Módulo de Formación:	EMPRENDIMIENTO DIGITAL
CODIGO	62360012
Resultados de aprendizaje	RA 1: DETERMINAR LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS DE ACUERDO CON LOS POSTULADOS RA 2: ESTABLECER HERRAMIENTAS DIGITALES DE ACUERDO CON LA IDEA DE NEGOCIO RA 3: ESTRUCTURAR EL MODELO DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA DIGITAL SELECCIONADA
Competencia	Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
REQUISITOS DE INGRESO:	Bachilleres, Técnicos, Tecnólogos o profesionales de cualquier Núcleo Básico de Conocimiento.
ESTRATEGIA METODOLÓGICA:	Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de los procesos formativos en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento.

DURACIÓN	40 HORAS
(12 h)	Determinar las competencias Emprendedoras de acuerdo con los postulados de la UNESCO
(16 h)	Establecer herramientas digitales de acuerdo con la idea de negocio
(12 h)	Estructurar el modelo de negocio de acuerdo con la tecnología digital seleccionada

PLAN DE ESTUDIOS

Módulo 1

NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO

- Trayectoria de los modelos de negocio digitales
- Modelos de negocios basados en la digitalización y la publicidad
- Nuevos modelos de negocio basados en Big Data
- Nuevos modelos de negocio basados en Blockchain
- Diseño de los modelos de negocio para proyectos emprendedores

Módulo 2

DISEÑO DEL MODELO DE NEGOCIO

- Modelos de negocio digitales
- Modelos Freemium
- De servicios adicionales
- e-commerce
- m-commerce
- Social commerce

- Afiliación
- Captura de Usuarios

MODULO 3

MODELO CANVAS

- Lienzo canvas: definición, áreas, componentes, utilización.
- Mapa de actores: concepto, componentes. plan de acción: concepto, elementos, aplicaciones, valor agregado.
- Integración tecnológica: concepto y proceso prototipos: definición, tipos y procesos.
- Técnicas de presentación: definición, características
- El plan de Negocio

Módulo 4

ESTRATEGIAS DE COMERCIALIZACIÓN Y VENTAS

- Estrategia de ventas
- Canales de comercialización

Módulo 5

ASPECTOS CLAVES DEL MARKETING DIGITAL

- Principios de Marketing
- Modelos de marketing digital
- Innovación empresarial