



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

## 1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Innovación y emprendimiento
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos	6
Horas	96 (70 BCA, 26 AMI)
Fecha de elaboración	noviembre 2019

## 2. COMPETENCIA

Conoce los principios Básicos el emprendimiento para aplicarlos en sus proyectos de innovación

## 3. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

Desarrolla proyectos innovadores de aprendizaje en ambientes virtuales, desde la idea hasta la comercialización.

Crea y coordina proyectos en equipos multidisciplinarios.

## 4. PRODUCTO INTEGRADOR

Proyecto innovador comercializable en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

## 5. ESTRUCTURA DEL CURSO

Unidad 1	
Título	Conceptos básicos para el emprendimiento
Objetivo	Conocer los conceptos básicos que le permitan tener una visión emprendedora.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos básicos de emprendimiento</li><li>• Barreras del emprendimiento</li><li>• Diferentes Visiones desde las teorías del comportamiento humano</li></ul>

Calle Mezquitán No. 302, Col. Centro Barranquitas, C.P. 44100  
Guadalajara, Jalisco, México. Tel. [52] (33) 3134 2222 Ext. 18963

[www.udgvirtual.udg.mx](http://www.udgvirtual.udg.mx)



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

<b>Unidad 2</b>	
Título	Innovación para emprender
Objetivo	Identificar las principales fuentes de innovación que facilitan los procesos de innovación dentro de las Instituciones de Educación.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Innovar en las Instituciones Educativas</li><li>• Metodologías para innovar<ul style="list-style-type: none"><li>• Design Thinking</li><li>• Lean Startup</li><li>• Forth Innovation Method.</li></ul></li><li>• Escenarios de la innovación para emprender</li></ul>

<b>Unidad 3</b>	
Título	Diseño del modelo de negocios
Objetivo	Desarrollar el modelo de Negocio de su propuesta o proyecto
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caracterización de la idea de negocio/intervención</li><li>• Desarrollo de las 5 fases de trabajo para construir su idea del negocio.</li><li>• Modelo de negocio<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis de la Institución</li><li>• Análisis del mercado</li><li>• Integración de la propuesta</li></ul></li></ul>

<b>Unidad 4</b>	
Título	Gestión del emprendimiento
Objetivo	Desarrollar la propuesta de venta de su propuesta
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Validación de la idea de negocio</li><li>• Integración de la propuesta de venta</li><li>• Presentación del modelo de negocios</li></ul>



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

## 6. RECURSOS INFORMATIVOS

Arias A, (2016) El emprendimiento en la educación virtual, una alternativa para incitar la creación de empresa, la innovación y la realización personal, Virtualmente. Revista de la facultad de estudios en ambientes virtuales.

Espinoza R. (2014). Innovación en Negocios Para Mentes Digitales. Ril Editores

Fundación de la innovación Bankinter (2010). El arte de innovar y emprender

Ries E. (2018) El camino hacia el Lean Startup. Editorial Paidos Empresa.

Schnarch A. (2014) Desarrollo de Nuevos Productos, Creatividad, Innovación y Marketing, MC Graw Hill, 6ta edición.

Sornoza D. (2018) Fundamentos de Emprendimiento. 3Ciencias, Editorial área e innovación y Desarrollo. 1ra Edición.

Velez X. (2016) Emprendimiento e Innovación, una aproximación teórica. Revista científica Dominio de las Ciencias. Vol. 2, núm. 4, oct., 2016, pp. 346-369