



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE: EMPRENDIMIENTO DIGITAL

- Denominación del programa de formación: Emprendimiento digital
- Código del programa de formación: 62360012
- Competencia: 240201533 Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales.

2. Resultados de aprendizaje a alcanzar:

- RA 1: Determinar las competencias emprendedoras de acuerdo con los postulados de la empresa
- 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

- Duración de la guía: 48 horas.

PRESENTACIÓN

En los últimos años el emprendimiento ha sido una de las apuestas de muchos gobiernos, particularmente con la situación vivida en el año 2020 por la pandemia. Frente a esto muchas personas se enfrentaron a la necesidad de un aprendizaje de herramientas digitales para poder llegar a personas con sus productos o servicios y hoy en día sigue siendo una necesidad dado el potencial que tienen las redes sociales, la bancarización digital, los códigos QR y diversas tecnologías asociadas a las industrias 4.0. En este curso podrá interactuar con estas tecnologías y además entenderá la lógica para poder integrar dentro de su idea de negocio estas herramientas.

Para abordar este curso es importante tener disciplina y poder realizar el proceso a conciencia, interiorizando cada componente visto aquí y poniéndolo en práctica dentro de su proyecto. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo diario de dos horas, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje. No olvide revisar y explorar los materiales de estudio del programa.

1. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Como requisito para el desarrollo del programa, es importante que reconozca el espacio de trabajo, junto con las posibilidades que se tiene para interactuar, comunicar, visualizar y utilizar las herramientas necesarias en el LMS desde su rol de aprendiz. En este sentido, le invitamos a realizar las siguientes acciones:

- Actualización de los datos personales.
- Lea el documento Información del programa, le permitirá reconocer los objetivos, las actividades y la metodología que se llevará a cabo en el curso.
- Lea el Cronograma, le permitirá comprender la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los objetivos del curso. Tenga en cuenta que entender los pasos y reconocer las actividades a realizar le permitirá tener un estimado del tiempo de dedicación y, así, planear el cumplimiento de los requisitos de acuerdo con su tiempo disponible.
- Lea el presente documento Guía de aprendizaje, el cual le orientará en el desarrollo de las actividades.

3.1 Actividad de aprendizaje AA1. Conceptualizar los componentes del emprendimiento digital Cuestionario que permite identificar conceptos básicos de emprendimiento, el contexto de los jóvenes y la importancia del emprendimiento digital Duración: 12 horas.

Materiales de formación: Para el desarrollo de esta actividad es importante el estudio del componente formativo: Competencias del joven emprendedor

Evidencia: Cuestionario conceptos de emprendimiento y emprendimiento digital.

AA1-EV01. Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuestionario conceptos de emprendimiento y emprendimiento digital AA1-EV01.

3.2. Actividad de aprendizaje AA2. Emplear herramientas tecnológicas en emprendimiento Cuestionario que permite apropiar conceptos para la identificación y el uso de herramientas digitales dentro de un emprendimiento.

Duración: 18 horas.

Materiales de formación: Para el desarrollo de esta actividad es importante el estudio del componente formativo: Herramientas digitales para el joven emprendedor.



Evidencia: Cuestionario Herramientas digitales. AA2-EV01.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Cuestionario herramientas digitales. AA2-EV01.

3.3. Actividad de aprendizaje AA3. Elaborar una idea de negocio con integración de tecnología. Cuestionario que determina la importancia de presentar una idea de una forma efectiva, haciendo uso de herramientas digitales y metodológicas.

Duración: 18 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante el estudio del componente formativo: Define tu estrategia digital.

Evidencia: Cuestionario presentación de una idea. AA3-EV01.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Cuestionario presentación de una idea. AA3-EV01.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Conceptualizar los componentes del emprendimiento digital	Evidencia de conocimiento: Cuestionario conceptos de emprendimiento y emprendimiento digital. AA1- EV01.	Describe los componentes del emprendimiento digital de acuerdo a los referentes teóricos. Reconoce habilidades del emprendedor según la UNESCO.	Cuestionario: IE-AA1-EV01 Cuestionario: IE-AA2-EV01 Cuestionario: IE-AA3-EV01
		Emplear herramientas tecnológicas en emprendimiento	Evidencia de conocimiento: Cuestionario herramientas		
		Elaborar una idea de negocio			



		con integración de tecnología	digitales. AA2EV01. Evidencia de conocimiento: Cuestionario presentación de una idea. AA3EV01.	Utiliza las herramientas digitales 4.0 asociadas a un emprendimiento. Integra herramientas digitales dentro de un emprendimiento Construye el modelo canvas de su idea de negocio. Presenta su idea de negocio usando herramientas digitales.	
--	--	-------------------------------	---	---	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alfabetización digital: proceso formativo en habilidades y competencias básicas en el uso de las TIC y de la navegación en la red Internet.

Amenaza: persona, evento o actividad para causar un daño potencial a otra persona por un sistema informático con fines delictivos.

Automatizar: acción de usar herramientas informáticas en procesos que se llevaban tradicionalmente (manuales).

Comercio electrónico: el comercio electrónico también conocido como e-commerce consiste en la compra y venta de productos o servicios a través de forma online.

El Modelo Canvas, o lienzo de Modelo de Negocio: es una plantilla que permite de forma simplificada, analizar y crear modelos de negocio. Con ella podrás visualizar la gestión estratégica de tu negocio, sea porque se trate de una nueva idea ya validada o proyecto o, para la reestructuración de algo ya en marcha.



Instagram: una de las redes que más está creciendo actualmente, aunque hay que tener en cuenta que el promedio de edad de las personas que habitualmente utilizan la red un público más joven de 18 a 29 años. Enfocada a las imágenes, circunstancia que hay que tener en cuenta a la hora de acompañar todas nuestras publicaciones

Marketing digital: se caracteriza por la utilización de estrategias de comercialización de productos y servicios en medios digitales. A través de distintos dispositivos tales como ordenadores, teléfonos móviles o tablets, y mediante plataformas como sitios webs, apps (aplicaciones), correo electrónico o Redes Sociales podremos lanzar mensajes publicitarios que permitan vender los productos y servicios de nuestra empresa.

Página web: documento electrónico escrito normalmente en un lenguaje llamado HTML, que permite la visualización de contenidos de internet, contienen enlaces y datos multimedia.

Smartphone: teléfono celular inteligente, con la posibilidad de poderse actualizar, instalar programas y ser altamente productivo por las aplicaciones que contiene.

Transformación digital: es el cambio asociado con la aplicación de tecnologías digitales en todos los aspectos de la sociedad humana. La transformación digital puede ser considerada como la tercera etapa o

tercera fase de la adopción de las tecnologías digitales (la competencia digital → el uso digital → la transformación digital), junto con la mejora de la capacidad de uso y de aplicación que se logra a través de la alfabetización digital. La etapa de transformación implica que los usos digitales permiten inherente mente nuevos tipos de innovación y creatividad en un ámbito particular, más que sencilla y únicamente mejorar y apoyar los métodos tradicionales.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Belloch, C. (2017). Las tecnologías de información y comunicación. Universidad de Valencia, <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Cisco. (2021). El cambiante entorno de la red. <https://sites.google.com/site/capitulo1decisco/elcambianteentorno-de-la-red>

Barros, O. (2003). Modelos de negocios en Internet. O. Barros, Tipos de negocios en internet.

Cinta, M. (2005). Creatividad e innovación en la práctica empresarial. España: fundación Cotec para la innovación tecnológica.



Delgado, C. (2014). El emprendedor digital. Plataforma.

TheFigCo en Español. (2022, 26 januari). Cómo Crear Reels En Instagram Paso a Paso (Tutorial 2022) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Vmhr9NUPJd8>

Tendencia 20. (2021a, julio 1). como #editar #videos desde un #teléfono con #VnVideo [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZepHO1Mhi6k>

Tendencia 20. (2021b, julio 6). Como hacer un #Videotutorial desde tu #Teléfono con Az Screen Recorder y #CapCut [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aXvsymKmHrw>

TheFigCo en Español. (2020, 12 agosto). Cómo Hacer Una Infografía En Canva 2020 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8cCmptS26Kc>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Miguel Ricardo Rivera Lizcano	Experto temático	Regional Antioquia	Marzo 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Camilo Andres Hernandez Alvarez	Instructor	Centro de comercio y servicios	Marzo de 20216	Actualizacion