



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Emprendimiento

Unidad Nº: 03

Grado: 10º

Fecha: 7 de Julio de 2025

Profesora: Constanza Novoa Téllez

TÍTULO

MODELO CANVAS

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Qué función cumplen las industrias de bienes y prestación de servicios?
2. ¿Qué elementos se deben tener en cuenta para el desarrollo de una propuesta de valor de acuerdo a las necesidades del lugar donde se desarrolla la actividad económica?
3. ¿Cuáles son los aportes de su proyecto empresarial en la disminución de problemáticas sociales y económicas en la región?

TÓPICO GENERATIVO



METAS DE COMPRENSIÓN

Construirá el escrito de un marco teórico y el estado del arte de su plan de negocios, que evidencie investigación acerca del origen y competencia en el mercado, como herramienta complementaria para el desarrollo y análisis de modelos de negocio.	Diseñará un modelo canvas que integre los elementos fundamentales del plan de negocios como herramienta complementaria para el desarrollo y análisis de modelos empresariales y lo presentará en una matriz.
--	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA

<p style="text-align: center;">TAPA EXPLORATORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el marco teórico como herramienta complementaria para el desarrollo y análisis de su plan de negocios que proporciona el marco conceptual y las bases para comprender el origen y evolución del producto o servicio. • Diseñar el estado del arte como herramienta complementaria para el desarrollo y análisis de su plan de negocios que permite identificar futuros competidores, tecnologías y desarrollos relevantes en el sector al que pertenece su empresa, lo que le permitirá tomar decisiones informadas, innovar, mejorar la competitividad y tener un análisis más real de su negocio. <p>Explorar el impacto de la guerra en la historia, la tecnología y la sociedad a través del análisis de videojuegos bélicos, el desarrollo de una simulación interactiva y una reflexión sobre la ética de la guerra en el entretenimiento digital.</p>	<p style="text-align: center;">3 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigando en grupos de trabajo organizar y sustentar conceptos teóricos que relacionen la información documentada acerca del tema de su plan de negocios. • Organizando la información tomada de los conceptos teóricos los estudiantes diseñan el marco teórico. • Investigando en grupos de trabajo, organizar y sustentar la información requerida acerca de la competencia en Bogotá, Colombia y el mundo. <p>Organizando la información investigada, los estudiantes realizan informe de la competencia de su empresa</p> <p>Proyecto de síntesis Avance <u>1 A 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizando los grupos de trabajo de acuerdo con los roles y funciones establecidas. • Investigando sobre el impacto de la guerra en la historia de la humanidad. • Realizando un análisis minucioso de los juegos bélicos que ha conocido. • Analizando el impacto de la inteligencia artificial en videojuegos de guerra y su realismo 	<p style="text-align: center;">Espacio-ambientales</p>
---	---	---	--	--

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir un modelo canvas para su plan de negocios como una representación visual y estructurada de los componentes clave del negocio. • Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas por medio de un análisis reflexivo sobre la ética en el entretenimiento digital. • Crear una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación. 	<p style="text-align: center;">3 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconociendo cada uno de los elementos que constituyen la herramienta canvas, los estudiantes analizan la información para ser aplicada a su empresa. • Determinando cada uno de los elementos del modelo canvas, los estudiantes analizan y comunican acerca de su negocio utilizando esta herramienta. <p>Proyecto de síntesis Avance <u>3, 4 y 5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñando la simulación con la cual se potenciará el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Esta experiencia les permitirá a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico; en el cual estarán involucradas todas las áreas del conocimiento en este grado. • Presentando un pop up (bitácora o línea de tiempo) con todas las actividades de investigación realizadas durante la elaboración del proyecto 	<p style="text-align: center;">Espacio ambientales</p>
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">Nombre del proyecto y breve descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentando y sustentando el pop up haciendo evidente el lenguaje de programación a emplear en la construcción del mismo. 	<p style="text-align: center;">2 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reflejando el análisis de problemas, diseño de soluciones y evaluación de resultados fortaleciendo su capacidad de razonamiento lógico y creativo. • Creando una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación 	<p style="text-align: center;">Espacio ambientales</p>