

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Desarrollo de Emprendedores
Clave de la asignatura:	AQD-1006
SATCA¹:	2-3-5
Carrera:	Ingeniería en Acuicultura

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Acuicultura, el desarrollo de las competencias que se utilizarán para enriquecer y ampliar el conocimiento y aprendizaje sobre las leyes, normas y principios que usualmente se utilizan en el desarrollo empresarial en el territorio mexicano.

La formación de ingenieros en acuicultura en un mundo globalizado, exige el dominio de los conocimientos relacionados con los principios y procedimientos, para el desarrollo de planes de negocios

La asignatura de Desarrollo de emprendedores es una asignatura elemental que habilita al ingeniero para emprender una empresa y para fomentar el desarrollo acuícola empresarial y proponer nuevas soluciones que mejoren la calidad de vida de la sociedad.

Esta asignatura se ubica en el sexto semestre de la carrera de Ingeniería en Acuicultura, siendo la competencia más importante elaborar planes de negocios para emprender negocios acuícolas.

Intención didáctica

El programa de la asignatura de DESARROLLO DE EMPRENDEDORES, construye aprendizaje significativo en los estudiantes que inician su formación profesional en planes de negocios.

En el proceso de aprendizaje del primer tema, la competencia se refiere a que el estudiante reconozca la situación de su campo profesional, para emprender una empresa.

En el segundo tema, el alumno explora y comprende la estructura general de una empresa, ¿que produce?, ¿cómo nace la empresa? y la planeación a seguir en su parte de administración general.

En el tercer tema se aplican criterios para generar el nombre de una empresa, sus objetivos y metas, necesidades de personal, así como los sueldos.

En el cuarto tema unidad, la competencia consiste en que los estudiantes conozcan la forma de evaluar el mercado de acuerdo a la presentación del producto.

En el quinto tema, el estudiante tendrá conocimiento de las etapas para la administración de una empresa

En el sexto tema la competencia consiste en elaborar un plan de negocios desde el análisis financiero hasta su instalación.

El docente de la asignatura de Desarrollo de emprendedores debe poseer, preferentemente; experiencia y formación en el área de negocios en acuicultura o pesca, haber laborado profesionalmente en la elaboración de proyectos acuícolas, diseños de estanquería o granjas acuícolas y en conformar

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

sociedades cooperativas. Lo que implica que desde su práctica docente y perfil profesional; debe de aplicar criterios para establecer sistemas de producción acuícola empresarial que sean compatibles con el desarrollo sustentable

El docente de esta asignatura deberá propiciar actividades de aprendizaje constructivas que permitan al estudiante pensar, valorar, juzgar, aplicar y transferir lo aprendido a diferentes actividades de su vida cotidiana y profesional, debe comprender que el proceso de aprendizaje implica la interacción, la maduración y la experiencia, por lo tanto el estudiante debe involucrarse en cada una de las actividades de aprendizaje, asumiendo actitudes participativas, proponiendo, imaginando, creando, organizando y gestionando la información, para construir escenarios de solución a problemas inherentes de su formación profesional

El desarrollo de las actividades de aprendizaje y la interconexión con las prácticas integradoras que realizarán los estudiantes, así como la socialización de los resultados de la investigación y prácticas internas y externas, son las evidencias necesarias para realizar el proceso de la evaluación en función de los objetivos académicos.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico de Mazatlán del 23 al 27 de noviembre de 2009.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Boca del Río, Guaymas, Lerma y Salina Cruz.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de las Carreras de Ingeniería en Acuicultura, Ingeniería en Pesquerías e Ingeniería Naval.
Instituto Tecnológico de Boca del Río del 26 al 30 de abril de 2010.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Boca del Río, Guaymas, Lerma y Salina Cruz.	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de Ingeniería en Acuicultura, Ingeniería en Pesquerías e Ingeniería Naval.
Tecnológico Nacional de México, del 26 al 30 de agosto de 2013.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Boca del Río, Guaymas, Lerma, Salina Cruz y Tlatlauquitepec.	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de las carreras de Ingeniería en Nanotecnología, Ingeniería Petrolera, Ingeniería en Acuicultura, Ingeniería en Pesquerías, Ingeniería Naval y Gastronomía del SNIT.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Proporciona los elementos y herramientas que proyecten sus habilidades, creatividad y espíritu emprendedor respecto a la productividad, efectividad y calidad de bienes y servicios del área acuícola

5. Competencias previas

- Comprende la definición de la Administración, su evolución histórica y la importancia que tiene para las organizaciones.
- Comprende los elementos que intervienen en la planeación de un proceso administrativo.
- Comprende el concepto de procesos, tipos y técnicas de organización, así como la estructura y el funcionamiento organizacional de una empresa.
- Comprende la importancia de los conceptos, principios y funciones de la dirección del factor humano en el proceso administrativo.
- Comprende la importancia de los conceptos y principios del control en el proceso administrativo

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Gestación de la idea empresa	1.1 Concepto de Emprendedor 1.2 Detección de áreas de oportunidad 1.2.1 Productos 1.2.2 Servicios 1.2.3 Ventajas y desventajas 1.3 Análisis de fortalezas y debilidades 1.4 Generación de alternativas 1.5 Evaluación y selección de oportunidades
2	Desarrollo y administración de proyectos	2.1 Objetivos generales 2.2 Donde nace un proyecto 2.3 Definición de éxito de proyectos 2.4 Los cinco momentos del desarrollo de proyectos (inicio, planeación, decisión, control y cierre). 2.5 Las nueve áreas a considerar en la administración profesional de proyectos.
3	La empresa	3.1 El nombre de la empresa 3.2 Descripción de la empresa 3.3 Objetivos de la empresa 3.4 Organigrama de la empresa 3.5 Estructura organizacional 3.5.1 Funciones específicas del puesto 3.6 Recursos Humanos 3.6.1 Integración de personal 3.6.2 Sueldos y salarios
4	Mercado	4.1 Objetivos de la mercadotecnia 4.2 Investigaciones de mercado 4.2.1 Estudio de mercado 4.3 Distribución y puntos de venta 4.4 Promoción del producto o servicio 4.5 Fijación y políticas de precio

		4.6 Plan de introducción al mercado
5	Administración del proyecto empresarial	5.1 Administración del alcance. 5.2 Administración de los recursos humanos 5.3 Administración de la comunicación 5.4 Administración del tiempo 5.5 Administración del costo 5.6 Administración de la calidad 5.7 Administración de los riesgos 5.8 Administración de los abastecimientos 5.9 Administración de la integración
6	Programa de Implementación de la empresa	6.1 Ubicación de la empresa 6.2 Distribución de la planta 6.3 Programa de las actividades para la instalación de la empresa (Materias primas, equipos y herramientas, Infraestructura y servicios). 6.4 Cronograma de actividades

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Gestación de la idea empresa	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Competencia específica: Comprende la importancia de los procesos para la formación y creación de empresas por parte del emprendedor empresarial, generando la idea de la producción de bienes y servicios</p> <p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	<p>Investiga referentes en distintas fuentes de información que le permitan conocer el origen de la formación y creación de empresas. Elabora un resumen que aborde de manera sintética la información de la actividad anterior. Indagar cuales son los factores sociales, económicos, políticos y de mercado que influyen en la formación de empresas competitivas.</p> <p>Investiga y describe los diferentes tipos de negocios o empresas exitosas. Realiza investigaciones sobre la clasificación de las empresas más comunes en acuicultura.</p>
2. Desarrollo y administración de proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Competencia específica: Conoce y comprende el proceso para la administración de empresas. Distinguir el proceso para la administración de empresas acuícolas, considerando su origen y los productos o servicios a generar.</p>	<p>Distingue el proceso para la administración de empresas acuícolas. Realiza un glosario de términos. Participa en un debate sobre las ideas y hallazgos en relación con las empresas de éxito del área de la acuicultura.</p>

<p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	
<p>3. La empresa</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Competencia específica: Aprende a establecer los aspectos de inicio de una empresa, para identificar el giro, nombre, objetivos, metas y las funciones de la organización.</p> <p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	<p>Investiga cómo se determina el nombre de una empresa de acuerdo a los productos a generar</p> <p>Compara cuatro posibles nombres de una empresa y debatir en grupo el más adecuado</p> <p>Aplica fórmulas que ayudan a determinar el tamaño de la empresa y el personal que integrara la producción.</p> <p>Compara el resultado de su trabajo con otros compañeros para mejorar</p>
<p>4. Mercado</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Competencia específica: Analiza los tipos de mercados en donde incidirá el producto, de acuerdo a un muestreo de mercado y la promoción en diferentes estratos</p> <p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	<p>Investiga los objetivos de la mercadotecnia.</p> <p>Distingue los diferentes tipos de investigaciones de mercado.</p> <p>Elabora un mapa mental que contemple la distribución, puntos de venta, promoción de un producto de origen acuícola enlista los diferentes factores que permiten la fijación y políticas de precios de un producto.</p> <p>Elabora un plan de introducción al mercado de un producto, que contemple su precio, plaza y promoción.</p>
<p>5.Administración del proyecto empresarial</p>	

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Competencia específica: Establece la importancia de la administración del proyecto empresarial</p> <p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	<p>Elabora una propuesta del proyecto empresarial, los recursos humanos, la comunicación, el tiempo, el costo, la calidad, los riesgos, los abastecimientos y la integración de su proyecto empresarial.</p> <p>Expone la propuesta.</p>
6. Programa de Implementación de la empresa	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Competencia específica: Establece los criterios, procesos y estrategias para implementar una empresa acuícola.</p> <p>Competencias genéricas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Capacidad de análisis y síntesis. Solución de Problemas. Habilidad para búsqueda de información. Capacidad para trabajar en equipo. Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación.</p>	<p>Realiza una Investigación de los conceptos de Control de la Producción.</p> <p>Describe el proceso de la producción o de la prestación servicio, mediante diagramas de flujo del proceso.</p> <p>Identifica los tipos de costos de inventarios.</p> <p>Analiza la utilización del volumen de la materia prima contrastándolo con su programa de producción.</p> <p>Investiga las herramientas para el aseguramiento y control de la calidad y los procedimientos de mejora continua de la producción.</p> <p>Elabora una propuesta para la puesta en marcha de la empresa.</p>

8. Práctica(s)

Elaborar el anteproyecto de una empresa acuícola, en base a un producto en particular, considerando todos y cada uno de los departamentos y elementos que la conforman.

Formular un cronograma de la empresa, señalando todos los departamentos que la componen, así como sus funciones.

Formular una propuesta para la realización de un estudio de mercado del producto seleccionado.

Diseñar los flujos de producción.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un

proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Que en la evaluación se integren los tres tipos de contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales).

Que la evaluación contemple la recopilación de evidencias de aprendizaje suficientes para que el alumno tenga la certeza de que ha adquirido o desarrollado sus competencias.

Se recomiendan los siguientes instrumentos de evaluación:

Resúmenes, síntesis, cuestionarios, reportes, informes, trípticos, presentaciones electrónicas, organizadores gráficos (Mapas conceptuales, cuadros sinópticos, diagramas), entregar trabajos bajo los lineamientos y parámetros que se establezcan en cada caso. Juegos Lúdicos

Criterios de evaluación:

- Participación activa individual y grupal.
- Exámenes escritos y prácticos
- Elaboración de reportes de Prácticas.
- Realización de investigaciones de diversas fuentes de información.
- Presentar los resultados de la investigación de manera escrita y oral.
- Rúbricas.

11. Fuentes de información

Chamoun, Y. Administración Profesional de Proyectos la Guía, una Guía Práctica para Programar el Éxito de sus Proyectos. Editorial McGraw Hill. México. 2000.