PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: EMPRENDEDOR EN DESARROLLO DE PROYECTOS CULTURALES

- Código del Programa de Formación: 51360069.

- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada):
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada):
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada):

- Competencia: 291101053 - COORDINAR PROYECTOS DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA EMPRESA.

- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

448055 - VALORAR EL PLAN DE NEGOCIOS, DE ACUERDO CON INDICADORES DE ESTUDIO ECONÓMICO Y FINANCIERO.

448056 - INTERPRETAR LA INFORMACIÓN DE LOS ENTORNOS ECONÓMICO, SOCIAL Y AMBIENTAL, DE ACUERDO CON LA METODOLOGÍA DE FONDO EMPRENDER.

- Duración de la Guía: 40 HORAS.

2. PRESENTACIÓN:

Las iniciativas culturales son diferenciables de otras, bien sea por la forma en que se reconoce un mérito artístico, arqueológico, histórico, o simbólico para el arte o la tradición; o por las expresiones y medios que se emplean para que estos valores lleguen a las audiencias y públicos, es decir, a los consumidores. Estas deben establecer una propuesta de valor: considerar una

significación cultural particular. Para ello, la planeación, la organización y el control en las diferentes acciones que se proyectan, deben ser una constante hacia el logro de los objetivos propuestos, y como todo emprendimiento, debe contar con estrategias que le permitan participar competitivamente en los mercados, independientemente de su naturaleza pública o privada, cultural, religiosa o comercial.

Es necesario tener presente que muchos de los bienes y servicios culturales no necesariamente son de carácter mercantil como suelen ser los demás. Pero se deben tomar decisiones concernientes a la evaluación y control de las iniciativas y/o los procesos que se emprenden. Esto demanda complementariamente, atender a una serie de requerimientos de información que configurados sistémicamente conllevan de manera integral al diseño y formulación, según sea el caso, del proyecto, modelo y / o plan de negocio de la iniciativa cultural que se pretende emprender.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

4. Estructuración del modelo y plan de negocio.

Descripción de la(s) Actividad(es)

- **Actividades de Reflexión inicial.**

Dinámica: “El Restaurante del Mundo”.
Se divide el gran grupo en tres pequeños grupos. Que pueden ser, ocho (8) aprendices que serán el Norte.
Otro pequeño grupo de ocho (8) aprendices que serán los cuerpos de seguridad e irán armados con periódicos enrollados. El resto del grupo, serán el Sur.
En una mesa colocada en uno de los rincones del aula o salón de clases estará todo preparado para una gran fiesta: bebidas, galletas, chocolates, dulces, que se note que sobra de todo y el aspecto es inmejorable.
En el centro del salón de clase y parapetados detrás de una fila de mesas estarán las personas que forman los cuerpos de seguridad.
En el rincón opuesto al Norte estarán, a ser posible algo apretaditos, las personas que forman el Sur.
Comienza el banquete.
En el Norte comen y disfrutan. Probablemente en el Sur piden comida. De vez en cuando desde el Norte les lazarán algo de pan duro y les ofrecerán alguna botella de agua. Pero habrá el

mínimo contacto posible.
Se selecciona un participante de las fuerzas de seguridad, sin que los demás lo sepan, para que le pase algo de comida a los del Sur o invite a alguna persona, que le caiga bien, a pasaral Norte.
La dinámica tiene que seguir el proceso que marquen las personas que participen. Así terminaremos la sesión cuando el Norte haya comido lo necesario.
Para la evaluación reservaremos un tiempo largo y suficiente para el debate.
¿Cómo se han sentido? Daremos tiempo a que todos opinen. Especialmente si ha habido momentos de discusión.
¿Se parece a la realidad?
¿Se han organizado en el Sur?
¿Se han solidarizado en el Norte?
Las fuerzas de seguridad, ¿A quién sirven?
¿Necesitamos fronteras y vallas más altas o podemos encontrar otros métodos? A ti ¿Dónde te tocó estar, a qué te da derecho ese pequeño detalle?

Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Retroalimentación de actividad “El Restaurante del Mundo”

Reconocimiento de conocimientos previos:

Técnica: preguntas, socialización de experiencias, Actividad de reflexión. De acuerdo a la actividad realizada, Explique:
¿Por qué es importante seguir un orden en la realización de una actividad?
¿Sin el establecimiento de un rol en la actividad, se hubiese logrado realizarla de la misma manera? Si, no, explique:
¿Considera que si en la vida real se dieran sucesos como los de la dinámica se podría convivir en armonía? explique

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

4. Estructuración del modelo y plan de negocio.

Reconocer el área que componen una empresa, sus relaciones hacia el logro de los objetivos, así como las distintas actividades a mediano y corto plazo que inciden en el fortalecimiento del

negocio.

Identificar los aspectos fundamentales de la cultural, las artes y tradiciones, para el direccionamiento de las ideas de negocios de los emprendedores.

Taller: Modelo de negocios Canvas. Base para crear la unidad productiva. Insumo para elaborar el plan básico de negocios.

Taller creativo: “Identidad corporativa”. Actividad grupal.

Taller Café del mundo: Para compresión y mejoramiento de la imagen corporativa. Taller DOFA: a

diseño de imagen corporativa.

Acercamiento al plan básico de negocios: Justifico mi propuesta creando soluciones en el sector.

- **Actividad de transferencia de conocimientos.**

Socialización de respuestas a preguntas. Conversatorio
Socialización de Modelo de negocios Canvas. Presentación de Imágenes corporativa de las UP, a crear.

- **Ambiente Requerido**

Salón o sala comunitaria con buena iluminación, dotado con mesas y sillas

- Materiales

Lápiz de mina negra, pliegos de papel bond, tajalápiz, borrador, libretas de apuntes, Marcadores de diferentes colore, lápices de colores, crayones. Post-its.

**Tomando como referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular*

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Presentación de cuestionarios. Resolución de preguntas.	Ejecuta oportunamente, las tareas y actividades asignadas.	Cuestionarios: Respuestas a preguntas formuladas en el proceso.
Evidencias de Desempeño: Seguimiento de instrucciones. Guías y talleres desarrollados	Interactúa con los miembros del equipo de trabajo para desarrollar ejercicios y actividades con claridad de conceptos.	Lista de chequeo.
Evidencias de Producto: Presenta talleres resueltos	Presenta con objetividad y organización los talleres, los mapas mentales y demás documentos escritos acorde a las instrucciones dadas.	Portafolio de Evidencias.

5. GLOSARIO DE TERMINOS:

Cadena de Valor: Una cadena de valor es conjunto de **actividades** realizadas por una organización cultural que estimulan la creación y crecimiento del valor percibido por el público. Estas actividades pueden clasificarse en primarias y secundarias:

Actividades claves: Describe las actividades más importantes que hay que realizar para poder hacer llegar la propuesta de valor al cliente.

Actividades primarias se refieren a aquellas comprometidas con la creación, producción, comercialización y entrega de creaciones y productos artísticos y culturales, pudiendo ser estos un bien u objeto tangible (como un cuadro), o un servicio intangible (como una interpretación musical)

Actividades secundarias, son actividades de apoyo que aportan a la óptima ejecución de las

actividades primarias. El hecho de que sean secundarias no indica que sean menos importantes que las primarias o que se realicen después. Se les denominan secundarias en razón a que son actividades que no constituyen la razón de ser del emprendimiento cultural; de la organización. Entre las actividades secundarias se encuentran cuatro tipos de actividad.

Justificación: presentar la argumentación y o las razones que evidencian la realización del plan de negocio o proyecto cultural. Justificar o fundamentar el proyecto tiene que ver con el sentido en el que se orientan los esfuerzos conjuntos, y la relación entre lo propuesto y la realidad en la que se sitúe.

Modelo Canvas: El modelo canvas es la herramienta para analizar y crear modelos de negocio de forma simplificada. Se visualiza de manera global en un lienzo dividido en los principales aspectos que involucran al negocio y gira entorno a la propuesta de valor que se ofrece.

El modelo canvas se utiliza para pasar de idea a proyecto y plasmar nuestra idea en un modelo empresarial. Es un modelo que se va modificando según se va desarrollando. Se alinea cuando, surgen nuevas ideas… por eso se utilizan *post-its* para completarlo.

Objetivo: es el sentido de la acción a desarrollar, junto a él, se sumarán los contenidos del proyecto o plan, determinados para alcanzar el propósito planteado como logro (imagen futura). El objetivo y sus contenidos movilizan y dan sentido a las acciones conjuntas.

Plan de negocio: es un documento que expone de manera ordenada los estudios de mercado, técnicos, organizacionales y financieros, legales, entre otros, con el propósito de establecer la viabilidad de un proyecto de carácter empresarial. La formulación de un buen plan de negocios aumentara la probabilidad de éxito empresarial, y le ayudara a buscar aportes de capital necesarios para la puesta en marcha de su negocio.

Planificación del proyecto: es el un conjunto de procedimientos utilizados para alcanzar el objetivo que se quiere lograr, en forma flexible, propositiva, creativa, participativa y dinámica, dándole viabilidad y sustentabilidad al proyecto.

***Presupuesto:** se entiende como la organización y valoración de los recursos necesarios en cada una de las etapas / actividades, desagregados en rubros (tipos de gastos) para la ejecución del proyecto. *(Esta parte la desarrollará con el Instructor de Comercialización)

Propuesta de valor: es aquello que tu empresa hace mejor que la competencia y que supone una ventaja o beneficio diferencial para el cliente cuando este trata de suplir una necesidad o resolver un problema.

Proyecto: es "Una empresa planificada consistente en un conjunto de actividades interrelacionadas y coordinadas, con el fin de alcanzar objetivos específicos dentro de los límites de un presupuesto y unos períodos de tiempos dados" (Definición de la ONU).

Proyecto cultural es el resultado de un proceso de observación, negociación, concertación e identificación de situaciones problemáticas y de oportunidades de un entorno social para dar respuestas viables y realizables, a necesidades tangibles e intangibles, que dignifique las condiciones de vida humana. El proyecto cultural cumple con la tarea de descubrir y poner en escena todas aquellas aspiraciones, expectativas y deseos del ser humano por conseguir un mundo en donde sea posible la vida, y actúa

Recursos claves: son los activos más importantes que se requieren para hacer que el modelo de negocio sea fructífero. Pueden ser: Físicos, financieros, intelectuales o humanos.

Servicio: Son todas las acciones dirigidas a proveer el bien o servicio, manteniendo y/o fortaleciendo la oferta de valor del emprendimiento cultural.

Socios claves: son las empresas que sirven de apoyo al desarrollo de un emprendimiento y conforman la red de alianzas con proveedores y otras empresas que complementan las capacidades y permiten que él o los proyectos se desarrollen con garantías.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Definiciones ABC: [En línea]. Disponible en: http://www.definicionabc.com/economia/servicio.php#ixzz3XUbQA3lG

Econopedia: modelo canva. Disponible en: https://economipedia.com/definiciones/modelo- canvas.html

Romero Zúñiga Selene. Documento de apoyo para el estudio, Emprendedor en Desarrollo de Proyectos Culturales. Riohacha 2016.

Formación virtual SENA. El trabajo en equipo, formación en Guía de turismo. SENA 2015.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**SELENE KARINA ROMERO ZÚÑIGA**	**Inatructora Técnica**	**Centro Agroempresarial y Acuícola /SER**	**14/ 08 /2021**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					