PROCESO DE GESTION DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE
Denominación del Programa de Formación: TECNICO EN ASESORIA COMERCIAL Código del Programa de Formación: 631101 V2
Competencia: Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales

Resultados de Aprendizaje:

240201533 01 Establecer características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno
240201533 03 Emplear capacidad creativa e innovadora según estrategia emprendedora

Duración de la Guía: 48 horas

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos, la presente guía contiene herramientas fundamentales para identificar todo lo relacionado con el impacto que tiene una idea de negocio en todos los ámbitos que influyen en ella.
Esto sugiere que el aprendiz se relacione con toda la normatividad que esta directa e indirectamente relacionado con la idea del proyecto y el entorno en el cual puede realizarse.



Desarrollar competencias emprendedoras en las personas que conlleven a la generación de valor en su proyecto de vida, permitiéndole además la oportunidad de identificar iniciativas empresariales y desarrollar
planes de negocio que conduzcan a la conformación de empresas sostenibles o que generen riqueza para su entorno.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1.1. Actividades de Reflexión inicial.

1. Estimado aprendiz lo invitamos a ver los videos presentados por la instructora Reflexione de acuerdo a los videos https://www.youtube.com/watch?v=iDRLlmV7ymM y https://www.youtube.com/watch?v=fixRdLY4BqE

2. ¿Cree usted que la planeación en todos los campos de la vida es importante para la ejecución y consecución de objetivos?
3. ¿Si realizamos un proyecto con tiempos y objetivos establecidos es más fácil cumplir metas?
4. ¿ Que entendió acerca de los videos sobre emprendimiento o emprender?

3.1.2 Actividad de Contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Diligenciar una matriz de identificación conocimientos previos, LO QUE USTED SABE SI BUSCAR DEFINICIONES , teniendo en cuenta los dominios de las temáticas necesarias para el desarrollo del resultado de aprendizaje.
S= Lo que sabe al respecto del tema
Q= Lo que quisiera saber y profundizar
A= Al finalizar el trabajo de esta guía que espera haber aprendido

Indicador	**S**	**Q**	**A se contesta al final de la curso**
Emprendedor			
Idea de negocio			
Plan de negocio			
creatividad			
Cultura			
Proyecto de vida			
Matriz canvas			
Empresa			
liderazgo			
Trabajo en equipo			
Emprendimiento			
Motivacion			

Consulte de manera independiente cada uno de los conceptos por internet , para realizar esta actividad tiene 1 hora; una vez terminada la actividad, se contextualizan o socializara en la clase cada uno con la orientación del instructora, de esta manera construimos conocimiento.

3.1.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Actividad (es) de Aprendizaje Cognitiva:

* Consultar los siguientes términos emprendimiento, concepto, características, habilidades, tipos, perfil emprendedor, responsabilidad, comunicación asertiva.

* Identificar el entorno, políticas de desarrollo, caracterización zonal, tipología, y proyectos desarrollados de acuerdo a las políticas gubernamentales que están de acuerdo a su idea de negocio.

Actividad de aprendizaje procedimental: * Aplicar las políticas gubernamentales relacionadas con la idea de negocio
Área de desarrollo valorativa actitudinal: Cumplir con responsabilidad las políticas establecidas respecto a su idea de proyecto

SUB ACTIVIDAD 1: luego de la explicación por parte del instructor acerca de los conceptos de fundamento del emprendimiento una vez realizado la explicación por medio de diapositivas realizaran los talleres mi perfil personal, entrevista como se ve en 10 años, tejiendo mis redes , empuje la vaquita y cerrando con el taller fundamentación del emprendimiento

Actividad autónoma deberán formarsen en grupos y consultar las sociedades colectiva, comandita simple, comandita por acciones, sociedad anónima, sociedad limitada, sociedad de hecho, SAS y unipersonal para exponer la próxima formación

SUB ACTIVIDAD 2: de acuerdo a la explicación del instructor pensamiento entorno empresarial conceptos de empresa, liderazgo, trabajo en equipo, motivación y creatividad se formaran en grupos y consultar las sociedades colectiva, comandita simple, comandita por acciones, sociedad anónima, sociedad limitada , sociedad de hecho , SAS y unipersonal para exponer en la sesión donde tendrán 1 hora luego de la socialización por grupos o equipos de trabajo individualmente realizaran el taller de sopa de letra, preguntas respuestas,completacion de frases . el cuadro de creatividad y la lectura lo he perdido todo.

SUB ACTIVIDAD 3 se realizara explicación por parte del instructor la identificación y valoración de la iniciativa de negocio por medio de diapositivas idea de negocios, problemas y necesidades luego el taller ejemplo de emprendimiento, taller de identificación de ideas, mi idea de negocio, evaluación de ideas, macrofiltro , microfiltro y realizar un ejemplo en 10 o 12 reglones la idea de negocio.

SUB ACTIVIDAD 4 según la explicación del instructor sobre generalidades del plan de negocios y canvas por medio de diapositivas luego se realizará el taller plan de negocios y taller canvas.

- Ambiente Requerido: Escenario (,ambiente virtual, elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
- Materiales: Telefono, computador, sesiones via meet o zoom , Fotocopias, lapices, papeles en blanco,

4 **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

En ésta actividad de aplicación tendrás la posibilidad de mostrar al instructor del curso conocimiento emprendedor con los talleres de desarrollados en la semana y con la socialización de idea plan de negocios y matriz canvas

Evidencias de Aprendizaje	criterios de evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Evidencias de Conocimiento : (1) Presentación de evaluación por educaplay de conocimientos del emprendedor **Evidencias de Producto:** (10)Docuemto o talleres referente el conocimiento emprendedor de los talleres	Ra 1 valora sus características emprendedoras personales acorde con herramienta de diagnóstico personal. formula los objetivos personales de acuerdo con su motivación y propósito de vida. aplica la responsabilidad emprendedora de acuerdo con factores internos y externos. Ra 3 apropia el concepto de creatividad e innovación según solución de desafíos. aplica la capacidad creativa e innovadora según reto de innovación. sustenta el plan de acción teniendo en cuenta los elementos de una estrategia emprendedora.	Técnica respuesta a preguntas Instrumento cuestionario Técnica: Valoración de producto Instrumento: Lista de chequeo de producto.

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CASH FLOW

(Flujo de caja, flujo de tesorería o flujo de efectivo). Indicador que mide capacidad de una empresa para generar beneficios y hacer frente a todos sus pagos.

CROWDSOURCING

Práctica empresarial que consiste en externalizar tareas a través de una convocatoria abierta.

EMPRESA BASADA EN EL CONOCIMIENTO (EBC)

Sociedad creada a partir de la actividad investigadora previamente realizada, que tiene por objeto la producción de bienes o prestación de servicios con un alto valor añadido.

EBITDA

ndicador financiero de una empresa que representa el beneficio bruto de explotación calculado antes de la deducibilidadde los gastos financieros

EMPRESAS GACELA

Empresas jóvenes con un crecimiento constante, rápido y superior a la media, tanto en facturación como en creación de empleo.

FLAGSHIP

Concepto que utilizan las marcas como metáfora para hacer referencia a su tienda más representativa.

GIG ECONOMY

Trabajos esporádicos que tienen una duración corta y en los que el contratado se encarga de una labor específica dentro de un proyecto.

INTRAEMPRENDEDOR

Empleado comprometido, sin miedo a asumir responsabilidades y capaz de desarrollar nuevas líneas de negocio dentro de su empresa. En definitiva, un emprendedor por cuenta ajena.

JOB SHARING

Nuevo modelo laboral que consiste en compartir un mismo empleo con otra persona. Se pierde la mitad del sueldo pero se gana tiempo.

LEAN STARTUP

Método de lanzamiento al mercado de productos y negocios basado en el aprendizaje validado, la experimentación científica y el contacto con los clientes.

MARKETPLACE

Escaparate virtual que presenta a los clientes productos de diversas marcas o empresas., del mismo modo **que lo hacen los centros comerciales offline con productos y servicios de las tiendas físicas.**

PLAN DE EMPRESA

Documento que analiza todos los aspectos de un proyecto empresarial de forma objetiva y examina su viabilidad técnica, económica y financiera.

PROJECT MANAGER (gestor de proyecto)

Profesional responsable de plantear un proyecto, crear y coordinar el equipo que lo va a desarrollar y ejecutarlo para cumplir los objetivos.

RESILIENCIA

Capacidad de adaptación frente a agentes perturbadores o situaciones adversas.

RETARGETING

Estrategia de marketing digital que consiste en mostrar anuncios a usuarios que previamente han visitado una web o se han interesado en un producto en particular

ROI (Retorno Sobre la Inversión)

Indicador que permite a las empresas medir el rendimiento de sus inversiones.

SALARIO EMOCIONAL

Incentivos que no tienen un carácter económico y que recibe un trabajador por parte de la empresa para mejorar su bienestar y calidad de vida

SCOUTING DE STARTUPS

Proceso que permite poner en contacto a grandes empresas con startups que aporten innovación con nuevos productos.

SILVER ECONOMY

Conjunto de las oportunidades derivadas del impacto económico y social de las actividades realizadas y demandadas por la población mayor de 55 año Fuente: OCDE

SPIN-OFF

Proyecto empresarial que surge como extensión de otra entidad ya existente, convirtiéndose con el paso del tiempo en una empresa por sí misma

5. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://www.123emprende.com/emprendimiento/glosario-del-emprendedor-vocabulario-imprescindible-para-emprender/

https://www.spri.eus/es/upeuskadi-comunicacion/emprendimiento-gestiondelcambio/

CARTILLA DE EMPRENDIMIENTO INSTRUCTOR ARMANDO HERNANDEZ

MODELO CANVAS DE AMARIS RODRIGUEZ

6. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Carlos Caicedo	Instructora	SENA – CEGAFE	04/03/2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					