

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL
CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA
SUPERIOR

ASIGNATURA: EMPRENDEDORES

UNIDAD 1: Aplicar y desarrollar actitud hacia el emprendimiento

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: investigación sobre la propiedad intelectual

Objetivos: Desarrollar actitud hacia para aplicar un emprendimiento

TIEMPO DE DURACIÓN: 12

1. FUNDAMENTOS:

La utilización de formularios digitales como herramienta de evaluación permite recopilar, analizar y retroalimentar datos de manera eficiente. En esta práctica, se busca aprovechar las funcionalidades de Google Forms para diseñar instrumentos que evalúen de manera objetiva el conocimiento adquirido, fomentando el desarrollo de habilidades digitales en la creación y gestión de evaluaciones en línea. Este enfoque promueve la autonomía en la recopilación de información y la autoevaluación.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Responder la evaluación en Google Forms que incluirá preguntas de distintos tipos (opción múltiple, verdadero/falso, escala, entre otros).

Aplicar herramientas digitales para automatizar la recopilación y análisis de respuestas, utilizando opciones avanzadas como la validación de respuestas y secciones interactivas.

Fomentar una actitud proactiva hacia el uso de plataformas digitales como medios efectivos de evaluación y comunicación.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento: ☒

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales: ☒

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

x

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación se centrará en la capacidad del estudiante para responder un formulario claro, funcional y estéticamente adecuado. Se revisarán las respuestas con la finalidad de validar que el conocimiento está siendo direccionado de forma correcta..

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar el material dictado y facilitado en clase para poder desarrollar de manera correcta esta actividad, el trabajo es completamente individual y el momento de su ejecución se debe evitar hablar o mirar al costado del compañero.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Ingreso a plataforma digital con usuario institucional

ir al apartado formulario de google para tener acceso a la prueba

realizar lecturas de las instrucciones.

Revisar la preguntas del examen

responder las preguntas y proceder a enviar

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La evaluación del conocimiento mediante formularios de Google fomenta una metodología interactiva y práctica, que no solo permite medir el aprendizaje, sino también familiarizarse con el uso de herramientas digitales modernas.

10. RECOMENDACIONES:

Procure que su equipo tecnológico funcione con total normalidad para poder ejecutar su prueba

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: EMPRENDEDORES
UNIDAD 2: Creatividad e innovación	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: investigación sobre la propiedad intelectual	
Objetivos: Desarrollar la creatividad e innovación	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12	
1. FUNDAMENTOS: El conocimiento de la propiedad intelectual es esencial en la gestión empresarial y creativa, ya que protege las ideas y productos innovadores, garantizando derechos exclusivos sobre ellos. Esta práctica fomenta la comprensión de los conceptos básicos y las regulaciones legales de la propiedad intelectual, ayudando a los estudiantes a reconocer su importancia en los proyectos y negocios que desarrollen.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Comprender los conceptos básicos de propiedad intelectual y su impacto en los negocios. Desarrollar la capacidad de analizar casos prácticos relacionados con la protección de activos intangibles. Aplicar los conocimientos adquiridos al planteamiento de estrategias de registro y protección.	
3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR: Habilidades de pensamiento: ☒ x	
El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.	

Destrezas sensoriales:

x

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

x

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante la presentación de un informe que contenga un análisis sobre los diferentes tipos de propiedad intelectual y su aplicación en casos reales. El ejercicio práctico permitirá valorar la capacidad de identificar aspectos legales aplicables y de relacionarlos con contextos específicos del emprendimiento y la creatividad.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe familiarizarse con los conceptos básicos de la propiedad intelectual, incluyendo derechos de autor, patentes, marcas y diseños industriales, a través de una lectura introductoria de materiales académicos o legales disponibles en línea. Además, deberá investigar casos prácticos de aplicación de propiedad intelectual en sectores creativos y empresariales, recopilando ejemplos relevantes que enriquezcan su comprensión del tema. Es importante que el estudiante prepare un esquema para organizar los tipos de propiedad intelectual y su utilidad en diferentes contextos.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar los tipos de propiedad intelectual (derechos de autor, patentes, marcas y diseños industriales).

Analizar casos de protección de propiedad intelectual en empresas exitosas.

Elaborar un informe que destaque la relevancia de la propiedad intelectual en el ámbito empresarial.

Presentar los hallazgos de la investigación en una exposición grupal.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La práctica demostró la importancia de proteger la creatividad y la innovación mediante la propiedad intelectual, un recurso estratégico para el éxito y sostenibilidad de cualquier empresa.

10. RECOMENDACIONES:

Actualizar constantemente los conocimientos sobre normativas legales relacionadas con propiedad intelectual.
Participar en cursos o talleres especializados para profundizar en temas de protección de ideas y productos.
Promover la cultura del respeto a la propiedad intelectual dentro de equipos de trabajo y comunidades creativas.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: EMPRENDEDORES
UNIDAD 3: Los objetivos del plan de negocios	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de mapa de valor para construcción de una empresa	
Objetivos: Planificar y aplicar los objetivos del plan de negocios	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12	
1. FUNDAMENTOS: Un mapa de valor permite identificar y organizar los elementos que generan valor en un producto o servicio, facilitando la creación de estrategias empresariales efectivas. Esta práctica promueve el pensamiento analítico y estratégico, ayudando a construir una visión clara sobre las necesidades del cliente y las fortalezas de la propuesta.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Entender la importancia del mapa de valor en la planificación empresarial. Analizar las necesidades del cliente y relacionarlas con soluciones efectivas. Construir un mapa de valor claro y funcional para una propuesta empresarial.	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento: ☒

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales: ☒

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras: ☒

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante la entrega de un mapa de valor completo que muestre coherencia entre las necesidades del cliente, los beneficios ofrecidos y las soluciones diseñadas. Se valorará la capacidad de identificar y priorizar los elementos clave para el éxito empresarial.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe realizar una revisión teórica sobre los conceptos y componentes del mapa de valor, consultando materiales como videos tutoriales o lecturas relacionadas con el Business Model Canvas. Asimismo, deberá identificar un producto o servicio de interés y reflexionar sobre las posibles necesidades del cliente y las soluciones que dicho producto o servicio puede ofrecer. Para esta actividad, se recomienda llevar anotaciones con ideas preliminares y ejemplos de mapas de valor exitosos.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar sobre los conceptos y metodología del mapa de valor.

Definir un segmento de clientes y sus necesidades específicas.

Identificar las fortalezas y beneficios de la propuesta empresarial.

Diseñar un mapa de valor visual y presentarlo ante el grupo.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

El mapa de valor resultante permite visualizar de manera efectiva las relaciones entre las necesidades del cliente y las soluciones propuestas, impulsando la estrategia empresarial y la toma de decisiones.

10. RECOMENDACIONES:

Realizar encuestas o entrevistas para comprender mejor las necesidades del cliente antes de desarrollar el mapa de valor.

Iterar y actualizar el mapa de valor conforme se obtenga retroalimentación o cambien las condiciones del mercado.

Utilizar herramientas digitales para crear mapas visuales más profesionales y atractivos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: EMPRENDEDORES
UNIDAD 4: El modelo de negocio	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: creación de modelo de negocio	
Objetivos: Ejecutar un modelo de negocio / Administrar Negocios Básicos	
TIEMPO DE DURACIÓN: 13	
1. FUNDAMENTOS: Un modelo de negocio estructurado permite planificar de manera integral la oferta de valor, la infraestructura, los recursos y los flujos de ingresos de una empresa. Este ejercicio fomenta habilidades de análisis y diseño estratégico, facilitando la construcción de proyectos sólidos y sostenibles.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Comprender la importancia de un modelo de negocio para la planificación estratégica. Diseñar un modelo de negocio viable y alineado con las necesidades del mercado. Desarrollar habilidades para comunicar ideas de negocio de manera efectiva.	
3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR: Habilidades de pensamiento: ☒ El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva. Destrezas sensoriales: ☒	

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

x

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El estudiante deberá investigar los elementos clave de un modelo de negocio, como segmentos de mercado, propuesta de valor, canales de distribución, y estructura de costos, utilizando recursos educativos como el Business Model Canvas. Además, debe seleccionar una idea de negocio o proyecto que desee estructurar, identificando posibles clientes y la forma en que la empresa podría generar ingresos. Es aconsejable que el estudiante prepare un esquema inicial con ideas para cada componente del modelo.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe realizar una revisión teórica sobre los conceptos y componentes del mapa de valor, consultando materiales como videos tutoriales o lecturas relacionadas con el Business Model Canvas. Asimismo, deberá identificar un producto o servicio de interés y reflexionar sobre las posibles necesidades del cliente y las soluciones que dicho producto o servicio puede ofrecer. Para esta actividad, se recomienda llevar anotaciones con ideas preliminares y ejemplos de mapas de valor exitosos.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar los componentes esenciales de un modelo de negocio, como el Business Model Canvas.

Identificar los segmentos de mercado y diseñar una propuesta de valor acorde a sus necesidades.

Definir los canales de distribución, flujos de ingresos y estructura de costos.

Presentar el modelo de negocio completo en un formato visual claro y atractivo.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas..

9. CONCLUSIONES:

La creación del modelo de negocio permite estructurar una visión clara y completa de cómo una empresa generará valor y se sostendrá a largo plazo, facilitando el éxito y la toma de decisiones informadas.

10. RECOMENDACIONES:

Validar el modelo de negocio mediante pruebas de mercado antes de su implementación.

Ajustar los componentes del modelo de negocio conforme se identifiquen nuevas oportunidades o desafíos.

Utilizar herramientas como el Business Model Canvas para facilitar el diseño y la presentación del modelo.

