



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA		
		Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica	
PLAN		2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño	
ORIENTACIÓN		30G	Diseño	
MODALIDAD		-	Presencial	
AÑO		3	Tercero	
TRAYECTO		-	-	
SEMESTRE		-	-	
MÓDULO		-	-	
ÁREA DE ASIGNATURA		3365	Gestión de Emprendimientos	
ASIGNATURA		17743	Gestión para emprender	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico		
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación : 29/08/2018	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº
				Fecha __/__/__

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en el tercer año del curso los estudiantes adquieran conceptos vinculados a la administración y gestión de proyecto hacia la concreción del proyecto de final de curso.

Gestión para Emprender II introduce a conceptos básicos de administración y gestión de proyecto (procesos, recursos, etc.). A su vez, aporta a la visualización del ecosistema de proyecto e introduce aspectos vinculados a la identificación de oportunidades para el desarrollo de una solución de valor. En coordinación con Taller de Diseño III profundiza en la presentación visual y escrita del Proyecto.

OBJETIVOS GENERALES

Aproximar al estudiante a la formulación de un proyecto, su propuesta de valor y las herramientas para la planificación y organización del trabajo, así como para identificar su ecosistema.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Poner en práctica herramientas básicas para la caracterización de un usuario y el desarrollo de una solución de valor.
- Poner en práctica herramientas básicas de planificación y organización de las etapas de un proceso de trabajo, aproximándose al trabajo por proyectos.
- Reconocer sus propias fortalezas y debilidades en relación al desarrollo de un proyecto.
- Identificar oportunidades en donde desplegar esas fortalezas en relación al desarrollo de un proyecto.
- A partir del reconocimiento de sus habilidades y las del grupo de trabajo, formar equipos con roles definidos.

CONTENIDOS

Unidad I: Nivelación de conocimientos

Objetivos de la unidad:

Nivelar entre los estudiantes los conocimientos adquiridos en Gestión Emprender I.

Que el estudiante logre afianzar los conceptos aprendidos el año anterior.

Temas:

- > El/Los usuario/s
- > Emprendedurismo
- > Tipos de innovación
- > Planificación para la gestión

Carga horaria sugerida: 6 horas, 3 semanas.

Unidad II: Descubriendo oportunidades

Objetivo de la unidad:

Aproximar herramientas de análisis y evaluación de experiencias de usuarios para la identificación de situaciones a resolver y generar propuestas de valor pertinentes.

Que el estudiante logre:

- Perfilar un usuario (caracterización básica)
- Conocer, aprehender y poner en práctica herramientas para:
 - Identificar una oportunidad de desarrollo de una solución (para un problema detectado en relación a un usuario determinado).
 - Proponer una solución de valor para la misma.

Temas:

- > Identificación de oportunidades para emprender
- > Variables de un emprendimiento

Herramientas:

- Customer Journey Map
- Canvas de Modelo de negocios

Carga horaria sugerida:

12 horas, 6 semanas

Unidad III: Ecosistema emprendedor

Objetivos de la unidad:

Poner a disposición del estudiante entornos de postulación de proyectos. Que el estudiante logre dimensionar los desafíos relativos a la postulación para la financiación de proyectos.

Temas:

- > Etapas de un emprendimiento.
- > Redes e instituciones de apoyo en cada una de las etapas en Uruguay.
- > Formas de postulación a instrumentos de apoyo: llenado de formularios, concursos, etc. (Ejemplo: C-emprendedor, Germina INJU, Desem Jóvenes Emprendedores)
- > Industrias creativas
- > Acercamiento a un caso particular en coordinación con Taller de Diseño III.

Carga horaria sugerida:

12 horas, 4 semanas

Unidad IV: Administración básica

Objetivo de la unidad:

Introducir al estudiante en conceptos básicos de administración y gestión de proyecto para la puesta en práctica en coordinación con Taller de Diseño III.

Temas:

- > Gestión de costos de un proyecto.
- > Fijación de precio de un producto/servicio.
- > Costos asociados a riesgos.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 4 semanas

Unidad V: Las organizaciones

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre adquirir conocimientos relacionados a la gestión empresarial en general, a través del estudio de distintos tipo de organizaciones.

Temas:

- > Concepto de organización empresarial, distintas definiciones.
- > Elementos característicos de las organizaciones.
- > Clasificación de las organizaciones.
- > Organización del trabajo.
- > Gestión estratégica de los procesos.
- > Gestión operacional.
- > Conocer la normativa laboral vigente y los trámites y tributos que deben aplicarse en la creación, gestión y cierre de un emprendimiento.
- > Estudio de un caso particular.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 3 semanas

Unidad VI: Economía colaborativa

Objetivo de la unidad:

Que el estudiante conozca y dimensione los entornos de colaboración económica y social.

Temas:

- > Economía o consumo colaborativo.
- > Emprendimientos colaborativos.
- > Plataformas de economía colaborativa.
- > Conocimiento abierto.
- > Acercamiento a un caso particular.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 4 semanas

Unidad VII: Trabajo Final - Apoyo al Proyecto de final de curso en coordinación con Taller de Diseño III

Objetivo de la unidad:

Brindar al estudiante un espacio para la planificación de la gestión del proyecto final en coordinación con Taller de Diseño III, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III, y Teoría y Metodología de Diseño II.

Que el estudiante logre:

- Aplicar las herramientas vistas en Gestión para emprender I y II en el desarrollo de su Proyecto final.
- Planificar y organizar su trabajo para la concreción del Proyecto Final
- Elaborar el documento de presentación del Proyecto final

Temas:

- > Aplicación de las herramientas vistas en las asignaturas Gestión para emprender I y II.
- > Resumen ejecutivo.
- > Planificación del trabajo final en coordinación con Taller de Diseño III

- > Sistematización de información en coordinación con Taller de Diseño III
- > Presentación visual y escrita del trabajo final.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 8 semanas

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que involucren el acercamiento a distintas fuentes de información propuestas por el docente. Se recomienda poner en práctica las temáticas a través de ejercicios en equipo o individuales con fuerte carácter experimental previendo consultas que contemplen el proceso y favorecer el trabajo colaborativo así como también la indagación y análisis. Se propone la realización de trabajos que impliquen un material de entrega, audiovisual, impreso u oral y la posterior devolución por parte del docente a los estudiantes, durante la cual destacar los aspectos positivos de los resultados logrados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución de los procesos.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se considera que en la última unidad del curso la asignatura trabajará apoyando la realización del proyecto de diseño.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

La evaluación se hará a través del desarrollo de ejercicios, individuales y/o grupales realizados en aula y domiciliariamente, por lo que se atenderán tanto el proceso como los resultados.

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura deberá reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final en coordinación con Taller de Diseño III. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Kotler, P. (2013). Fundamentos del Marketing. 11a edición. Pearson.
- Peters, T. (2005). Re-imagina. Alhambra Editorial.
- Carmona, L. and Jáuregui, F. (2014). 1001 consejos para emprender. Córdoba: Editorial Almuzara.
- Skotnicka, I., López, J., López, M., Muñoz, N. (2013). Emprendedores Innovadores. Recuperado de http://www.emotools.com/media/upload/2013/02/05/eBook_Emprendedores_Innovadores_eMOTools.pdf

WEBGRAFÍA

- http://www.c-emprendedor.gub.uy/emprendedores_de_utu.php#
- <http://www.desem.org.uy/formacion-emprededora/>
- <http://www.inju.gub.uy/103523/germina>
- <http://www.inju.gub.uy/10252/llamados-vigentes>
- <http://www.inju.gub.uy/87274/capacitacion:-aprende-a-emprender>
- <http://emprendedores.gub.uy/>
- <http://www.ricaldoni.org.uy/noticias/281-concreta-tu-proyecto>
- <http://www.ricaldoni.org.uy/emprendedores>
- <https://www.empretec.org.uy/emprendedores.php>
- <https://www.ande.org.uy/>