

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	FORMACION DEL EMPRENDEDOR
Clave de la asignatura:	ETD-1405
Créditos (Ht-Hp_ créditos):	2 – 3 - 5
Carrera:	Contador Público

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del contador público la capacidad de aplicar sus conocimientos y desarrollar sus habilidades de creatividad y espíritu de emprendedor, para ello tendrá que ser capaz de identificar las oportunidades, programas de apoyo que se tienen para llevar a cabo el inicio y operación de un negocio

Para integrarla, se ha hecho una secuencia de materias de la retícula, identificando los rubros de mayor trascendencia y recurrentes.

Esta asignatura de especialidad se imparte en el octavo semestre como soporte para las materias de elaboración y evaluación de proyectos y será la base para taller de emprendedores.

Se buscará la participación en el evento nacional de innovación tecnológica, coadyuvando al objetivo de este que es fomentar el desarrollo de la innovación tecnológica de productos, procesos y servicios, a través de la aplicación de tecnologías enfocadas al desarrollo sustentable, en proyectos que den respuesta a las necesidades planteadas por los diferentes sectores de la sociedad y generen beneficios económicos, sociales y ecológicos.

Intención didáctica

Se organiza el programa en cinco temas agrupando los contenidos conceptuales del primero, luego se abordan los demás de tal manera que el alumno identifique la filosofía del emprendedor, enfoques y valores, cuya finalidad es generar una actitud reflexiva respecto del ser humano como una persona multidimensional, la naturaleza y rol del emprendedor.

El segundo tema busca aplicar técnicas que desarrollen su creatividad.

El tercer tema se refiere a la propiedad intelectual, protegiendo las ideas que permitirán llevar a

cabo la apertura de un negocio.

El cuarto tema hace referencia a los diversos financiamientos internos y externos que servirán de apoyo para llevar a cabo su proyecto.

En el quinto tema tendrá la oportunidad de aplicar sus conocimientos en simuladores de negocios poniendo en práctica sus competencias recreando diferentes escenarios a través de ellos.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
22 de Marzo de 2013	M.I. Alan Alberto Castellanos Osorio. M.A.F. Alba Rosaura Manzanero Gutiérrez. M.C. Robert Beltrán López. M.A. Pamela Aracely Medina Sosa. M.C. Sonia Esther Alejo Herrera. M.C. Magdalena Kú Mota.	

4. Competencias a desarrollar

Competencia general de la asignatura
Aplica herramientas para desarrollar habilidades y actitudes que permitan la formación de emprendedores.
Competencias específicas
Conoce lo que implica ser un emprendedor e identifica los valores requeridos para despertar el espíritu empresarial.
Genera ideas emprendedoras que ayuden a desarrollar los proyectos de inversión.
Integra ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor.
Investiga las opciones de apoyos financieros para emprendedores.
Utiliza un simulador de negocios para identificar las operaciones a través de diferentes escenarios y permitan toma de decisiones.
Utiliza un simulador de negocios para identificar las operaciones a través de diferentes

escenarios y permitan toma de decisiones.

Competencias genéricas

Competencias Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis

Comunicación oral y escrita.

Habilidad para buscar información proveniente de fuentes diversas.

Adaptabilidad al cambio

Calidad en el trabajo

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas

Habilidades básicas para el manejo de la computadora

Competencias Interpersonales

Capacidad de crítica y autocrítica.

Trabajo en equipo

Habilidades interpersonales.

Compromiso ético

Competencias Sistemáticas

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

Habilidades de Investigación

Capacidad para aprender

Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)

Habilidad para trabajar de manera autónoma.

5. Competencias previas de otras asignaturas

Competencias previas

Desarrollo humano

Valores

Comunicación

Análisis e interpretación

Planeación estratégica.

Investigación.

Conocimientos contables, fiscales y financieros.

Aspectos básicos de mercadotecnia.

6. Temario

Temas		Subtemas
No.	Nombre	
1	LA FILOSOFIA DEL	1.1 La importancia de ser emprendedor

	EMPRENDEDOR	<p>1.2 Definiciones de emprendedor</p> <p>1.3 Tipos de emprendedores</p> <p>1.4 Características</p> <p>1.5 ventajas y desventajas de ser emprendedor.</p> <p>1.6 El emprendedor: origen, enfoques y tendencias actuales.</p> <p>1.7 Los valores del emprendedor.</p>
2	CREATIVIDAD Y GENERACION DE IDEAS.	<p>2.1. Creatividad y términos afines.</p> <p>2.1.1 El proceso de la creatividad</p> <p>2.1.2 Como incrementar la creatividad.</p> <p>2.1.3 Barreras de la creatividad.</p> <p>2.2 Técnicas para fomentar la creatividad.</p> <p>2.2.1 Pensamiento lateral o divergente</p> <p>2.2.2 La asociación de ideas.</p> <p>2.2.3 Identificación de analogías: hacer común lo extraño, hacer extraño lo común.</p> <p>2.2.4 La lista de atributos.</p> <p>2.2.5 Lluvias de ideas.</p> <p>2.2.6 Sinéctica</p> <p>2.3 Técnicas para generar equipos creativos</p> <p>2.3.1 Analisis Morfológico</p> <p>2.3.2 Análisis 635</p> <p>2.3.3 Solución creativa a problemas en grupo.</p>
3	FORMALIZACION DEL PROYECTO.	<p>3.1 Identificación y evaluación de ideas de productos o servicios.</p> <p>3.1.1. Plan de desarrollo regional vigente.</p> <p>3.2 Marco legal nacional e internacional.</p> <p>3.3. Marcas y diseño activos empresariales.</p> <p>3.4 Aplicación del proceso de registro de marcas y patentes.</p> <p>3.5 Elección del negocio</p> <p>3.5.1 Modelos de negocios.</p> <p>3.5.2 Trámites de apertura.</p> <p>3.5.3 Formalización de un nuevo negocio.</p>
4	APOYOS FINANCIEROS	<p>4.1 Instituciones de crédito para apoyo de proyectos.</p> <p>4.2 Programas de apoyo</p> <p>4.2.1. Programas de apoyo para emprendedores.</p> <p>4.3 Incubadoras de negocios de la Institución como apoyo a emprendedores</p>
5	SIMULADORES DE NEGOCIOS	<p>5.1. Definiciones y aplicaciones</p> <p>5.2. Aplicación de un modelo de simulación de negocios.</p> <p>5.3 Interpretación de resultados.</p>

7. Actividades de aprendizaje

Competencia específica y genéricas

Conoce lo que implica ser un emprendedor e identifica los valores requeridos para despertar el espíritu empresarial.

Competencias Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis

Comunicación oral y escrita.

Habilidad para buscar información proveniente de fuentes diversas.

Adaptabilidad al cambio

Calidad en el trabajo

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas

Habilidades básicas para el manejo de la computadora

Competencias Interpersonales

Capacidad de crítica y autocrítica.

Trabajo en equipo

Habilidades interpersonales.

Compromiso ético

Organización

Competencias Sistemáticas

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

Habilidades de Investigación

Capacidad para aprender

Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)

Habilidad para trabajar de manera autónoma.

Tema 1.

LA FILOSOFIA DEL EMPRENDEDOR

Actividades de aprendizaje

- Investigar en medios electrónicos y documentales sobre la importancia de ser un emprendedor.
- Analizar las diferentes definiciones del ser un emprendedor.
- Elaborar un cuadro identificando los tipos de emprendedores y sus características
- Ensayo de las tendencias actuales del emprendedor
- Identificar los valores de un emprendedor y exponerlos a través de dinámicas grupales.
- Analizar y desarrollar ensayos de casos de éxito de emprendedores.
- Realizar entrevistas con emprendedores exitosos de la región.
- Elaborar un mapa conceptual relacionando los siguientes elementos: Creatividad, innovación, empresa, ética, sustentabilidad, emprendedor.
- Elaboración y análisis FODA como emprendedor.
- Establecer en equipo el concepto de responsabilidad social de las empresas.

Competencia específica y genéricas

Genera ideas emprendedoras que ayuden a desarrollar los proyectos de inversión e innovación.

Competencias Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis

Comunicación oral y escrita.
Habilidad para buscar información proveniente de fuentes diversas.
Adaptabilidad al cambio
Calidad en el trabajo
Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
Habilidades básicas para el manejo de la computadora

Competencias Interpersonales

Capacidad de crítica y autocrítica.
Trabajo en equipo
Habilidades interpersonales.
Compromiso ético
Organización
Responsabilidad

Competencias Sistemáticas

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
Habilidades de Investigación
Capacidad para aprender
Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
Habilidad para trabajar de manera autónoma.

Tema 2.

CREATIVIDAD Y GENERACION DE IDEAS.

Actividades de aprendizaje

- Investigar los enfoques para establecer un clima creativo y fomentar la creatividad.
- Elaborar un portafolio de ideas emprendedoras.
- Analizar en equipo las estrategias de las empresas y las cualidades de emprendedores que las dirige.
- Proponer a los estudiantes situaciones problemáticas y pedirles que busquen diversas soluciones no convencionales o creativas.
- Definir pensamiento lateral o divergente y utilizar algunas de sus técnicas para generar propuestas innovadoras: divergencia, pausa creativa, foco, desafío, alternativa, seguidor del concepto y concepto, provocación, movimiento, entrada aleatoria, estratos, técnica del filamento, fraccionamiento, técnica del por qué lluvias de ideas.
Investigar y aplicar diversas técnicas diseñadas para provocar el pensamiento creativo: asociación de ideas, búsqueda de analogías (hacer común lo extraño, hacer extraño lo común), lista de atributos, Brainwriting, Sinéctica (la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes).

Competencia específica y genéricas

Integra ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor cumpliendo con los trámites legales.

Competencias Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis

Comunicación oral y escrita.

Habilidad para buscar información proveniente de fuentes diversas.

Adaptabilidad al cambio

Calidad en el trabajo

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas

Habilidades básicas para el manejo de la computadora

Competencias Interpersonales

Capacidad de crítica y autocrítica.

Trabajo en equipo

Habilidades interpersonales.

Compromiso ético

Competencias Sistemáticas

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

Habilidades de Investigación

Capacidad para aprender

Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)

Habilidad para trabajar de manera autónoma.

Tema 3.

FORMALIZACION DEL PROYECTO.

Actividades de aprendizaje

- Elaborar un portafolio de ideas emprendedoras.
- Investigar y analizar el Plan de Desarrollo Estatal para fortalecer su idea emprendedora.
- Elegir la idea creativa viable.
- Investigar y analizar en equipo, los requisitos legales y fiscales que se deben de cubrir para la apertura de una empresa.
- Revisar las bases de patentes nacionales e internacionales de las ideas propuestas (búsqueda de anterioridad)
- Requisar los formatos para proteger su idea en el Instituto de la Propiedad Intelectual (IMPI).
- Investigar trámites municipales y estatales.
- Investigar requisitos para dar de alta en el registro federal de contribuyentes.
- Requisar los formatos de trámites legales de apertura de un negocio.

Competencia específica y genéricas

Investiga las opciones de apoyos financieros para emprendedores.

Competencias Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis

Comunicación oral y escrita.

Habilidad para buscar información proveniente de fuentes diversas.

Adaptabilidad al cambio
 Calidad en el trabajo
 Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
 Habilidades básicas para el manejo de la computadora

Competencias Interpersonales

Capacidad de crítica y autocrítica.
 Trabajo en equipo
 Habilidades interpersonales.
 Compromiso ético

Competencias Sistemáticas

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
 Habilidades de Investigación
 Capacidad para aprender
 Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
 Habilidad para trabajar de manera autónoma.

Tema 4	APOYOS FINANCIEROS
--------	--------------------

Actividades de aprendizaje

- Investigar apoyos para emprendedores de la secretaría de economía, Instituto Mexicano de la juventud, secretaria de la reforma agraria, financiera rural, Instituto Nacional del emprendedor.
- Integrar equipos de trabajo para elaborar un cuadro comparativo de cada programa de apoyo a los emprendedores indicando sus requisitos.

Competencia específica y genéricas

- Utiliza un simulador de negocios para identificar las operaciones a través de diferentes escenarios y permitan toma de decisiones.

Tema 6	SIMULADORES DE NEGOCIOS
--------	-------------------------

Actividades de aprendizaje

- Identificar los principales simuladores de negocios disponibles.
- Aprender el manejo de un software de simulación que permita desarrollarla habilidad de la toma de decisiones.
- Interpretar resultados de simulación.
 Proponer eventos de simulación de negocios organizados por dependencias, empresas o instituciones educativas

8. Prácticas

- Diseñar el perfil del empresario de la región.
- Realizar un análisis comparativo de los requerimientos del entorno

local y los resultados de los diagnósticos aplicados durante el curso.

- Aplicar una encuesta en el entorno para detectar las oportunidades reales de negocio en la región.
- Generar por equipo un portafolio de ideas de negocios y evaluarlas atendiendo a criterios de factibilidad, creatividad y adecuación a las necesidades de los consumidores.
- Participar en un evento de simulación de negocios.
- Participar en el evento de innovación tecnológica.
-

9. Proyecto integrador

Este será desarrollado a la par con las asignaturas taller de investigación II, elaboración y evaluación de proyectos, integrando las otras materias que se den en el semestre, para ello los maestros que impartirán la materia tendrán que diseñar la forma de cómo evaluarán el proyecto integrador en la parte en que directamente involucre su programa.

10. Evaluación por competencias (específicas y genéricas)

Instrumentos	Herramientas
<ul style="list-style-type: none">• Evaluación diagnóstica.• Entrega de reportes escritos de la investigación documental de los temas, las visitas a empresas realizadas y las entrevistas a empresarios o directores de empresas.• Ensayos• Mapas conceptuales y mentales.• Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y prácticos.• Presentación ejecutiva del portafolio de evidencias.• Proyecto integrador.	<ul style="list-style-type: none">• Rúbrica• Guía de observación• Lista de cotejo• Matriz de valoración

11. Fuentes de información

Alcaraz, R.(2006). El emprendedor de éxito, Editorial Mc Graw Hill.

Amaru, A. (2009). *Administración para emprendedores: fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios.*México. Pearson-Prentice Hall.

Craig s. rice. Planeación estratégica para la pequeña y mediana empresa. Editorial

Pormexa

García/Garza/Sáenz/Sepúlveda Formación de emprendedores. Ed. Patria.

González, D. (2007). *Plan de negocios para emprendedores al éxito*. México: Mc Graw Hill/Interamericana.

Parra, F. (2003). *Tu propia empresa: un reto personal: manual útil para emprendedores*. España: ESIC.

Herrera, H. y Brown, D. (2006). *La guía del emprendedor*. Editorial Empresa Activa,

Ramírez, P. C. (2008). *Desarrollo de actitudes y habilidades emprendedoras: metodología y manual de trabajo para el emprendedor y líder*, Editorial Trafford.

REVISTA

BusinessWeek, Casos de éxito de emprendedores, Editorial Mc Graw Hill, 1ra. Edición, Año 2008.

Fundación Chile, Iniciativa y Emprendimiento, Programa Competencias Laborales.

PAGINAS WEB

Test de emprendedores. <http://servicios.ipyme.org/emprendedores/>
Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras.
http://www.wikilearning.com/curso_gratis/creatividad_e_innovacion_en Equipos_de_trabajo_ocho_enfoques_creativos_aplicados/16215-3

Portal del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial <http://www.impi.gob.mx>
Técnicas para generar ideas-equipos creativos.
<http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate05.htm>
Guía básica para emprendedores, instituto Politécnico Nacional.

www.emprendurismo.gob.mx

www.impi.gob.mx;

www.espacenet.com

www.uspto.gov

www.ipdl.inpit.go.jp

<http://sede.gro.gob.mx>

www.fondopyme.gob.mx