



AREA ACADEMICA DE CIENCIAS ECONOMICAS Y DE LA GESTION

SÍLABO

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1	Nombre de la asignatura	: EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN
1.2	Código	: EGO 203
1.3	Horas semanales totales	: EGO 203
1.4	Modalidad	: No presencial, virtual
1.5	Semestre de estudio	: 2020- II (semestre de recuperación)
1.6	Crédito	: 04 - HT (02) - HP (02)
1.7	Docentes responsables/ (correo institucional)	: Javier Melgarejo Morales (jmelgarejomo@unmms.edu.pe) Luis Fernando Cuba Rosales (luis.cuba@unmsm.edu.pe) Augusto Li Chan (alic@unmsm.edu.pe) Roberto Furukawa F. (rfurukawaf@unmsm.edu.pe) María Teresa Quiroz (mayte714@gmail.com)

II. SUMILLA

La asignatura de Emprendimiento e Innovación es de carácter teórico-práctico. Pretende reconocer y desarrollar en el estudiante el potencial emprendedor, mediante el planteamiento, organización y realización de actividades innovadoras y creativas; y motivarlos a adoptar la concepción emprendedora de vida. Abarca los siguientes aspectos: La actitud emprendedora. Perfil del emprendedor. Habilidades y competencias en innovación. Introducción al emprendimiento empresarial. Experiencias exitosas de emprendimiento en el Perú.

III. LOGROS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Componentes

3.1.1 Competencia General

Reconoce y adopta el potencial emprendedor para la vida y para aplicar conocimientos y herramientas necesarias mediante el planteamiento, organización y realización de actividades innovadoras y creativas.

Competencias específicas

- Posee una actitud creativa, innovadora y emprendedora mediante el desarrollo de sus habilidades personales para aplicarlas en su vida personal y profesional.



- Propone soluciones a través del uso de herramientas de innovación para satisfacer las necesidades del mercado.
- Desarrolla las habilidades de diseño y promoción creativa empleando técnicas modernas para lograr vender un producto innovador.
- Identifica el rol de los actores del ecosistema de emprendimiento peruano mediante el estudio de los conceptos para su aplicación en los proyectos personales y profesionales.

3.1.2 Actitudes y valores

- Desarrolla actitudes positivas hacia sus propias capacidades en busca de la calidad personal y profesional.
- Prioriza valores que permitan un buen trabajo en equipo y un liderazgo efectivo, como el compromiso, el respeto, la responsabilidad, la solidaridad.
- Fortalece su identidad personal y social, y su compromiso con el desarrollo nacional.

IV. PERFILES DEL EGRESADO

4.1 Perfil del Egresado de la Universidad

- Aplica conocimientos a la práctica para resolver problemas con compromiso ético.
- Capacidad de análisis y síntesis en la toma de decisiones con responsabilidad, sentido crítico y autocrítico.
- Trabaja en equipo con una perspectiva transdisciplinar para comprender y transformar la realidad compleja.
- Genera nuevos conocimientos que aportan al desarrollo de la sociedad mediante la investigación, con sentido ético.
- Gestiona la información y la difusión de conocimientos con adecuada comunicación oral y escrita de la propia profesión, ejerciendo el derecho de libertad de pensamiento con responsabilidad.
- Desempeña su profesión con liderazgo, adecuándose a los cambios y a las nuevas tendencias, comprometido con la paz, medio ambiente, equidad de género, defensa de los derechos humanos y valores democráticos.

4.2 Perfil de Competencias Genéricas del egresado sanmarquino

- Investiga sobre problemas locales, regionales, nacionales y globales, de manera ética, crítica, creativa y reflexiva para contribuir al desarrollo de su disciplina y a la satisfacción de las necesidades sociales prioritarias.
- Lidera grupos sociales, impulsando el espíritu de cooperación, la equidad, la tolerancia, la convivencia democrática y el compromiso individual y colectivo para lograr desarrollos organizacionales y sociales sustentables.
- Propone soluciones a problemas nacionales e internacionales, utilizando los enfoques de derechos, de interculturalidad y de género, en sus actividades de



formación, investigación, proyección y extensión universitaria, con responsabilidad social.

- Gestiona de manera integral el riesgo de desastres, promueve el cuidado del medio ambiente e impulsa actividades para educar, toma conciencia y establece políticas públicas que mitiguen el cambio climático global.
- Utiliza efectiva y eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación digitales en sus actividades de formación e investigación, manteniendo un alto grado de conectividad social y profesional con la comunidad universitaria y con las redes académicas y sociales relevantes para cumplir sus funciones personales y profesionales.
- Se desarrollan operacionalmente en las actividades que concretan los ejes transversales del Modelo educativo de la UNMSM 2020 en los planes de estudio.

4.3 Perfil del Ingresante de la Escuela de Estudios Generales del Área de Ciencias Económicas y de Gestión:

El Ingresante de Estudios Generales de Ciencias Económicas y de Gestión tiene una formación escolar con comunicación oral adecuada, sabe leer, entender y redactar textos con pensamiento deductivo, lógico y manejo básico de gramática, habilidad cuantitativa, clara vocación por las ciencias económicas y profunda preocupación por el desarrollo del país.

4.4 Perfil del Egresado de la Escuela de Estudios Generales del Área de Ciencias Económicas y de Gestión:

El egresado de Estudios Generales de Ciencias Económicas y de Gestión tiene capacidad para la preparación, sustento y comunicación de discursos informativos y argumentativos, tiene compromiso ético, ejerce la libertad de pensamiento con responsabilidad, tiene capacidad de aplicación de conocimientos para resolver problemas de naturaleza práctica, sabe resolver problemas matemáticos relacionados con su contexto, tiene capacidad de razonamiento lógico, posee capacidad de análisis con pensamiento crítico, tiene capacidad para el desarrollo humanístico, para relacionarse con otras personas, para trabajar en equipo con perspectiva transdisciplinaria. En resumen, tiene capacidad de liderazgo.

V. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

• Investigación

Capacidad de investigación básica, pensamiento crítico y creativo: Hábito de la mente caracterizado por la exploración intensiva de asuntos de interés, ideas, objetos y eventos, antes de aceptar o formular una opinión o conclusión y como consecuencia, la capacidad de plantear una acción de estudio de la misma en un nivel básico. Habilidad para combinar o sintetizar ideas existentes, imágenes u otro pensamiento original y la experiencia de pensar, reaccionar y trabajar



en un modo imaginativo, caracterizado por un alto nivel de motivación, pensamiento divergente y asunción de riesgos.

- **Responsabilidad Social**

Razonamiento ético: Capacidad de razonar acerca de qué es apropiado y qué es equivocado en la conducta humana. Requiere de los estudiantes ser capaces de evaluar sus propios valores éticos y el contexto social de los problemas, reconocer los dilemas éticos en una variedad de circunstancias. Los estudiantes adquieren su propia identidad ética la que debe evolucionar con ellos en su vida universitaria y profesional.

- **Liderazgo**

Estudiar y trabajar para hacer una diferencia en la vida cívica de nuestras comunidades y desarrollar la combinación de conocimiento, habilidades, valores y motivación para crear diferencia. Esto quiere decir lograr un desarrollo individual creciente a través de promover la calidad de vida de la comunidad a la que pertenezca, en un inicio podrá ser su vecindario, luego de las organizaciones a donde se incorpore, sin perder de vista las necesidades a nivel del país o a nivel global.



VI. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS:

UNIDAD 1				
COMPETENCIA: Posee una actitud creativa, innovadora y emprendedora mediante el desarrollo de sus habilidades personales para aplicarlas en su vida personal y profesional.				
Semana	Criterio/Capacidades	Temas/Contenidos	Herramientas y/o Recursos Tecnológicos	Actividades y/o estrategias
1	Conoce y explica los objetivos de la asignatura y comprende el rol del estudiante en el proceso de aprendizaje.	Silabo: Unidades Temáticas, Competencias, objetivo, evaluación.	Classroom Meet Power Point Word	Exposición Conformación de Equipos de Trabajo
	Identifica la naturaleza de la motivación humana y reconoce actitudes de innovación y emprendimiento	La persona humana como centro de la actividad económica. Habilidades personales y sociales.	Classroom Meet Power Point Foro	Exposición dialogada
2	Reconoce las habilidades personales para la innovación	La innovación	Classroom Meet Power Point Foro Formulario	Exposición dialogada Exposición de los estudiantes
3	Identifica el impacto de los Emprendimientos en el Perú y del Mundo.	Emprendimientos:	Classroom Meet Power Point Foro	Exposición dialogada Exposición de casos reales



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
 Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
 Resolución Rectoral N°05389-R-16

			Video en Drive	
4	Identifica las necesidades del cliente y reconoce el mercado	El cliente: necesidades El mercado: Segmentos de mercado y técnicas de encuestas.	Classroom Meet Power Point Foro Formulario	Taller: Elaboración del perfil del cliente. Reconoce al cliente y entiende lo que dice y hace, lo que ve, lo que piensa y siente y lo que oye. Desarrolla y entrevistas por lo menos a 10 (clientes y/o usuarios).

UNIDAD 2

COMPETENCIA: Propone soluciones a través del uso de herramientas de innovación para satisfacer las necesidades del mercado.

Semana	Criterio/Capacidades	Temas/Contenidos	Herramientas y/o Recursos Tecnológicos	Actividades y/o estrategias
5	Determina una solución para la necesidad identificada	Creatividad: Técnicas creativas.	Classroom Meet Power Point Foro Drive	Lluvia de ideas para la generación de ideas
6	Aplica técnicas para identificar una propuesta de valor viable y rentable para su segmento de clientes	Diseñando la propuesta de valor.	Classroom Meet Power Point Foro Formulario	Exposición dialogada. Elabora el mapa de valor.



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
 Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
 Resolución Rectoral N°05389-R-16

7	Desarrolla los componentes básicos para un proyecto de negocio	Business Model Canvas	Classroom Meet Power Point Foro Formulario	Elabora los 9 bloques del business model canvas. Validación e interacción del modelo de negocio
8	Describe y sustenta su Modelo de negocios	Avance del trabajo final Examen Parcial	Classroom Meet Power Point	Exposición de grupos

UNIDAD 3				
COMPETENCIA: Desarrolla las habilidades de diseño y promoción creativa empleando técnicas modernas para lograr vender un producto innovador				
Semana	Criterio/Capacidades	Temas/Contenidos	Herramientas y/o Recursos Tecnológicos	Actividades y/o estrategias
9	Identifica los atributos de su producto.	Diseño del producto.	Jamboard Classroom Meet	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes
10	Identifica a su competencia	Análisis de Competencia.	Jamboard Classroom Meet	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes
11	Conoce la propiedad intelectual, tipos de empresas.	Ámbitos legales, tributarios. Constitución de Empresas	Jamboard Classroom Meet	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes.



12	Conoce las herramientas financieras	Aspectos Financieros del emprendimiento	Jamboard Classroom Meet	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes
----	-------------------------------------	---	-------------------------------	---

UNIDAD 4				
COMPETENCIA: Identifica el rol de los actores del ecosistema de emprendimiento peruano mediante el estudio de los conceptos para su aplicación en los proyectos personales y profesionales.				
Semana	Criterio / Capacidades	Temas / Contenidos	Herramientas y/o Recursos Tecnológicos	Actividades y/o estrategias
13	Conoce las estrategias digitales para la comercialización de productos y servicios. Resalta los atributos diferenciadores de su producto y los compara con otros.	Ventas y negociación. Estrategias digitales (comercio electrónico, monetización, marketing digital).	Classroom Meet Power Point	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes Dinámica
14	Identifica a los actores de un ecosistema emprendedor y sus funciones.	La empresa y el Ecosistema Emprendedor.	Classroom Meet Power Point	Explicación Dialogada. Exposición de los estudiantes
15	Aplica las herramientas aprendidas durante el curso.	Plan de Negocio	Classroom Meet	Exposición grupal



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
Resolución Rectoral N°05389-R-16

16	Aplica las herramientas aprendidas durante el curso.	Demo Day	Classroom Meet Formulario	Exposición grupal
	Evalúa el conocimiento.	Examen Final		



VI. ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS

Para el logro de competencias y el desarrollo de capacidades de los estudiantes, el docente considerará el uso de estrategias activas de aprendizaje y enseñanza:

- a. **Método Sincrónico:** Emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes, Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales.
- b. **Método Asincrónico:** Comunicación de mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea; son mensajes en aula virtual, email, foros de discusión, dominios web, textos, gráficos animados, audio, presentaciones interactivas, video, etc.
- c. **Método B-Learnig** (Combinado asincrónico y sincrónico), donde la enseñanza y aprendizaje de la educación virtual se hace más efectiva.
- d. **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** Metodología centrada en la investigación y reflexión que siguen los estudiantes para llegar a una solución ante un problema planteado por el profesor.
- e. **Aprendizaje Basado en Proyectos (AOP):** Metodología que “proporciona una experiencia de aprendizaje que involucra al estudiante en un proyecto complejo y significativo, mediante el cual desarrolla integralmente sus capacidades, habilidades, actitudes y valores. Se acerca a una realidad concreta en un ambiente académico.” (Maldonado, 2008)
- f. **Portafolio de evidencias:** Colección de documentos trabajados en el aula, con ciertas características que tienen como propósito evaluar el nivel de aprendizaje que se ha adquirido, es decir, sus logros, esfuerzos y transformaciones a lo largo de un curso.
- g. **Talleres:** Trabajo colaborativo en grupos, interesadas en aprender, mediante ejercicios prácticos y debates de su proyecto o algún asunto de la investigación científica.



VII. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación formativa en un enfoque por competencias, se concibe como un proceso permanente, global, planificado que permite la retroalimentación y toma de decisiones para la mejora de los procesos de aprendizaje.

La evaluación de resultados: Evalúa preferentemente el componente conceptual de las capacidades previstas y se realiza mediante aplicación de pruebas escritas. Los exámenes parcial y final constituyen una prueba de resultados y se elabora considerando los dominios de aprendizaje que incluye aspectos teóricos, prácticas o casuística de la asignatura.

UNIDAD 1					
Competencia	Criterio	Desempeño	Producto	Instrumentos	Peso
Posee una actitud creativa, innovadora y emprendedora mediante el desarrollo de sus habilidades personales para aplicarlas en su vida personal y profesional.	Identifica la naturaleza de la motivación humana.	Expone con los conceptos Enuncia las diferencias entre los conceptos vertidos Sustenta el impacto de la motivación y diferentes actitudes Expone con las habilidades personales	Foro Mapa Mental	Ficha de cotejo	25%
	Reconoce las habilidades personales para la innovación	Reconoce las diferencias entre ellas Enuncia una propuesta propia	Mapas Mentales	Ficha de cotejo	25%



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
 Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
 Resolución Rectoral N°05389-R-16

		para trabajar con ellas.			
	Valora el impacto de los emprendimientos en el Perú y del Mundo.	Reconoce los “drives” que influyen en el emprendimiento, tanto en el Perú como el extranjero. En Contexto Post Pandemia Expone casos de su interés	Presentan el Caso de un emprendedor de éxito	Ficha de cotejo	25%
	Identifica las necesidades del cliente y reconoce el mercado	Expone con claridad la necesidad Sustenta el trabajo en equipo	Elabora Mapa de Empatía Perfil del cliente	Rúbrica	25%
TOTAL	100%				
UNIDAD 2					
Competencia	Criterio	Desempeño	Producto	Instrumentos	Peso
Propone soluciones a través del uso de herramientas de innovación para satisfacer las	Determina una solución para la necesidad identificada	Desarrollo de Ideas de Producto	Lluvia de Ideas Scamper	Rúbrica	25%
	Aplica técnicas para identificar una propuesta de valor viable para	Define y presenta su propuesta de valor	Mapa de Valor	Rúbrica	25%



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
 Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
 Resolución Rectoral N°05389-R-16

necesidades del mercado.	su segmento de clientes				
	Desarrolla los componentes básicos para un proyecto de negocio	Elabora un Modelo de Negocio.	Modelo de Negocio CANVAS	Rúbrica	50%
TOTAL					100 %

UNIDAD 3					
Competencia	Criterio	Desempeño	Producto	Instrumentos	Peso
Desarrolla las habilidades de diseño y promoción creativa empleando técnicas modernas para lograr vender un producto innovador.	Identifica los atributos de su producto.	Prototipado. Encuestas	Producto Mínimo Viable	Ficha de cotejo	25%
	Identifica a su competencia	Modelo Porter	Matriz de Competencia	Rúbrica	25%
	Conoce la propiedad intelectual, tipos de empresas.	Tipo de Empresas Regímenes Tributarios Patentes	Minuta de Constitución de Empresa	Rúbrica	25%



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
 Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
 Resolución Rectoral N°05389-R-16

	Conoce las herramientas financieras	Elabora Estados Financieros Flujos de Caja Criterios de Evaluación Financiera	Estado de Situación Financiera Estado de Resultados	Ficha de cotejo	25%
TOTAL					100 %

UNIDAD 4					
Competencia	Criterio / Capacidad	Desempeño	Producto	Instrumentos	Peso
Identifica el rol de los actores del ecosistema de emprendimiento peruano y del marco legal de los emprendimientos mediante el estudio de los conceptos para su aplicación en los proyectos personales y profesionales.	Conoce las estrategias digitales para la comercialización de productos y servicios. Resalta los atributos diferenciadores de su producto y los compara con otros.	Muestra de Capacidad de Convencimiento Dinámica de Venta y de Negociación	Página WEB	Ficha de cotejo	25%
	Identifica a los actores de un ecosistema emprendedor y sus funciones.	Reconoce las entidades proveedoras de fondos.	Matriz de Fuentes de Financiamiento Estatal y Privado	Ficha de cotejo	25%



	Aplica las herramientas aprendidas durante el curso.	Presenta su Proyecto Final	Plan de Negocio Pitch	Rúbrica	50%
TOTAL					100 %

El plagiarismo en alguna de las 2 evaluaciones parciales descalifica al estudiante para aprobar el curso, sin lugar a ningún sustitutorio.

VIII. FÓRMULA DE EVALUACIÓN

EP1 = Nota Evaluación de Proceso 1 (30%)

EP2= Nota Evaluación de Proceso 2 (30 %)

Ep= Nota Evaluación Parcial (20%)

Ef= Nota Evaluación Final (20%)

$$\text{Promedio Final (PF)} = (\text{EP1} \times 0.30) + (\text{Ep} \times 0.20) + (\text{EP2} \times 0.30) + (\text{Ef} \times 0.20)$$

Los resultados son reportados al Sistema Único de Matricula de la UNMSM, en 2 momentos: primer momento en la semana 10 del semestre, segundo momento al finalizar el semestre, no hay examen sustitutorio.

El sistema de calificación es vigesimal.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- Loayza, B. (2014) La Guía de los Emprendedores. Lima, Perú Global Partners S.A.C.
- Osterwalder et al, (2020) *Diseñando la propuesta de valor* Editorial Deusto
- Ministerio de Trabajo (2018). Guía para desarrollar planes de negocios y búsqueda de financiamiento. Lima, Imprenta Ministerio de Trabajo.
- Arellano, R (2010). Al medio hay sitio. Lima:Planeta
- Arellano, R. (2007). Bueno, Bonito y Barato. Lima:Planeta.



Universidad del Perú, Decana de América
VICERRECTORADO ACADÉMICO DE PREGRADO
Comisión Organizadora de la Escuela de Estudios Generales
Resolución Rectoral N°05389-R-16

- De Bono, E. (1999). Seis Sombreros para pensar, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- De Bono, E. (1998). Pensamiento Lateral, Buenos Aires: Editorial Paidós.
- De Bono, E. (2016). *Ideas para profesionales que piensan*. México, Editorial Paidós.
- Kahneman, D. (2017). *Pensar rápido, Pensar Despacio*. México, Penguin Random House. Grupo Editorial.
- Vega García Emilio (2011). *¿Qué hace especiales a las empresas?* Lima, Perú. Editorial Universidad del Pacífico.
- Franco Concha Pedro (2013) *Planes de Negocios*. Lima, Perú. Editorial Universidad del Pacífico.
- Diez Canseco Terry Raúl. *El Arte de Emprender* (2013). Lima, Perú. Editorial Universidad San Ignacio de Loyola.
- Eker.T.H. *Los Secretos de una Mente Millonaria* (2013). Barcelona, España. Editorial Sirio S.A.
- Fórum Europeo de Administradores de la Educación de Cataluña (FEAEC). *¿Qué es Innovar en el siglo XXI?* (2018). Barcelona, España. Editorial Horsori S.L.
- Covey Stephen R. *Los Siete Hábitos de la Gente Altamente Eficaz* (2003). Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.