CARRERA PURA

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Identificación Académica

a) Curso	TALLER DE INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO
b) Código	EG104
c) Prerequisito	Ninguno
d) Número de Horas	02h teóricas, 02h prácticas, Total 04 horas
e) Créditos	03
f) Número de Horas virtuales	60
g) Año y Semestre Académico	2025-II
h) Ciclo de Estudios	I
i) Duración	Del 25 de Agosto al 19 de Diciembre del 2025 (17 semanas)
j) Área Curricular	Estudios generales
k) Características del Curso	Formación ciudadana

1.2 Docente

a) Apellidos y Nombres	ASENCIOS GARNICA JOSE WILFREDO
b) Condición y Categoría	Nombrado TP
c) Especialidad	Gestión Empresarial
a) Apellidos y Nombres	MULLUNI CHACOLLI DAYSI
b) Condición y Categoría	Contratada TP
c) Especialidad	Desarrollo ambiental

1.3 Ambiente donde se realizó el aprendizaje

- a) aula 103 y aula 104

II. SUMILLA

El curso Taller de innovación y emprendimiento corresponde al área de estudios generales, es de carácter teórico-práctico, y tiene como propósito de reconocer y desarrollar en el estudiante su potencial emprendedor, ya sea para emprender un nuevo negocio o bien para trabajar como agente de cambio de su puesto de trabajo y para ello busca promover sus competencias emprendedoras, su creatividad para aprender haciendo, ideando, iterando y testeando soluciones a problemas reales, que le permitan modelar un negocio innovador, sustentable y rentable factores que lo alienten a adoptar la concepción emprendedora de vida.

Esta dividido en tres unidades:

- CEP S: Capacidades Emprendedoras Personales
- La creatividad e Innovación para el emprendimiento
- Modelaje de Negocios

III. PERFIL DEL EGRESADO EN RELACIÓN AL CURSO

CG4. Desarrolla emprendimiento creativo vinculado a su proyecto de vida, orientado a la construcción del tejido social, cultural y sociolaboral.

IV. LOGRO DE APRENDIZAJE DEL CURSO

Sustenta el diseño y validación de un modelo de negocio de un producto y/o servicio bajo los principios de la innovación que contribuyan a la solución de problemas de su entorno regional, reflejando el perfil del emprendedor, creativo e innovador desarrollado en el proceso de aprendizaje.

V. TRATAMIENTO DE UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1		UNIDAD 1	
LOGROS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
Desarrolla sus capacidades emprendedoras, ya que reconoce la importancia de emprendimiento para el desarrollo personal y local			
TIEMPO DE DESARROLLO		Del 25 de Agosto al 6 de Octubre del 2025 (Total 24 horas)	
HORAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL/UNIDAD		20	
SEMANAS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO		CONOCIMIENTOS
Semana 1	El entorno emprendedor y es identificado a partir del análisis de desempeño de los actores del ecosistema		Emprendimiento: El Perfil Emprendedor
Semana 2	El entorno emprendedor y es identificado a partir del análisis de desempeño de los actores del ecosistema		Tipos de emprendimiento: emprendedor, Intraemprendedor, emprendedor social

Semana 3	El entorno emprendedor y es identificado a partir del análisis de desempeño de los actores del ecosistema	Habilidades y Capacidades Emprendedoras, Análisis personal de emprendimiento Habilidades Emprendedoras
Semana 4	Las competencias emprendedoras son puestas en práctica en el desenvolvimiento de talleres experienciales y sistematizadas en un informe escrito	Capacidades Emprendedoras: Capacidad de Realización: Búsqueda de oportunidades, persistencia, Cumplimiento de Compromisos, demanda por calidad y eficiencia, toma de riesgos y resolución de problemas
Semana 5	Las competencias emprendedoras son puestas en práctica en el desenvolvimiento de talleres experienciales y sistematizadas en un informe escrito	Capacidades Emprendedoras: Capacidad de Planificación: Establecimiento de metas, La búsqueda y gestión del conocimiento e información, planificación sistemática y el control.
Semana 6	Las competencias emprendedoras son puestas en práctica en el desenvolvimiento de talleres experienciales y sistematizadas en un informe escrito	Capacidades Emprendedoras: Capacidad de Relación Social: Liderazgo, persuasión y elaboración de redes de apoyo, autoconfianza
PORCENTAJE DE AVANCE ACADÉMICO DE LA UNIDAD: 35%		

* El docente deberá programar “actividades de retroalimentación” los cuales se desarrollarán a lo largo de cada unidad didáctica con el fin de asegurar los adecuados aprendizajes de los estudiantes.

UNIDAD 2		UNIDAD 2
LOGROS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD Conoce los factores claves, metodologías, herramientas y técnicas que fomentan el emprendimiento, la creatividad e Innovación		
TIEMPO DE DESARROLLO		Del 6 de Octubre al 10 de Noviembre del 2025 (Total 20 horas)
HORAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL/UNIDAD		20
SEMANAS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS
Semana 7	El concepto de la creatividad y sus ámbitos, son conocidos y definidos en sus procesos permitiendo desarrollar el potencial creativo	Creatividad-Invencción- innovación: Conceptos Ámbitos de la creatividad El potencial creativo Pensamiento disruptivo / lateral
Semana 8	El concepto de la creatividad y sus ámbitos, son conocidos y definidos en sus procesos permitiendo desarrollar el potencial creativo	Creatividad para la Innovación Principios de la Innovación Procesos de la Innovación Cultura innovadora, Drivers y barreras de la innovación Matriz de Innovación
Semana 9	Técnicas de creatividad, son empleadas para la generación de ideas innovadoras bajo los principios de la creatividad	Técnicas de Creatividad Taller de creatividad: Brainstorming, 6 sombreros, mapas mentales, SCAMPER
Semana 10	Técnicas de creatividad, son empleadas para la generación de ideas innovadoras bajo los principios de la creatividad	Técnicas de Creatividad Taller de creatividad: biónica, analogías, relaciones forzadas
Semana 11	Técnicas de creatividad, son empleadas para la generación de ideas innovadoras bajo los principios de la creatividad	Técnicas de Creatividad Taller de creatividad: PNI (positivo, negativo, interesante), 4x4x4, Cre-in,Método 635, Triz
PORCENTAJE DE AVANCE ACADÉMICO DE LA UNIDAD: 65%		

* El docente deberá programar “actividades de retroalimentación” los cuales se desarrollarán a lo largo de cada unidad didáctica con el fin de asegurar los adecuados aprendizajes de los estudiantes.

UNIDAD 3		UNIDAD 3
LOGROS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD Modela negocios innovadores, rentables y sostenibles, basados en el desarrollo de metodologías ágiles y los principios del design thinking		
TIEMPO DE DESARROLLO		Del 10 de Noviembre al 19 de Diciembre del 2025 (Total 24 horas)
HORAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL/UNIDAD		20
SEMANAS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS
Semana 12	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	Innovación: Sectores y ámbitos para la innovación: Edutech, Fintech, agritech, foodtech. Tipos de Economías: creativas * economía circular *economía azul * economías verdes
Semana 13	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	ISIN: Identificación y selección de ideas de negocio Design Thinking: Proceso de Diseño, empatizar, definir, idear,prototipar, testear
Semana 14	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	Modelos de Negocios: Model business canvas, lean canvas, leanstartup
Semana 15	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	Herramientas del Model Business Canvas Mapa de la empatía,buyer persona, Scope, curva de valor, matriz CREA, customer journey map, diseño de propuesta de valor
Semana 16	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	Pitch: Elevator pitch Elementos esenciales de la Propuesta de Valor
Semana 17	El desempeño de modelos de negocio son analizados en base a los principios de la innovación y las economías naranjas, azules y verdes en diversos sectores	Taller de Modelaje: Feria empresarial
PORCENTAJE DE AVANCE ACADÉMICO DE LA UNIDAD: 100%		

* El docente deberá programar “actividades de retroalimentación” los cuales se desarrollarán a lo largo de cada unidad didáctica con el fin de asegurar los adecuados aprendizajes de los estudiantes.

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1 De Enseñanza

a) Actividad **síncrona**:

Video conferencias.

Video fórum

Chat en línea.

b) Actividades **asíncronas**:

Foros análisis y discusión Foro de información

Tareas

Lecturas hermenéuticas

6.2 De Aprendizaje

Aprendizaje basado en problemas Organizadores de información.

Debate Exposición

6.3 De Investigación Formativa

Identificación de problemas e hipótesis sobre el contexto y entorno Lectura de artículos científicos

Discusión dirigida Juego de roles

6.4 De Responsabilidad Social Universitaria

Proyecto: Desarrolla un programa de fortalecimiento de capacidades emprendedoras para una cooperativa rural usando el aprendizaje experiencial

6.5 De Enseñanza Virtual

Utilización del aula virtual

Uso de recursos de tecnología e información. Gamificación

Flippclasroom

Foros-Wikis: Moodle-Wakelet Videoconferencias: Meet,

Zoom, jitsi meet. Pizarras electrónicas: Jamboard

Gamificación: Kahoot, Quiziz

Test y evaluaciones: Socrative, Mentimeter

VII. MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Textos Periódicos Gráficos Diapositivas

Palabra hablada

Video conferencias

WEB: Genially, Kahoot, Socrative, Trello, miro, Jamboard, quiziz Biblioteca virtual.

Organizadores de información. Plataforma virtual.

VIII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

8.1 Logro de aprendizaje, evidencias de desempeño, ponderación, técnicas e instrumentos de evaluación.

UNIDAD	LOGROS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DESEMPEÑO: De acción, objeto o producto (%)	PONDERACIÓN (Obligatorio en base a 100%)	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
--------	-----------------------	---	--	----------	--------------

1	Desarrolla sus capacidades emprendedoras, ya que reconoce la importancia de emprendimiento para el desarrollo personal y local		33.33%		
2	Conoce los factores claves, metodologías, herramientas y técnicas que fomentan el emprendimiento, la creatividad e Innovación		33.33%		
3	Modela negocios innovadores, rentables y sostenibles, basados en el desarrollo de metodologías ágiles y los principios del design thinking		33.33%		

8.2 Evidencias de aprendizaje del semestre académico.

LOGRO DE APRENDIZAJE DEL CURSO	EVIDENCIAS: ACCIÓN, OBJETO o PRODUCTO	FECHA DE PRESENTACIÓN
Sustenta el diseño y validación de un modelo de negocio de un producto y/o servicio bajo los principios de la innovación que contribuyan a la solución de problemas de su entorno regional, reflejando el perfil del emprendedor, creativo e innovador desarrollado en el proceso de aprendizaje.		

• Evidencias que deben ser socializados con la comunidad como parte de la responsabilidad social universitaria. Por la emergencia sanitaria podría optarse por la difusión vía página web y redes sociales.

8.3 Calificación

La fórmula para la obtención del promedio final del curso es la siguiente:

$$\text{Promedio Final} = \frac{(33.33\%)IUPP + (33.33\%)IIUPP + (33.33\%)IIIUPP}{3}$$

Donde:

IUPP : Primero unidad promedio parcial

IIUPP : Segundo unidad promedio parcial

IIIUPP : Tercero unidad promedio parcial

IX. FUENTES DE INFORMACIÓN

9.1 Bibliográficas

Básica

Alcaraz, Rafael (2011). El emprendedor de éxito. (4ta ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V. 2.

Andía, F. V. (2014). PlaneArt: El Arte de la Planeacion (Vol. 1, Issue 1).

Blank, S., & Dorf, B. (2014). El Manual del Emprendedor.

Bono, E. De. (2018). El Pensamiento Lateral Manual de Creatividad. In Journal of Materials Processing

Bono, E. D. E. (1986). Edward De Bono Seis Sombreros. Pensamiento,

Brown, T. (2019). Designing Thinking. In Designing Thinking (p. 228). <https://doi.org/10.30965/9783846761366>

Complementarias

1. Alfa. (2018). Planes de negocios para emprendedores. Journal of Materials Processing Technology, 1(1), 1–8

2. Aranibar, J., Vaca, J., Maturana, M., Gutierrez, M., Rojas, M., & Tapia, S. (2010). Módulo de formación para el espíritu emprendedor. In Módulo de formación para el espíritu emprendedor.

3. Bachrach, E. (2018). AGILMENTE. • Technology (Vol. 1, Issue 1).

4. Cornella, A., Malet, C., Mompó, F., & Brugarola, J. L. S. (2017).

5. Verne El Modelo de Innovacion de Infonomia. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9). <http://www.elsevier.com/locate/scp>

6. Extremadura. (2017). Guía Didáctica Modelo Canvas. In Expertemprende Nevo Iniciativa. FECYT. (2017). innoEXPLORA innovando con las personas (Vol. 53, Issue 9). <http://www.elsevier.com/locate/scp>

Electrónicas

Cenpromype. (2018). Taller de Características Emprendedoras Personales (p. 22). <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0A>

John Sculley. (2018). Moonshot. In Journal of Materials Processing Technology (Vol. 1, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252%0Ahttp://dx.doi.org>

Kromatic Tristan. (n.d.). The Real Startup Book. <https://kromatic.com/rea>

Producción intelectual del docente relacionado con el curso

