



Orientación: **Gestión de las Organizaciones**

Taller optativo: **Emprender, una opción para el futuro laboral y profesional**

Nivel: **6° año**

Duración del curso: **cuatrimestral (1° cuatrimestre)**

Carga horaria: **3 hs cátedra semanales**

Profesor: **Lic. Juan Carlos Marino**

I. FUNDAMENTACION

El presente taller tiene una orientación dedicada a visibilizar las bondades e implicancias de llevar adelante un emprendimiento comercial o social, para los futuros bachilleres que están en etapa de decidir su futuro profesional y vocacional en el corto plazo.

Por otro lado, les otorgará a los estudiantes herramientas y metodologías útiles para desarrollar sus propios emprendimientos. Se abarcarán conceptos básicos relacionados con la materia, como así también se ejemplificará con casos reales que puedan ser referencia a la hora de interpretar los objetivos del taller y de inspirar al alumnado que aún no tiene definido su futuro laboral y pueda verse reflejado en dichos conceptos.

II. OBJETIVOS

Proveer a los alumnos de herramientas, estudio de casos y contactos para promover el desarrollo de sus ideas

Fomentar el interés por el conocimiento y la investigación sobre emprendimientos.

Adquieran elementos conceptuales fundamentales para poder generar, desarrollar e implementar sus propios emprendimientos.

Descubran, desarrollen y consoliden el potencial emprendedor que cada individuo lleva dentro.

Incorporen el espíritu emprendedor como una buena alternativa laboral en el mundo de los negocios.

Conozcan casos puntuales de emprendedores que hayan logrado éxito en sus propios emprendimientos o empresas.

Conozcan e incorporen los beneficios que les otorga la herramienta del plan de negocios a fines de desarrollar el negocio propio.

Conozcan las ventajas, desventajas y riesgos de emprender

Incorporen habilidades y competencias de la cultura emprendedora con fuerte motivación a la acción.

Incorporen la idea de que las empresas grandes y exitosas han surgido gracias a emprendedores.

III. CONTENIDOS

Unidad I

Significado de Emprender. Generación y sustento de ideas. Diagnóstico de situación. Participantes del taller con intenciones reales de emprender.

Definición de emprendedor ¿Qué es un emprendimiento? ¿Por qué emprender? Espíritu emprendedor, ¿Emprendedor se nace o se hace? Reconocimiento de oportunidades. Búsqueda de ideas (creatividad). El puente entre la idea y un mundo real.

Unidad II

La traducción del "Sueño" en una Visión y Misión. El Fracaso. Como afrontarlo y capitalizarlo.

Valores. El Costo de oportunidad.

Unidad III

Nociones del Plan de Negocios. Concepto y utilización como herramienta para emprender. Para que sirve. A quien está dirigido. Diagnóstico de la situación actual. Mercado, Competencia y Benchmarking. Análisis FODA

Unidad IV

Definición de estrategias. Herramientas y conceptos para llevar ideas a la práctica.
Definición de estrategias. Equipo emprendedor. ¿Socios o Empleados? Marketing para emprendedores.
Economía y finanzas de un emprendimiento. La importancia de definir Inversión Inicial y Punto de equilibrio. Estado de Resultados y Situación Patrimonial. Proyecciones de ventas.
Evaluación final. Participantes del taller que piensan en emprender como una opción real.

IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El taller se articulará siguiendo formas metodológicas que primen la motivación, aprendizaje y la participación de los concurrentes. Entre los recursos se destacan:

- Análisis de lecturas
- Análisis de audiovisuales
- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Charlas con emprendedores.
- Estudios de caso
- Recursos web

V. EVALUACIÓN

El alumno será evaluado de acuerdo a las siguientes variables:

- Interés, atención, participación y predisposición en clase.
- Presentación en tiempo y forma de los trabajos prácticos asignados, tanto individuales como colectivos.
- Presentación en tiempo y forma del trabajo final asignado.

Propuesta de evaluación para los alumnos libres o desaprobados: presentación y exposición oral de un trabajo sugerido por el docente. El mismo deberá cumplir con los conceptos básicos descriptos y los objetivos previstos para el curso como así también con los plazos que se establezcan particularmente.

VI. RECURSOS AUXILIARES

Para el desarrollo del presente taller se utilizarán:

Artículos de revistas especializadas.

Recursos audiovisuales: trabajos realizados en Power Point, videos relacionados con temas afines.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Pasión por Emprender. De la Idea a la Cruda Realidad. Freire, Andy

50 claves para emprender. Freire, Andy

El libro negro del emprendedor. Trias de Bes, Fernando.

Desorganización Creativa, Organización Innovadora. Kastika, Eduardo.

Creatividad para emprendedores, Eduardo Kastika



Orientación: **Gestión de las organizaciones**

Taller Optativo: **Gestión y Estrategia 3.0**

Nivel: **6º año**

Duración del curso: **cuatrimestral -1º cuatrimestre-**

Carga horaria: **3 hs cátedra semanales**

Profesores a cargo: **Maximiliano Pérez y Sebastián Torre**

I. FUNDAMENTACIÓN

La tecnología se encuentra cada día más presente en el mundo que nos rodea, en nuestro trabajo, nuestra comunidad, nuestra familia, en fin, todo lo relacionado con la vida cotidiana. Los jóvenes, de ninguna manera son ajenos a este fenómeno, es más, es sobre ellos donde el impacto de la tecnología es mayor.

Usan distintas aplicaciones en su vida cotidiana como Facebook, Whatsapp, Instagram, para chatear, compartir fotos, videos, enfocados en divertirse y en entretenerse. Lo hacen de una forma muy ágil e intuitiva. También, entre ellos se comentan las distintas funcionalidades de las herramientas. En casos aislados, utilizan estos recursos para trabajar en el ámbito escolar: comparten textos, trabajan en grupo en Facebook, pero esto ocurre solo en algunas materias y de forma puntual.

Los alumnos desconocen muchas de las posibilidades que la tecnología les puede brindar para educarse y para su futuro laboral, tanto para trabajar en una empresa como para emprender su propio negocio. Es decir, desconocen:

- el potencial de realizar trabajos colaborativos mediante WIKI, realizar videoconferencia mediante BigBlueButton, llevar a cabo debates en FOROS, o construir una base de datos colaborativa utilizando la herramienta BASE DE DATOS, por citar algunos ejemplos.

- que es un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, como una plataforma que aloja los diferentes recursos y provoca sinergia entre ellos.

- el potencial de estas herramientas en el mundo empresarial para diseñar y poner en práctica diferentes estrategias y gestionar una empresa.

Los alumnos presentan una real necesidad de aprender el buen uso de las tecnologías disponibles aplicables a su futuro desarrollo estudiantil y profesional o de negocios. Es necesario que discriminen entre los usos informales y cotidianos de la tecnología con aquellos que desarrollan sus potencialidades como estudiantes, futuros profesionales o emprendedores.

II. OBJETIVOS

Promover el pensamiento estratégico y la gestión 3.0 en los jóvenes, aplicando recursos virtuales libres a diferentes casos empresariales y simulaciones, con el fin de potenciar su capacidad para emprender, innovar, detectar oportunidades, liderar, colaborar en proyectos y trabajar en equipo utilizando la tecnología.

De esta manera, a través de talleres participativos se les presentarán a los alumnos casos empresariales y simulaciones con diferentes problemáticas. Ellos, deberán utilizar diferentes recursos virtuales libres tales como: WIKIS, CUESTIONARIOS, MAPAS CONCEPTUALES, PRESENTACIONES MULTIMEDIA, GLOSARIOS, BASE DE DATOS, TRADUCTORES EN LÍNEA, CONSULTAS, BIGBLUEBUTTON (VIDEOCONFERENCIAS), CALENDARIOS, FOROS, LECCIONES para proponer soluciones a los problemas presentados.

III. CONTENIDOS

Estrategia y Gestión

Parte 1

Enfoque del sentido común

Enfoque de la experiencia

Los casos de éxito y los casos de fracaso

Modelos simples de negocios

Diagnóstico interno y externo
Objetivos
Implementación de la estrategia
¿Estudiar negocios garantiza el éxito?
Modelos de pensamiento estratégico

Parte 2

Pensamiento creativo
Pensamiento sistémico
Gestión
Toma de decisiones grupal e individual
¿Qué hacer con los imprevistos?
Actitudes personales
Trabajo colaborativo
¿Emprender o trabajar en una empresa?
Recursos Virtuales libres
Definición
Tipos
Tendencias presentes y futuras.
Foros – Wiki - Consultas
Concepto Generales
Aplicación
Big Blue Button
Concepto Generales
Aplicación
Mapas Conceptuales - Prezi
Concepto Generales
Aplicación
Glosario - base de Datos
Concepto Generales
Aplicación
Soundcloud - Youtube
Concepto General
Aplicación
Google docs
Concepto general
Aplicación

IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Es necesario distinguir entre una parte teórica y una parte práctica.

Parte teórica

El profesor utilizará las primeras clases para explicar los temas señalados. Asimismo, se aprovechará ese tiempo para resolver las dudas presentadas por los estudiantes.

Parte práctica

Conocidos los temas, la segunda parte del taller se centra en:

1. Aprender a utilizar los diferentes recursos virtuales libres.
2. El desarrollo de talleres participativos donde se aplicarán los recursos virtuales libres a diferentes casos del Foro de emprendedores de la UVQ.

V. EVALUACIÓN

(Criterios y formas de evaluación y propuesta para los alumnos que no logren aprobar el Taller libres o desaprobados)

La evaluación se realizará a través de la corrección de las actividades que se realicen en clase como las que se les pedirá para hacer en el hogar.

Se evaluará la participación y compromiso con el trabajo en clase en forma de un concepto general de cada alumno.

Se les pedirá la entrega de un trabajo final, de realización grupal, que consistirá en realizar un caso integrador.

En caso de no aprobar, se debatirán los puntos deficientes encontrados en el trabajo y podrán volver a presentar el trabajo para una corrección final.

VI. RECURSOS AUXILIARES

Se utilizarán:

Foro de Emprendedores de la UVQ.

Material bibliográfico digital, libros digitales y artículos de revistas especializadas y diarios, todo disponible en una carpeta web compartida con los alumnos.

Recursos audiovisuales: videos y presentaciones con diapositivas.

Para el dictado del taller será necesario contar con:

Aula multimedia (computadoras y cañón para proyectar) que cuente con acceso a Internet.

Mesas para trabajo grupal.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Del estudiante

Juan José Gilli y Amanda Mirta Tartabini (2010), Dirección Estratégica, Universidad Virtual de Quilmes. (EXTRACTOS ADAPTADOS)

Ariel Arrieta (2015), Aprender a emprender, Editorial Atlántida.

Del profesor

Fernando Tria de Bes (2007), El libro negro del emprendedor, Editorial Empresa Activa.

Juan José Gilli y Amanda Mirta Tartabini (2010), Dirección Estratégica, Universidad Virtual de Quilmes.

García Aretio, Lorenzo. "Web 2.0 vs web 1.0." En: Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED), octubre de 2007. Disponible en: <www.uned.es>.

García y López (García, Cristina y López, Iolanda (2011) "Cap. 5: Los recursos de aprendizaje", en: Gros Salvat, Begoña (Ed.) Evolución y retos de la Educación virtual – Construyendo el e-learning del siglo XXI. Editorial UOC, Barcelona).