

SÍLABO

Prototyping

Código	ASUC01486	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Design Thinking			
Créditos	3			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	2
Año académico	2022			

I. Introducción

Prototyping es una asignatura de especialidad de carácter obligatorio que se ubica en el noveno período de la Escuela Académico Profesional de Administración. Tiene como prerrequisito Design Thinking. La asignatura desarrolla, a nivel logrado, la competencia transversal Gestión Organizacional y la competencia específica Creación y Desarrollo de Empresas. En virtud de lo anterior, la relevancia de la asignatura reside en reconocer la importancia del diseño de productos y/o servicios impulsando proyectos innovadores.

Los contenidos que la asignatura desarrolla son los siguientes: diseño de concepto, definición estratégica, diseño del proceso, diseño en detalle; producción, verificación y testeo, mercado y disposición final.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar procesos para la creación de prototipos de empresas, siguiendo las etapas para la disposición final de los productos y/o servicios.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Diseño de concepto y definición estratégica		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de formular el plan estratégico siguiendo las pautas para la generación de nuevas empresas.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. La empresa ágil, tipos y requisitos legales para la formalización 2. Proceso creativo e innovador para una empresa ágil 3. Búsqueda, selección, evaluación y validación de conceptos 4. Planeación estratégica 		

Unidad 2 Diseño de los procesos y diseño en detalle para estructurar una empresa ágil		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de proponer los procesos idóneos para la creación del prototipo, de una empresa ágil.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mapa de procesos 2. Creación y alineamiento de procesos con objetivos estratégicos 3. Estructura de procesos 4. Diseño en detalle de los procesos 		

Unidad 3 Producción, verificación y testeo de producto-mercado		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz proponer metodologías, técnicas y herramientas para la validación del producto/servicio, dentro de un mercado meta.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Design thinking</i> 2. Tipos de productos / servicios (prototipo básico, prototipo mínimo viable, prototipo mínimo comercial) 3. Prueba de producto 4. Mercado de prueba 		

Unidad 4 Diseño de estrategias para una empresa ágil y disposición final de productos/servicios en el mercado		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de diseñar estrategias para la creación y puesta en marcha, de una empresa ágil.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plan de marketing 2. Plan de recursos humanos 3. Plan de operaciones 4. Plan financiero 5. Validación del modelo de negocio-Business Model Canvas 		

IV. Metodología

Modalidad Semipresencial

Para el desarrollo de la asignatura se utilizará la metodología experiencial y colaborativa. Y se usarán las siguientes estrategias y/o técnicas:

- aprendizaje colaborativo,
- aprendizaje experiencial,
- aprendizaje basado en retos,
- *flipped classroom*.

Modalidad Educación a distancia

Para el desarrollo de la asignatura se utilizará la metodología experiencial y colaborativa. Y se usarán las siguientes estrategias y/o técnicas:

- aprendizaje colaborativo,
 - aprendizaje experiencial,
 - aprendizaje basado en retos,
 - *flipped classroom*.
-

V. Evaluación

Modalidad Semipresencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	- Actividades virtuales	15 %	20 %
			- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	85 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	20 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15 %	20 %
			- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	85 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	40 %	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Educación a distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	20 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo grupal práctico / Rúbrica de evaluación	40 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (20 \%) + C2 (20 \%) + EF (40 \%)$$

VI. Bibliografía
Básica

Schnarch, A. (2021). *Desarrollo de nuevos productos y empresas: creatividad, innovación y marketing*. (7.ª ed.). McGraw-Hill. <https://cutt.ly/LWVdial>

Complementaria

Heredero, C. y Blanco, J. (2013). *Los cien errores del emprendimiento*. ESIC Editorial. Código de biblioteca UC: 658.11 P11

Kidder, D. (2000). *El manual de las Startups*. Los fundadores de las 40 mejores Startups mundiales revelan sus secretos. Gestión 2000.

Mootee, I. (2014). *Design thinking para la innovación estratégica*. Ediciones Urano S. A.

Osterwalder, A. *Diseñando la propuesta de valor*. (3.ª ed.) Ediciones Deusto. Código de biblioteca UC: 658.812 O83 2016

Ries, E. (2012). *El método Lean Startup*. (4.ª ed.). Grupo Planeta.

Silva, J. (2013). *Emprendedor. Hacia un emprendimiento sostenible*. (2.ª ed.) Editorial Alfaomega.

Varela, R. (2008). *Innovación empresarial*. Pearson Educación.

VII. Recursos digitales

Calisto, J. (2019). *Thinking Environment*. <https://bit.ly/3sMMt3G>

Hart, S. (2021). *Thinking Environment*. <https://hartcom.com/thinking-environment/>

La Nación - Costa Rica. (2020, 18 de febrero). *Lean Canvas: Metodología ágil para diseñar un modelo de negocios*. [Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=QpN0m4fvXis>

UX Tips. (4 de febrero de 2019). *¿Cómo crear un Customer Journey Map?* [Video]

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=g1Utpdaz2o>