

q

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura :	El Emprendedor y la Innovación
Carrera :	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales
Clave de la asignatura :	AVD-1209
SATCA ¹	2-3-5

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación y Efectos Visuales la capacidad para desarrollar el espíritu emprendedor ético, para generar y gestionar ideas de negocio innovadoras, factibles y sustentables, que impacten en el entorno social, económico y ambiental. Para ello, se examina la naturaleza del pensamiento creativo y se propone la aplicación de herramientas intelectuales diseñadas para provocar la generación de proyectos innovadores, tanto de manera individual como colectiva.

La materia debe ser asignada a un docente creativo y con espíritu emprendedor e innovador con habilidades y valores, que aplique las herramientas intelectuales para propiciar en el alumno el aprendizaje significativo.

Intención didáctica.

El programa se encuentra organizado en seis temas en una secuencia que va de lo general a lo particular. El primer tema integra contenidos de tipo filosófico, sociológico y psicológico cuya finalidad es generar en el estudiante una actitud reflexiva respecto al ser humano como una persona multidimensional, la naturaleza y rol del emprendedor.

Se incorpora en su temario el uso de instrumentos de auto diagnóstico, que permiten al estudiante apreciar sus fortalezas y debilidades como emprendedor potencial. De esta manera, le será posible apreciar las simplificaciones conceptuales, éticas y actitudinales que conlleva la actividad emprendedora, así como las áreas de oportunidad que en lo personal debería fortalecer.

Adicionalmente, el primer tema propone un modelo de administración por valores en el que se examinan las repercusiones éticas de la actitud emprendedora, así como la incorporación de la ética empresarial en los actos de vida.

En el segundo tema, se examina un enfoque integrador y globalizado que surge con la intención de establecer un clima creativo y fomentar la creatividad, los principales componentes que integran dicho enfoque son: fluidez aplicada, flexibilidad aplicada, originalidad aplicada y orientación al objetivo. Una vez

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

planteado el aspecto conceptual, se propone aplicar herramientas diseñadas para estimular los elementos creativos del pensamiento. Por ejemplo, para incentivar la fluidez aplicada, se utilizarán herramientas tales como brainstorming, libre asociación de ideas y focus group; cuya finalidad es generar la mayor cantidad posible de ideas, ya sea de manera individual o colectiva.

En el tercer tema, la intención es introducir al estudiante al pensamiento creativo a partir de conocer estos conceptos.

En el cuarto tema, se analizarán y aplicarán técnicas para generar ideas y hacer equipos creativos que contribuyan a la formación de equipos efectivos de trabajo para la consolidación de proyectos emprendedores. En este sentido, se propone el uso de técnicas tales como: el análisis morfológico, el método 635 y la solución creativa de problemas en grupo. De igual manera contiene temáticas para desarrollar la competencia de iniciativa y el emprendimiento que comprende actividades para adaptarse a nuevas situaciones, ser creativo y traducir ideas en acciones.

El enfoque sugerido para la materia requiere que el estudiante sea capaz de generar una actividad intelectual compleja que involucre ambos hemisferios cerebrales. En este sentido, las actividades prácticas promueven tanto el desarrollo de habilidades creativas como procesos intelectuales del tipo inducción-deducción o análisis síntesis; por esta razón varias de las actividades se pueden aplicar antes del tratamiento teórico de los temas, de manera que no sean una mera corroboración de lo visto previamente en clase, sino una oportunidad para conceptualizar a partir de lo observado. En las prácticas sugeridas, es conveniente que el profesor busque sólo guiar a sus alumnos para que ellos hagan la elección de las variables a controlar y registrar. Para que aprendan a planificar, que no planifique el docente todo por ellos, sino involucrarlos en el proceso de planeación.

En el quinto tema se integrará un portafolio de ideas creativas emprendedoras, el cual permitirá tener un banco de ideas a evaluar para seleccionar la idea que se convertirá en proyecto de negocio para la materia de Gestión de proyectos, así mismo se realizará una práctica que considere el llenado del formato para proteger su idea en el Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI) e INDAUTOR.

En el sexto tema, se aplicará la simulación de negocios la cuál le permitirá a los estudiantes se familiaricen y desarrollen las habilidades en los retos que representa el manejo de una empresa.

En el transcurso de las actividades programadas, es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión y la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo y el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía. Es necesario que el profesor ponga atención y cuidado en estos aspectos.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas: <ul style="list-style-type: none">▪ Desarrolla el espíritu emprendedor ético para generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.	Competencias genéricas: <u>Competencias instrumentales</u> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Capacidad de organizar y planificar.• Conocimientos generales básicos.• Conocimientos básicos de la carrera.• Comunicación oral y escrita en su propia lengua.• Conocimiento de una segunda lengua.• Habilidades básicas de manejo de la computadora.• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).• Solución de problemas.• Toma de decisiones. <u>Competencias interpersonales</u> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad crítica y autocrítica.• Trabajo en equipo.• Habilidades interpersonales.• Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario.• Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas.• Apreciación de la diversidad y multiculturalidad.• Habilidad para trabajar en un ambiente laboral.• Compromiso ético. <u>Competencias sistémicas</u> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.• Habilidades de investigación.• Capacidad de aprender.• Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.• Capacidad de generar nuevas
--	--

	<p>ideas (creatividad).</p> <ul style="list-style-type: none">• Liderazgo.• Conocimiento de culturas y costumbres de otros países.• Habilidad para trabajar en forma autónoma.• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.• Iniciativa y espíritu emprendedor.• Preocupación por la calidad.• Búsqueda del logro.
--	--

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Desarrollo de Programas Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.	Academias de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales de los Institutos Tecnológicos de: Superior de Chapala y Cd. Guzmán	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.

5.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Reconoce su realidad como persona y estudiante para proyectarse profesionalmente, a través de un aprendizaje eficaz y una comunicación asertiva.

6.- TEMARIO

	Temas	Subtemas
1.	Dimensiones del ser humano	1.1 Dimensión estética, intelectual y ética 1.2 El perfil del emprendedor 1.2.1 Características del emprendedor 1.2.2 Aplicaciones de pruebas diagnósticas 1.2.2.1 Test de auto diagnóstico del emprendedor 1.2.2.2 Test del emprendedor 1.3 El modelo de administración por valores 1.3.1 Actos de la vida 1.3.2 Proceso
2.	Enfoques y técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras y creativas	2.1 Enfoques para establecer un clima creativo y fomentar la creatividad: Fluidez aplicada, Flexibilidad aplicada, Originalidad aplicada y Orientación al objetivo 2.2 Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo 2.2.1 Pensamiento lateral o divergente 2.2.2 La asociación de ideas 2.2.3 Búsqueda de analogías: Hacer común lo extraño, hacer extraño lo común 2.2.4 La lista de atributos. 2.2.5 Lluvia de ideas. 2.2.6 Sinéctica: La unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes
3.	Aprender a crear técnicas para generar equipos creativos	3.1 Creatividad e innovación. Definiciones, fases del proceso creativo, la creatividad y los hábitos, técnicas de creatividad 3.2 Componentes del pensamiento creativo,

		<p>cómo desarrollar la creatividad</p> <p>3.3 Facilitadores y obstáculos de la creatividad</p> <p>3.4 Creatividad individual y creatividad grupal</p>
4.	Técnicas para generar equipos creativos	<p>4.1 Análisis morfológico</p> <p>4.2 Análisis 635</p> <p>4.3 Solución creativa de problemas en grupo (Iniciativa y emprendimiento)</p> <p>4.3.1 Adaptarse a nuevas situaciones</p> <p>4.3.2 Ser creativo</p> <p>4.3.3 Traducir ideas en acciones</p>
5.	El emprendedor como generador de ideas de inversión	<p>5.1 Portafolio de ideas emprendedoras</p> <p>5.2 Propiedad intelectual</p> <p>5.2.1 Identificación</p> <p>5.2.2 Marco legal nacional e internacional.</p> <p>5.2.3 Marcas y diseños activos empresariales</p> <p>5.2.4 Necesidad de inhibir prácticas de comercio ilícitas</p> <p>5.2.5 Aplicación del proceso de registro de marcas y patentes</p>
6.	Simuladores	<p>6.1 Introducción a la simulación de negocios</p> <p>6.2 Definiciones y aplicaciones</p> <p>6.3 Aplicación de un modelo de simulación de negocios</p> <p>6.4 Interpretación de resultados</p>

7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El docente debe:

- Manejar un importante repertorio de técnicas y estrategias heurísticas orientadas a descubrir y desarrollar el pensamiento creativo.
- Desarrollar la capacidad para coordinar y trabajar en equipo; orientar el trabajo del estudiante y potenciar en él la autonomía, el trabajo cooperativo y la toma de decisiones.
- Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes. El modelo educativo por competencias se sustenta en la construcción y el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; por lo que para construir el conocimiento que requiere un Ingeniero en Animación y Efectos Visuales como emprendedor ético e innovador se sugiere considerar lo siguiente:
- Propiciar la integración de equipos de trabajo creativos, que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Fomentar el uso de mapas mentales y conceptuales.
- Promover el autoconocimiento.
- Propiciar un ambiente confiable en la generación de ideas.
- Propiciar el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación.
- Resolver casos prácticos en clase.
- Utilizar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico, que permita al alumno reflexionar y dimensionar el alcance de la materia.
- Desarrollar los contenidos en un marco ético.
- Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- Vincular a los alumnos con emprendedores de experiencias exitosas.
- Propiciar actividades donde se apliquen estrategias, que permitan al estudiante encontrar nuevas formas de resolver problemas o descubrir aplicaciones nuevas para lo ya existente. Ejemplo: establecer relaciones forzadas entre 2 o más conceptos aparentemente desconectados.
- Propiciar actividades de meta cognición. Ante la ejecución de una actividad, señalar o identificar el tipo de proceso intelectual que se realizó: una identificación de patrones, un análisis, una síntesis, etc. Al principio lo hará el docente, luego será el alumno quien lo identifique. Ejemplos: encontrar una nueva aplicación para un concepto u objeto ya existente, encontrar una nueva forma de satisfacer una necesidad.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.

- Incorporar al acervo conceptual de los estudiantes, el uso de simuladores de negocios que les permitan analizar el comportamiento de las variables críticas de una empresa bajo ambientes controlados, así como su modificación experimental.
- Diseñar el perfil del empresario emprendedor de la región, realizando un análisis comparativo de los requerimientos del entorno local y los resultados de los diagnósticos aplicados durante el curso.
- Aplicar una encuesta en el entorno para detectar las oportunidades reales de negocio y financiamiento para proyectos emprendedores.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios a las que ésta da soporte para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante. Ejemplos: mercadotecnia e investigación de mercados como fuente de información para el emprendedor creativo.
- Propiciar el desarrollo de capacidades intelectuales relacionadas con la lectura, la escritura y la expresión oral. Ejemplos: trabajar las actividades prácticas a través de guías escritas, redactar reportes e informes de las actividades de experimentación, exponer al grupo las conclusiones obtenidas durante las observaciones.
- Facilitar el contacto directo con materiales e instrumentos, al llevar a cabo actividades prácticas, para contribuir a la formación de las competencias para el trabajo experimental como: identificación, manejo y control de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, trabajo en equipo.
- Propiciar el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, que encaminen hacia la investigación.
- 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 casos, problemas y situaciones prácticas 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; así como con las prácticas de una actividad emprendedora sustentable.

8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Evaluación diagnóstica.
- Evaluación formativa, acompañada de la evaluación sumativa.
- Elaboración y análisis del FODA personal.
- Entrevista a un emprendedor de la región exitoso.
- Información recopilada durante las investigaciones realizadas plasmadas en documentos escritos.
- Descripción de otras experiencias concretas que podrían realizarse adicionalmente: (discusiones grupales, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, resúmenes etc.).
- Reportes escritos de las ideas y soluciones creativas encontradas durante el desarrollo de las actividades
- Reporte de la actividad meta cognitiva, que consiste en el registro de las observaciones hechas durante las actividades, así como de las conclusiones obtenidas de dichas observaciones. Ejemplo: presentar un reporte de la interpretación de una simulación de negocios.
- Presentación ejecutiva del portafolio de evidencias.

9.- TEMAS DE APRENDIZAJE

Tema 1: Dimensiones del ser humano

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Desarrolla el espíritu emprendedor ético para generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.	<ul style="list-style-type: none">• Realizar investigación conceptual de las dimensiones del ser humano (estética, intelectual y ética).• Relacionar y analizar entre si las dimensiones humanas y construir en equipo una definición integral del ser humano.• Leer casos de emprendedores destacados.• Realizar una entrevista con emprendedores exitosos de la región.• Discutir en equipo los rasgos que caracterizan el perfil emprendedor en la región.• Elaborar un mapa conceptual relacionando los siguientes elementos: creatividad, innovación, empresa, ética, sustentabilidad, emprendedor.• Aplicar los cuestionarios de auto

	<p>diagnóstico identificados por especialistas en la materia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración y análisis del FODA personal. • Analizar las implicaciones éticas de la actividad emprendedora. Leer casos y entrevistas en los que sea posible apreciar el impacto de la actividad empresarial en el ambiente. • Definir en equipo el concepto de “responsabilidad social de las empresas”.
--	--

Tema 2: Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
<p>Genera ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solución de casos prácticos por equipos. • Analizar en equipo las estrategias de las empresas y las cualidades de emprendedores que las dirigen. (Video Steve Jobs de Apple y Bill Gates de Microsoft). (Documentales relacionados a la animación http://www.wakingsleepingbeautymovie.com/; http://www.thepixarstory.com/) • Utilizar un simulador de negocios, para desarrollar las habilidades emprendedoras. • Proponer a los estudiantes una situación problemática y pedirles que busquen diversas soluciones no convencionales o creativas. • Analizar en equipo los procesos intelectuales empleados para resolver el problema. • Definir los elementos que constituyen el pensamiento creativo o divergente, y diferenciarlo del pensamiento lineal o convergente. • Definir pensamiento lateral o divergente y utilizar algunas de sus técnicas para generar propuestas innovadoras: divergencia, pausa creativa, foco, desafío, alternativa,

	<p>seguidor del concepto y concepto, provocación, movimiento, entrada aleatoria, estratos, técnica del filamento, fraccionamiento, técnica del porqué, tormenta de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diversas técnicas diseñadas para provocar el pensamiento creativo: asociación de ideas, búsqueda de analogías (hacer común lo extraño, hacer extraño lo común), lista de atributos, brain writing, sinéctica (la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes).
--	---

Tema 3: Aprender a crear

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Desarrolla las habilidades creativas que le permitan ser emprendedor e innovador.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar equipos de trabajo y discutir las habilidades creativas. • Elaborar un mapa conceptual sobre el tema expuesto. • Investigar y hacer un resumen sobre productos e ideas creativas que han contribuido al avance de la humanidad. • Solicitar la aplicación de ejercicios para estimular la creatividad, en el sitio: http://www.carloschurba.wikispaces.com • Desarrollar en equipos de trabajo un proyecto de innovación que ayude a su entorno. • Exponer los resultados en plenaria al grupo.

Tema 4: Técnicas para generar equipos creativos

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Genera en equipo ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un análisis morfológico, para la solución de problemas. • Utilizar el método 635 para generar ideas en equipo. • Realizar lluvia de ideas, matriz de descubrimiento, entre otras. • Proponer ideas de negocio y definir

	<p>critérios para su evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar un caso práctico a través de una pequeña historia que permite apreciar el fenómeno humano de resistencia al cambio e identificar las condiciones personales que facilitan su superación. • Desarrollar cuestionamientos que permitan ejercitar el valor de formular preguntas apropiadas para abrir oportunidades a la construcción creativa de situaciones nuevas. • Realizar actividades para estimular la creatividad a partir de sus propios intereses, experiencia y seguridades. • Realizar actividades en grupo de un caso en particular. Para llevar a cabo el ejercicio, los participantes se agruparán y enfrentarán al reto de sugerir ideas innovadoras
--	---

Tema 5: El emprendedor como generador de ideas de inversión

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Integra las ideas creativas en un portafolio para seleccionar una que sea susceptible de convertirse en un proyecto emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar de manera personalizada un portafolio de ideas emprendedoras. • Elaborar una matriz que permita seleccionar la idea creativa más viable. • Investigar y analizar en equipo, los requisitos legales y fiscales que deben cubrirse en el ámbito local, estatal y federal, para la apertura de una empresa. • Realizar el llenado del formato de solicitud de registro de marca, patente, licenciamiento y autoría.

Tema 6: Simuladores

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Utiliza los recursos informáticos disponibles en la simulación de negocios para la toma de decisiones. Utiliza los recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los principales simuladores de negocios disponibles en el mercado. • Aprender el manejo de un software de

<p>informáticos disponibles en la simulación de negocios para la toma de decisiones.</p>	<p>simulación, que permita desarrollar la habilidad de la toma de decisiones en la administración de una empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretar los resultados de la Simulación. • Proponer a los estudiantes participar en eventos de simulación de negocios organizados por dependencias, empresas o instituciones educativas.
--	---

10.- FUENTES DE INFORMACIÓN

Hisrich, Robert D.,(2005.) *Entrepreneurship* (6ª ed.) México: Mc Graw Hill.

1. Hit t- Ireland –Hoskisson, *Administración estratégica: competitividad y conceptos de globalización, International* (3ª ed.) Thomson Editores.
2. Amaru, Antonio, (2009) *Administración para emprendedores: fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios*, México: Pearson-Prentice Hall.
3. González, Diana,(2007) *Plan de negocios para emprendedores al éxito*, México: Mc .Graw Hill Interamericana.
4. Parra, Francisca, (2003) *Tu propia empresa: un reto personal: manual útil para emprendedores*, España: ESIC.
5. Rafael Alcaraz, (2006) *El emprendedor de éxito* (3ª ed.), México: Mc Graw Hill.
6. Business Week, (2008) *Casos de éxito de emprendedores* (1ª ed.), Mc Graw Hill.
7. Hernán Marcelo Herrera Acevedo, Daniel Elías Brown Soto, (2006) *La guía del emprendedor*, Editorial Empresa Activa.

Fuentes en Internet:

1. Test de emprendedores
<http://servicios.ipyme.org/emprendedores/>
2. Técnicas para desarrollar habilidades emprendedoras
http://www.wikilearning.com/curso_gratis/creatividad_e_innovacion_en_equipos_de_trabajo-ocho_enfoques_creativos_aplicados/16215-3
3. Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial
<http://www.impi.gob.mx>
4. Técnicas para generar ideas- equipos creativos
<http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate05.htm>
5. the pixar story (2007), *director leslie iwerks* 89 minutos; Inglés Formato digital, Disney/Pixar.
http://www.amazon.com/The-Pixar-Story/dp/B006DQP64A/ref=sr_1_1?s=movies-tv&ie=UTF8&qid=1344617140&sr=1-1&keywords=the+pixar+story
6. Waking Sleeping Beauty (2009) *director Don Hahn* 86 minutos: Inglés Formato DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment.
<http://www.amazon.com/Waking-Sleeping-Beauty-Don-Hahn/dp/B003TVTRYM>

11.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

Práctica uno:

- Diseñar el perfil del empresario de la región, identificando cualidades, y aspectos relevantes relacionados a su práctica.

Práctica dos:

- Realizar un análisis comparativo de los requerimientos del entorno local, nacional e internacional respecto a la industria cinematográfica y de animación digital.

Práctica tres:

- Generar por equipo un portafolio de ideas de negocios y evaluarlas atendiendo a criterios de factibilidad, creatividad y adecuación a las necesidades de los consumidores.

Práctica cuatro:

- Participar en un evento de simulación de negocios.