

	<b>SOCIALIZACIÓN DE CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS</b>	<b>CODIGO</b>	DO-FO-02
		<b>VERSIÓN</b>	03
		<b>FECHA</b>	13-DIC-2020

<b>FACULTAD:</b>	CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS
------------------	---------------------------------------

<b>POGRAMA:</b>	ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
-----------------	----------------------------

En cumplimiento de la Política de Calidad de la Fundación Universitaria Navarra UNINAVARRA se procede a socializar el Contenido Programático de:

<b>NOMBRE DEL CURSO:</b>	CÁTEDRA UNINAVARRA
--------------------------	--------------------

<b>ÁREA DEL PROGRAMA AL QUE PERTENECE EL CURSO:</b>	BÁSICA
---	--------

<b>PERTENECE AL NÚCLEO INSTITUCIONAL</b>	SI	X	NO	
--	----	---	----	--

<b>Nº CRÉDITOS ACADÉMICOS:</b>	1	<b>COMPONENTE BÁSICO</b>	X	<b>COMPONENTE FLEXIBLE</b>	
--------------------------------	---	--------------------------	---	----------------------------	--

<b>COMPONENTE CLÍNICO QUIRÚRGICO</b>		<b>SOCIAL COMUNITARIO</b>		<b>HUMANÍSTICO</b>	
--------------------------------------	--	---------------------------	--	--------------------	--



<b>NATURALEZA DEL CURSO</b>	<b>TEÓRICA</b>	X	<b>TEÓRICA – PRÁCTICA</b>		<b>TEÓRICA – PRÁCTICA CLÍNICA</b>		<b>PRÁCTICA</b>	
-----------------------------	----------------	---	---------------------------	--	-----------------------------------	--	-----------------	--

<b>HORAS SEMANALES:</b>	<b>HA</b>	<b>16</b>	<b>TI</b>	<b>32</b>	<b>HORARIO:</b>	DE ACUERDO A LA PROGRAMACIÓN ABAJO DESCRITA.
	HA: Horas de Acompañamiento TI: Trabajo Independiente					

### DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO PROGRAMÁTICO, SISTEMA DE EVALUACIÓN Y FECHAS:

COMPETENCIAS GENERALES DEL PROGRAMA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUE APORTAN AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	
Liderar proyectos de emprendimiento e intra-emprendimiento a nivel social, en temas económicos, administrativos, financieros y contables.	<b>RA1</b>	Identifica el papel del empresario como líder y gestor del desarrollo socio económico.
	<b>RA2</b>	Apropia metodologías para el análisis de entorno y la definición de propuestas de valor.
	<b>RA3</b>	Construye modelos de negocio enfocados a la solución de problemáticas del mercado, generando y distribuyendo valor en los diferentes grupos de interés
Aplicar su capacidad creativa, innovadora y liderazgo en la creación de nuevas empresas.	<b>RA4</b>	Asume una posición proactiva como parte de un equipo de trabajo, orientada hacia la acción y la construcción de propuestas generadoras de valor económico, social y ambiental.
Transformar ideas en oportunidades que generen valor y aplicabilidad empresarial	<b>RA5</b>	Analiza su entorno para la identificación de oportunidades de negocio orientadas a la solución de problemas del mercado, generando modelos de negocio sostenibles (con impactos positivos sociales y ambientales)

	<b>SOCIALIZACIÓN DE CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS</b>	<b>CODIGO</b>	DO-FO-02
		<b>VERSIÓN</b>	03
		<b>FECHA</b>	13-DIC-2020

<b> Socialización de los módulos y ejes temáticos del Contenido Programático:</b>
<p>Durante el desarrollo del curso, se abordarán los siguientes ejes temáticos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 El Espíritu Emprendedor Hecho Universidad. El Caso de Pargroup: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de desarrollo: De un sueño a la realidad de una familia solidaria y emprendedora.</li> </ul> </li> <li>2 Estructura y funcionamiento UNINAVARRA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Símbolos y logos. Estructura funcionamiento.</li> <li>• UNINAVARRA: Espacios y ambientes donde se conjugan derechos y deberes.</li> </ul> </li> <li>3 Emprendimiento, conceptos generales: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendencias del Emprendimiento. Emprendimiento asertivo, guía definitiva para emprender proyectos exitosos</li> <li>• Industria 4.0, la Robótica como Tecnología Transformadora</li> <li>• La Financiación de Emprendimientos Universitarios, el Caso del Fondo Emprender</li> </ul> </li> <li>4 Ideación e Innovación</li> <li>5 Validación de modelos de negocio</li> <li>6 Presentación de proyectos</li> </ol>
<b> Explicación de la metodología y estrategias de enseñanza:</b>
<p>La cátedra estará compuesta por las siguientes estrategias y técnicas de enseñanza, desarrolladas a través de tres grandes fases enfocadas bajo los conceptos de la Inspiración, la creatividad, la innovación, la competitividad y la Industria 4.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>El Congreso UniNavarra Emprende 2022-2.</b></li> <li>2. <b>Bootcamps</b> - Aula Virtual <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bootcamp de Ideación – Reto #1 Robótica</li> <li>• Bootcamp de Validación – Reto #2 Robótica</li> <li>• Webinar sobre técnicas de storytelling y construcción de discursos de inversión (elevator pitch) -- Reto #3 Robótica</li> </ul> </li> <li>3. <b>Lion Cage UNINAVARRA Reality Show</b></li> </ol> <p>A continuación, se detallan las anteriores fases, las cuales serán desarrolladas según corresponda, de manera presencial y virtual a través de la plataforma UNINAVARRA VIRTUAL etR (e-learning teaching Research):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>El Congreso UniNavarra Emprende 2022-2:</b> Un espacio para conocer las principales tendencias y las oportunidades para emprender en la Región, en esta sexta versión el congreso se desarrollará de manera presencial el día 23 de septiembre de 2022 de 8 a.m. a 12 m y de 2 p.m. a 4 p.m. en el lugar que les será previamente informado vía correo electrónico, a través de las siguientes ponencias: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. El Espíritu Emprendedor Hecho Realidad. El Caso de Pargroup – William Navarro Parra, Familia Fundadora UNINAVARRA, Decano Facultad Ingenierías, Arquitectura y Urbanismo, Director CAMPUS UNINAVARRA</li> <li>b. Estructura y funcionamiento UNINAVARRA, Laura Liliana Castillo Ortiz, Secretaria General.</li> <li>c. Tendencias del Emprendimiento. Una Herramienta para Cambiar el Mundo – Luis Miguel Pérez Gómez.</li> <li>d. Industria 4.0, la Robótica como Tecnología Transformadora. (esta ponencia incluye un breve taller de robótica) - Profesor experto en Robótica.</li> </ol> </li> </ol>

- e. La Financiación de Emprendimientos Universitarios, el Caso del Fondo Empezar – Jakeline Sierra Chavarro, Enlace Regional de Emprendimiento del SENA– Huila
- f. Panel de Empresarios

2. **Bootcamps** – Aula Virtual: El escenario para el desarrollo práctico de las competencias emprendedoras, un proceso para soñar, crear y construir propuestas de negocio innovadoras, sostenibles y capaces de cambiar al mundo.

Los bootcamps contarán con una serie de tutoriales y guías que permitirán a los estudiantes, que previamente serán vinculados a equipos de cinco participantes organizados al azar, adelantar el proceso de construcción de sus propuestas emprendedoras mediante el desarrollo de los siguientes contenidos:

- Bootcamp de Ideación (Del 24 de septiembre al 08 de octubre de 2022) - Reto #1 Robótica
- Bootcamp de Validación (Del 09 al 27 de octubre de 2022) Reto #2 Robótica
- Webinar sobre técnicas de storytelling y construcción de discursos de inversión (elevator pitch) (28 de octubre de 2022 11:00 a.m.)
- Reto #3 Robótica y construcción del video pitch (Del 29 de octubre al 04 de noviembre de 2022)

Durante el desarrollo de cada uno de los Bootcamps los equipos de estudiantes participantes podrán tener una tutoría con el equipo de mentores vinculados a la cátedra. Paralelo al desarrollo de cada uno de los bootcamps, los estudiantes enfrentarán una serie “Retos de Robótica” enfocados a profundizar en los conocimientos adquiridos en la ponencia y taller del Congreso UniNavarra Empezar, y en el desarrollo de la competencia de motivación al logro como parte del ejercicio del desarrollo emprendedor.

Al finalizar cada uno de los Bootcamps los equipos participantes recibirán entonces un sencillo reto de programación y robótica con un plazo máximo de ejecución cuyo nivel de complejidad irá incrementándose poco a poco con el avance de los bootcamps; los cinco primeros equipos en solucionar correctamente el reto recibirán una puntuación extra para enfrentar el Lion Cage Reality Show como última fase de la cátedra.

Luego del webinar de storytelling, los equipos participantes deberán construir un video pitch para vender su idea de negocio y poder participar en la tercera fase de la cátedra, **este video deberá ir acompañado por la programación robótica de su marca o nombre** en la plataforma definida para tal efecto, para este ejercicio la totalidad de los grupos deberán cumplir con el reto y aquellos que cuenten con mayor elaboración serán los beneficiarios de la puntuación extra.

3. **Lion Cage UNINAVARRA Reality Show Sexta Temporada:** (Actividad Presencial) El reto para los mejores emprendedores Navarristas, un momento decisivo para vender sus sueños empresariales y empezar el camino de hacerlos realidad.

La totalidad de video pitches deben ser entregados **el sábado 05 de noviembre antes del mediodía** y serán cargados a una plataforma para la consulta de la totalidad de la Comunidad Navarrista, así como evaluados por un comité técnico que valorará los conceptos de Innovación, Viabilidad Comercial, Viabilidad Técnica, Proyección y Sostenibilidad de las propuestas de negocio.

La Comunidad Navarrista podrá votar por sus propuestas preferidas y los resultados de esta votación aportarán el 30% del proceso de evaluación que sumado al concepto del comité técnico identificarán a los 5 emprendimientos finalistas del Lion Cage UNINAVARRA Reality Show.

	<b>SOCIALIZACIÓN DE CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS</b>	<b>CODIGO</b>	DO-FO-02
		<b>VERSIÓN</b>	03
		<b>FECHA</b>	13-DIC-2020

El día **sábado 19 de noviembre de 2022 a las 10 a.m.** con la totalidad de estudiantes participantes se darán a conocer los 5 finalistas, quienes en ese momento deberán sustentar en la gran final del Reality sus propuestas empresariales ante un jurado de expertos, los cuales definirán los ganadores de esta sexta versión del Lion Cage. Por lo anterior, es indispensable la presencia y participación de los integrantes de cada grupo para defender su idea de negocio.

### **EQUIPO CÁTEDRA UNINAVARRA**

#### **PROFESOR TITULAR DEL CURSO Y PONENTE:**

Sandra Liliana Navarro Parra (Fundadora)

#### **PROFESOR DE APOYO DEL CURSO Y PONENTE:**

Luis Miguel Pérez Gómez

#### **PONENTES:**

William Navarro Parra / Laura Liliana Castillo Ortiz / Jakeline Sierra Chavarro

#### **PROFESORES MENTORES:**

1. Martha Cecilia Abella
2. Luis Alfonso Laverde Gaona
3. Sandra Milena Mesa
4. María Eugenia Hernández
5. Yaliana Tafur
6. Arley Gutiérrez Pinilla
7. Matilde Mosquera Gutiérrez
8. Luis Humberto Rodríguez
9. Dairo Enrique Fuentes Vargas
10. María Fidela Garzón Moya



### **Información sobre bibliografía básica y complementaria:**

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

- Acuerdo 005 de 2011 -Estatuto General-  
[http://uninavarra.edu.co/wp-content/uploads/2015/10/estatuto\\_general.pdf](http://uninavarra.edu.co/wp-content/uploads/2015/10/estatuto_general.pdf)
- Acuerdo 012 de 2015 -Reglamento Académico y Estudiantil  
<http://uninavarra.edu.co/wp-content/uploads/2016/01/ACUERDO-012-DE-2015-REGLAMENTO-ESTUDIANTIL-FINAL.pdf>
- Osterwalder A (2014) Value Propotion Design. Wiley & Sons. Enlace de acceso:  
<https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Disenando-la-propuesta-de-valor-Alexander-Osterwalder-Yves-Pig.pdf>
- Osterwalder - Generando Modelos de Negocio  
[https://www.academia.edu/9142310/Generacion\\_de\\_Modelos\\_de\\_Negocios](https://www.academia.edu/9142310/Generacion_de_Modelos_de_Negocios)
- Ries E (2012) El método Lean Start - Up. Deusto. Enlace de acceso:  
[https://www.academia.edu/30311803/El M%C3%A9todo\\_Lean\\_Startup\\_Eric\\_Ries](https://www.academia.edu/30311803/El_M%C3%A9todo_Lean_Startup_Eric_Ries)
- Acuña, A. (2012). Diseño y administración de proyectos de robótica educativa. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3), 6-27. Recuperado el 11 de 09 de 2019, de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652001.pdf>
- Moreno, I., Muñoz, L., Serracín, J., & Pittí, K. (2012). La robótica educativa una herramienta para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias y las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(2), 74-90. Recuperado el 11 de 09 de 2019, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201024390005>



**DESCRIPCIÓN Y PARÁMETROS DE LAS EVALUACIONES:**

• **PRIMER CORTE equivalente al 30%**

**Un Ensayo sobre el emprendimiento como herramienta de desarrollo.** El ensayo deberá ser de (1) una página y deberá evidenciar la comprensión de conceptos abordados a lo largo del Congreso. Luego de la primera semana, exactamente 8 días después de la finalización del ciclo de ponencias, cada estudiante deberá enviar el ensayo al correo institucional de CÁTEDRA UNINAVARRA [catedrauninavarra@uninavarra.edu.co](mailto:catedrauninavarra@uninavarra.edu.co).

El escrito deberá hacerse bajo normas APA. Los 2 mejores ensayos serán publicados en el boletín institucional de la UNINAVARRA. El ensayo será evaluado de conformidad con los Criterios de Evaluación contenidos en la rúbrica.

• **SEGUNDO CORTE equivalente al 30%,** compuesto por dos eventos evaluativos, el desempeño en los Bootcamps (20%) y el desarrollo de los Retos de Robótica (10%).

**Desempeño en los Bootcamps (20%):** Se tendrán en cuenta las estrategias implementadas en el desarrollo de los bootcamp, tales como, inspiración, creatividad, innovación, competitividad y su capacidad para construir una propuesta de negocio. El estudiante debe ser distinguido y velar por su puntualidad, presentación personal y organización de su propio grupo de trabajo, tener claro quién es su mentor, para dejarse guiar y que, con trabajo colaborativo, lleven la propuesta a feliz término. El desempeño en los Bootcamp se evaluará de conformidad con los Criterios de Evaluación contenidos en la rúbrica.

**Desarrollo de los Retos de Robótica (10%):** Los estudiantes se enfrentarán una serie "Retos de Robótica", enfocados a profundizar en los conocimientos adquiridos en la ponencia y taller del Congreso UniNavarra Emprende, y en el desarrollo de la competencia de motivación al logro como parte del ejercicio del desarrollo emprendedor.

Al finalizar cada uno de los Bootcamps, los equipos participantes recibirán entonces un sencillo reto de programación y robótica con un plazo máximo de ejecución cuyo nivel de complejidad ira incrementándose poco a poco con el avance de los bootcamps. El Reto #3 consistirá en la programación robótica de la marca o nombre de su idea de negocio. El desempeño en los Retos de Robótica se evaluará de conformidad con los Criterios de Evaluación contenidos en la rúbrica.

• **TERCER CORTE equivalente al 40%**

**El video Pitch final:** Se hará en el marco del "Lion Cage UNINAVARRA Reality Show" Reto para los mejores emprendedores.

Será un momento decisivo para vender sus sueños empresariales y empezar el camino de hacerlos realidad. La actividad consistirá en que cada grupo presentará su Pitch de negocio, el cual deberá ir acompañado por la programación robótica de su marca o nombre, para tal efecto todos los estudiantes estarán en la capacidad de presentar y sustentar su idea de emprendimiento, todo el grupo sustentará su ideación, no podrán delegar a un representante para dicha actividad, se trata de una estrategia didáctica de trabajo colaborativo en la posible puesta en marcha de la idea de emprendimiento. Esta actividad será abierta no solamente a la comunidad Navarrista, sino también a todas las personas que nos quieran seguir a través de este reality. Se abrirán las votaciones para la comunidad Navarrista y el grupo de jurados expertos tomará la decisión de los ganadores, quienes tendrán en cuenta la puntuación extra obtenida en el desarrollo de los Retos y en la programación robótica que acompañe el video pitch.

	<b>SOCIALIZACIÓN DE CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS</b>	<b>CODIGO</b>	DO-FO-02
		<b>VERSIÓN</b>	03
		<b>FECHA</b>	13-DIC-2020

En la sustentación y defensa de su proyecto, no deben permitir que la mesa de expertos, les "tumble su proyecto". Deben ser tan aguerridos como un león (confianza y seguridad en sí mismos y conocimiento de su proyecto, poder decisivo y de liderazgo, convencer que son los mejores, sin miedo a asumir riesgos).

La evaluación del Video Pitch final se realizará de conformidad con los Criterios de Evaluación contenidos en la rúbrica.

*\*\*\*\* Existirá una retroalimentación permanente de los estudiantes con sus profesores mentores, toda vez que, el número de estudiantes se dividen en grupos de a 5 y a cada docente (12 en su total) se le asignarán de 6 a 7 grupos. El acompañamiento constante y asiduo del profesor, aumentará la autoconfianza del estudiante para adquirir las competencias, habilidades y pensamiento crítico, que tienen que desarrollar para ser un excelente emprendedor.*


*Es así como los estudiantes podrán autoevaluarse y los profesores les indicarán cuáles son los criterios a seguir para lograr excelentes resultados a través de un plan de mejora realizado concertadamente y de mutuo acuerdo estudiante-profesor, lo que llamamos lazos de confianza académica.\*\*\*\**

Se deja constancia que los estudiantes y el docente están de acuerdo con los compromisos establecidos en este documento el cual se incorpora al Contenido Programático.

Cualquier cambio que acuerden estudiantes y docente debe ser suscrito en un nuevo documento.

Copia de esta socialización debe ser entregada a la Dirección del Programa dentro de los tres días hábiles siguientes a la primera clase del curso.

Este documento es firmado por el docente y los estudiantes:

<b>NOMBRES Y APELLIDOS DEL DOCENTE</b>	<b>NÚMERO DE CÉDULA</b>	<b>FIRMA</b>
SANDRA LILIANA NAVARRO PARRA	36.180.562	

#### **ESTUDIANTES:**

Se deja constancia que la aceptación de lo aquí establecido por parte de los estudiantes, se desarrolló en el marco de la inducción al curso.