

**Nombre de la asignatura:** Taller de Negocios I

**Créditos:** 2-3-5

Caracterización.-

Esta asignatura pretende después de los fundamentos de administración y gestión administrativa I, desarrollar en el actor que realiza la función de administrar, su capacidad intelectual para el descubrimiento de sus habilidades creativas como herramienta para la aplicación en dos funciones básicas como es la solución de problemas y la toma de decisiones. Lo anterior apoyará al estudiante en el momento de iniciar su búsqueda de situaciones de oportunidad de ideas emprendedoras para negocios en el ámbito empresarial o su región.

#### **Aportación al perfil**

- Ser un profesional ético, sensible a la diversidad cultural, con la capacidad de gestionar, crear, desarrollar e innovar organizaciones competitivas con una visión de sustentabilidad y responsabilidad social.
- Ser un emprendedor que promueva la transformación económica y social a través de la creación de empresas, identificando las oportunidades de negocios en contextos locales, nacionales e internacionales.
- Proponer soluciones creativas que generen ventajas competitivas para resolver problemas en las organizaciones, utilizando procedimientos cuantitativos y cualitativos.

**Objetivo de aprendizaje** (competencia específica a desarrollar<sup>1</sup>):

---

- Desarrollar habilidades en la generación de ideas creativas y emprendedoras para la solución de problemas y la toma de decisiones.

### Competencias previas

- Tener una actitud de disciplina para la adquisición de nuevos conocimientos.
- Tener habilidad para la búsqueda, procesamiento y análisis de información procedente de fuentes diversas.
- Aplicar el proceso administrativo
- Ejerce un compromiso ético

### Temario

- 1 Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades creativas y emprendedoras
  - Bases fisiológicas para el desarrollo de la creatividad
  - Hemisferios Cerebrales
  - Teoría de Ned Herman
  - Teoría de las inteligencias múltiples
  - Pensamiento estratégico
- 2 El Administrador y el análisis, solución de problemas
  - a. Proceso de solución de problemas
  - b. Tipos de problemas
  - c. Métodos y técnicas de análisis y planteamiento de problemas
  - d. Tipos de soluciones
  - e. Métodos y técnicas de resolución de problemas
- 3 El Administrador y la toma de decisiones
  - a. Función de la toma de decisiones
  - b. Condiciones en la toma de decisiones

- c. Tipos de decisiones
  - d. Componentes de la decisión
  - e. Modelos de toma de decisiones
  - f. Herramientas
- 4 Dimensión Emprendedora del Administrador como generador de ideas de inversión
- a. El perfil del emprendedor
  - b. Características del emprendedor
  - c. Aplicaciones de pruebas diagnosticas de emprendimiento (Autodiagnóstico y test del emprendedor)
  - d. Portafolio de ideas emprendedoras
  - e. Propiedad Industrial e Intelectual
- 5 Simuladores
- o Introducción a la simulación de negocios
  - o Definiciones y aplicaciones
  - o Aplicación de un modelo de simulación de negocios
  - o Interpretación de resultados

**Definición de las competencias específicas** (explicitación de actividades complejas de aprendizaje)

- 6 Entender las funciones fisiológicas del cerebro para la creación de ideas
- 7 Relacionar las capacidades que se derivan de las funciones cerebrales con las funciones de plantear problemas, búsqueda de soluciones y toma de decisiones.
- 8 Desarrollar el ejercicio de plantear problemas, proponer soluciones y tomar decisiones.
- 9 Pensar y generar diversas opciones
- 10 Asumir responsabilidades por las consecuencias de las decisiones
- 11 Evaluación de su capacidad emprendedora

- 12 Desarrollo de la habilidad de análisis de la información en la simulación con base en la evaluación de los resultados
- 13 Desarrollo de experiencias de vida en la simulación y la evaluación de los aprendizajes adquiridos.

### **Sugerencias didácticas transversales para el desarrollo de competencias profesionales**

- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Propiciar ejercicios que reten la creatividad individual.
- Propiciar la revisión de las consecuencias de la toma de decisiones, en la solución de problemas.
- Propiciar la evaluación del ejercicio vivencial que se practicó con anterioridad.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías aplicando la simulación en diferentes ejercicios.
- Propiciar la búsqueda de ideas factibles de negocios de acuerdo a las vocaciones de su región económica
- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Propiciar, en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.

- Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente.
- Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.
- Analizar en equipo los procesos intelectuales empleados para resolver el problema
- 

### **Prácticas.**

- 14 Con base en la experiencia de los ejercicios ya evaluados, buscar en el entorno posibilidades de desarrollo de negocios factibles desarrollando lo básico para cada una de las ideas.
- 15 Con base en la revisión de las patentes vencidas, presentar ideas de negocios factibles desarrollando lo básico para cada una.
- 16 Utilizar un simulador de negocios, para desarrollar las habilidades emprendedoras

### **Criterios de evaluación:**

La evaluación de la asignatura se hará con base en siguiente desempeño: