**GUÍA DE APRENDIZAJE:** 260101011-01-05-G

1. **IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE:** Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno.

<table>
<tr><td>Programa de Formación:</td><td>Código: 621208<br><br>Versión: 1</td><td colspan="3">Estructuración del Plan Comercial.</td></tr>
<tr><td>Nombre del Proyecto:</td><td>Código:</td><td colspan="3">Estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Fase del proyecto:</td><td colspan="3">Planeación.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Actividad (es) del Proyecto:<br><br>Determinar ideas innovadoras que den valor agregado a los productos o servicios de la organización, haciéndolos más competitivos en el mercado.</td><td rowspan="2">Actividad (es) de Aprendizaje:<br>• Realizar tabla de seguimiento en la cual se identifiquen características de los productos y/o servicios y los beneficios de los procesos de innovación.<br>• Identificar a partir de un caso práctico: cafetería Vallecitos, las habilidades adquiridas para generar ideas e innovación de productos o servicios.<br>• Participar en foro temático, por medio de una pregunta problemática acerca de la importancia de los procesos de innovación en las empresas del entorno.<br>• Realizar prueba de conocimiento donde se evaluarán los conocimientos</td><td rowspan="2">Ambiente de formación ESCENARIO:</td><td colspan="2">MATERIALES DE FORMACIÓN</td></tr>
<tr><td>DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo)</td><td>CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa)</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | adquiridos en la guía 5.<br>• Resolver prueba interactiva con el fin de afianzar conocimientos adquiridos en la guía 5.<br>• Presentar propuesta de innovación del producto o servicio elegido en la empresa objeto de estudio. | | | |
| **Resultado de Aprendizaje:**<br>26010101101<br>Generar ideas de productos y/o servicios según las variables definidas en el entorno. | **Competencia: 260101011**<br>Determinar oportunidades de mercado de acuerdo con la situación y comportamiento de los entornos de la organización. | ❖ Plataforma Blackboard<br>❖ Sistema de información SenaSofia Plus<br>❖ Empresa objeto del programa de formación.<br>❖ Bibliotecas virtuales y presenciales.<br>❖ Entorno social. | ❖ Equipo de cómputo con las herramientas ofimáticas requeridas para el programa. | Software (s) requeridos para el desarrollo de las actividades del proyecto de formación. |
| Duración de la guía (en horas): | | 70 horas. | | |

## 2. INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la Guía de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno,** del programa de formación Especialización Tecnológica Estructuración del Plan Comercial.

Las nuevas tendencias de la economía global han influido de manera directa en el quehacer de las empresas colombianas, llevándolas a reflexionar sobre las posibilidades que tienen frente a los procesos de globalización, el impacto de la evolución de la tecnología y las comunicaciones y un consumidor más exigente e informado.

Este nuevo escenario requiere de empresas cada vez más comprometidas con la investigación de las tendencias del entorno, identificando lo que pasa en el mercado en el cual se desenvuelven: qué nuevas políticas de desarrollo son impulsadas por el gobierno nacional, qué nuevas empresas y/o productos ingresan a competir en el sector, las oportunidades que se presentan para abrir nuevos mercados, los nuevos insumos que son producidos y que le permiten dar un valor agregado a su producto y/o servicio actual.

Dicha información les permitirá a los directivos de la organización redireccionar sus estrategias comerciales, determinando oportunidades de mercado que lleven al logro de sus objetivos organizacionales, tomando las decisiones más acertadas, con respecto a las innovaciones que aplicarán a sus productos y/o servicios, para hacerlos más competitivos; además de encontrar soluciones a problemáticas comerciales o simplemente tomar dichas oportunidades para alcanzar mayor crecimiento económico.

Con el desarrollo de esta guía, los aprendices estarán en capacidad de identificar cómo se comportan los productos y/o servicios de la empresa objeto de su proyecto formativo en su entorno comercial, y de acuerdo con ello, propondrán valores agregados, buscando hacerlos más competitivos.

La actividad preliminar al desarrollo de la formación requiere de la revisión detenida del material del programa de formación de la Guía de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno,** de la exploración de los enlaces externos y de las respectivas consultas en Internet.

## 3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### 3.1 Actividades de reflexión inicial.

Los consumidores buscan en el mercado productos con una serie de características y beneficios, que satisfagan sus necesidades. Es tarea del departamento de *marketing* identificar claramente las necesidades que el consumidor busca satisfacer con su

producto, para luego diseñar el producto, con todos los beneficios esperados que permitan crear una experiencia satisfactoria de compra.

Para iniciar su conocimiento acerca del proceso de generación de ideas de productos y/o servicios, reflexione sobre el siguiente interrogante:

**¿Cómo han mejorado mi calidad de vida los procesos de innovación?**

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

- Consulte el cronograma de actividades que se encuentra ubicado en el botón **Información del programa**, para conocer las acciones a realizar.

- Participe en la sesión de **Blackboard Collaborate** programada para socializar el contenido de la guía **Generar ideas de productos y/o servicios según las variables definidas en el entorno.** En este espacio podrá manifestar todas sus inquietudes con respecto al contenido de la guía, recibir orientación por parte del instructor y socializar con compañeros del grupo las temáticas a desarrollar. En el botón **Información del programa** encontrará el instructivo de cómo ingresar a la sesión.

**Nota**: para continuar ejecutando su proyecto formativo, seguirá desarrollando las actividades propuestas por el tutor con el equipo colaborativo conformado inicialmente, con la misma empresa elegida por los tres integrantes, la cual puede ser del sector primario, secundario o terciario.




Las evidencias de las actividades de aprendizaje debe enviarlas utilizando la siguiente ruta:

1. Botón Actividades de aprendizaje.
2. Carpeta Proyecto estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.
3. Carpeta Fase de planeación del proyecto.
4. Carpeta Actividades de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno**.
5. Ubicar en la carpeta el respectivo enlace de envío de la actividad.
6. Enviar.

### 3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.3.1. Esta actividad de aprendizaje es grupal y tiene como propósito ampliar los conocimientos acerca del tema generar ideas de productos y/o servicios.

Para realizar esta actividad debe:

- Analizar el material de formación de la actividad de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno**, que encontrará ubicado en el botón Materiales del programa.
- Consultar el Material complementario de la actividad de aprendizaje 5.

Una vez termine de documentarse debe entregar como evidencia lo siguiente:

- Construya una tabla de seguimiento de 5 productos o servicios, donde identifique características tangibles e intangibles, beneficios que se derivan de su utilización y los cambios observados a partir de la aplicación de procesos de innovación.

Al resolver la actividad, envíe el archivo utilizando la siguiente ruta:

1. Botón Actividades de aprendizaje.
2. Carpeta Proyecto estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.
3. Carpeta Fase de planeación del proyecto.
4. Carpeta Actividad de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno**
5. Ubicar en la carpeta el **enlace Tabla de seguimiento.**
6. Enviar.

**Nota**: solo un integrante del equipo colaborativo de trabajo enviará el archivo requerido. Si al momento de enviar el archivo (Actividad), el sistema genera error: Archivo inválido, es porque al adjuntar el archivo, este se encuentra abierto. Por lo tanto, debe cerrarlo y probar de nuevo: Adjuntar archivo en el botón Examinar mi equipo.

3.3.2 Esta actividad de aprendizaje es individual y pretende aplicar adecuadamente los conceptos estudiados en la guía de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno,** al caso práctico la cafetería Vallecitos.

Para realizar esta actividad debe:

- Analizar el material de formación de la actividad de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno,** ubicado en el botón Materiales del programa.

- En la carpeta Material complementario encontrará documentos de diversos autores, que le permitirán profundizar acerca del tema.

Al terminar el análisis del material de formación, debe entregar como evidencia lo siguiente:

Ingrese al botón Actividades de aprendizaje y en la carpeta **Actividad de aprendizaje 5** encontrará un documento llamado **Milena determina ideas que dan valor agregado al producto o servicio de la cafetería Vallecitos.** Una vez leído el caso práctico, debe entregar un documento con el desarrollo de la actividad.

Luego de resolver la actividad, envíe el archivo utilizando la siguiente ruta:

1. Botón Actividades de aprendizaje.
2. Carpeta Proyecto estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.
3. Carpeta Fase de planeación del proyecto.
4. Carpeta Actividades de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno.**
5. Ubicar en la carpeta el enlace **Caso práctico cafetería Vallecitos.**
6. Enviar.

**Tenga en cuenta**: el archivo requerido debe estar ajustado a los parámetros de las normas APA 6 ubicadas en la carpeta **Instructivos generales** del botón **Materiales complementarios**.

3.3.3 La siguiente prueba de conocimiento se realiza con el fin de identificar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la actividad de aprendizaje 5.

Para realizar la prueba, estos son los pasos:

- Botón Actividades de aprendizaje.
- Carpeta Proyecto estructuración del Plan Comercial según las necesidades del entorno empresarial.
- Carpeta Fase de Planeación del proyecto.
- Carpeta Actividades de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o**

**servicios según las variables definidas en el entorno.**

- Ubicar prueba de conocimiento 5.

3.3.4 La siguiente prueba interactiva se realiza con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la actividad de aprendizaje 5.

Para realizar la prueba, estos son los pasos:

- Botón Actividades de aprendizaje.
- Carpeta Proyecto estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.
- Carpeta Fase de planeación del proyecto.
- Carpeta Actividades de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno.**
- Ubicar prueba de conocimiento 5.

### 3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

3.4.1 Con el equipo colaborativo de trabajo conformado y la empresa elegida, se deben realizar las siguientes actividades:

- Leer y analizar la guía de orientación **Ideas de valor agregado,** dispuesta en el botón **Actividades de aprendizaje** en la carpeta **Actividad de aprendizaje 5,** la cual indicará los lineamientos que se requieren para el desarrollo de la actividad.
- Al terminar el desarrollo de la guía de orientación **Ideas de valor agregado**, ingresar al blog, ya creado, asignar un espacio llamado **Generación de ideas de productos o servicios,** e ingresar la información recolectada.

Estos son los pasos para enviar la actividad:

- Botón Actividades de aprendizaje.
- Carpeta Proyecto estructuración del plan comercial según las necesidades del entorno empresarial.
- Carpeta Fase de planeación del proyecto.
- Carpeta Actividades de aprendizaje 5: **Generación de ideas de productos o servicios según las variables definidas en el entorno.**
- Ubicar el enlace **Wiki: Generación de ideas de productos o servicios para la empresa objeto de estudio**. Por ese espacio entregar la dirección URL del blog.
- Enviar.

Finalmente, recuerde visitar los blogs de compañeros y realizar comentarios con el propósito de enriquecer el proceso de formación.

**Tenga en cuenta**: solo un integrante del equipo colaborativo de trabajo enviará el archivo requerido, el cual debe estar ajustado a los parámetros de las normas APA 6 ubicadas en la carpeta **Instructivos generales** del botón **Materiales complementarios**.

3.4.2 El objetivo de cualquier empresa debe ser el integrar la innovación en todos los procesos de la organización, preparándose para hacer frente a una competencia cada vez mayor y a un consumidor mucho más exigente. En esta actividad debe analizar y participar a partir del tema propuesto: Procesos de innovación, y contestar la siguiente pregunta:

**¿Qué importancia tiene para las empresas del entorno los procesos de innovación de sus productos o servicios?**

Participe de manera individual en el **Foro temático 5: Procesos de innovación.**

Recuerde que para dar los aportes pertinentes, es necesario revisar lo que han comentado los compañeros con el fin de hacer nuevos aportes. Además debe leer la guía del buen uso de los foros que se encuentra en el botón **Información del programa**.

**3.5 Actividades de evaluación.**

| Evidencias de Aprendizaje | Criterios de Evaluación | Técnicas e Instrumentos de Evaluación |
|---|---|---|
| **Evidencias de Conocimiento:**<br>▪ Prueba de conocimiento.<br>▪ Prueba interactiva<br><br>**Evidencias de Desempeño:**<br>▪ Participación en foro temático.<br>▪ Informe de propuesta de innovación del producto o servicio elegido en la empresa objeto de estudio. | ✓ Identifica el contexto empresarial y mercadológico según los productos y servicios**.**<br><br>✓ Aplica las técnicas y procedimientos en la generación de ideas según los productos y/o servicios**.** | Cuestionario en línea.<br><br>Herramienta interactiva a través de la plataforma para valorar conocimientos.<br><br>.<br>Rúbrica TIGRE para la valoración de la evidencia.<br><br>Rúbrica de actividad para la valoración de la evidencia. |

| | | |
|---|---|---|
| **Evidencias de Producto:**<br>▪ Tabla de seguimiento con características de los productos y beneficios de los procesos de innovación.<br>▪ Caso práctico: la cafetería Vallecitos. | ✓ Produce ideas de productos o servicios teniendo en cuenta la información proveniente del sistema de información de mercados de la empresa**.**<br>✓ Expresa las ideas de los productos y/o servicios por medio de palabras, ilustraciones, bocetos teniendo en cuenta las expectativas de la empresa y los conceptos requeridos por el mercado**.** | Rúbrica de actividad para la valoración de la evidencia.<br>Rúbrica de actividad para la valoración de la evidencia |

## 4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

| ACTIVIDADES DEL PROYECTO | DURACIÓN (Horas) | Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas) | | Materiales de formación (consumibles) | | Talento Humano (Instructores) | | AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Descripción | Cantidad | Descripción | Cantidad | Especialidad | Cantidad | **ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva)** y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente |
| Determinar ideas innovadoras que den valor agregado a los productos o servicios de la organización, haciéndolos más competitivos en el mercado. | 70. | ❖ Equipo de cómputo con las herramientas ofimáticas requeridas para el programa. | No aplica. | No aplica. | No aplica. | Administrador de empresas. | 1. | Virtual. |

## 5. GLOSARIO DE TERMINOS

Para consultar el glosario del programa diríjase al botón **Glosario**, ubicado en el menú principal del programa.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Bibliografía:

- Kotler, P. y Armstrong, G. (2008). *Fundamentos de Marketing*. 8ª. edición. México: Editorial Pearson.
- Echeverri Cañas, L. (2009). *Marketing práctico*. 1ª. Edición. StarBook. Colombia.
- De Bono, E. (1974). *Manual de la sabiduría: nuevos hábitos del pensamiento para agilizar la mente y potenciar la creatividad.* Paidós Ibérica, Barcelona.

Webgrafía:

- Crea Business Idea. *Manual de la creatividad empresarial*. Consultado en http://www.creabusinessidea.com/creativo_noticias_detalle.php?id=172
- Gutiérrez Gómez, J. *Generación y captura de ideas, un reto para la innovación.* Universidad Eafit, Medellín Colombia. Consultado en http://www.eafit.edu.co/cice/emprendedores-eafit/Documents/Generacion-y-Captura-de-Ideas-Un-Reto-para-la-Innovacion.pdf

- Herrera González, R. y Gutiérrez Gutiérrez, J. *Conocimiento, innovación y desarrollo*. Universidad de Costa Rica. Consultado en: http://catedrainnovacion.ucr.ac.cr/librocid.pdf

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

| Autores | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
|---|---|---|---|---|
| | Martha Lucía Pérez Carvajal. | Expertos Temáticos | Centro de Comercio – Regional Antioquia | Abril 14 de 2014 |
| | Gloria Stella Rúa Zapata. | | | |
| | Santiago Castaño Vera. | | | |
| | Nelson Vargas Romaña. | | | |
| Revisión | Edward Abilio Luna Díaz. | Asesor Pedagógico | Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial –Regional Risaralda. | Abril 23 de 2014 |
| | Luz Elena Montoya. | Líder Línea de Producción | | |