

**Universidad Católica San Pablo (UCSP)**  
**Escuela Profesional de**  
**Ciencia de la Computación**  
**SILABO**

**ET201. Formación de Empresas de Base Tecnológica I**  
**(Obligatorio)**



2021-II

**1. Información general**

1.1 Escuela	:	Ciencia de la Computación
1.2 Curso	:	ET201. Formación de Empresas de Base Tecnológica I
1.3 Semestre	:	9 <sup>no</sup> Semestre.
1.4 Prerrequisitos	:	FG350. Liderazgo. (7 <sup>mo</sup> Sem)
1.5 Condición	:	Obligatorio
1.6 Modalidad de aprendizaje	:	Virtual
1.7 horas	:	2 HT; 2 HP;
1.8 Créditos	:	3

**2. Profesores**

**Titular**

- Jose Eduardo Ochoa Luna <jechoa@ucsp.edu.pe>
  - Doctor en Ciencia de la Computación, Universidade de Sao Paulo, Brasil, 2011.
  - Master en Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS, Brasil, 2004.

**3. Fundamentación del curso**

Este es el primer curso dentro del área de formación de empresas de base tecnológica, tiene como objetivo dotar al futuro profesional de conocimientos, actitudes y aptitudes que le permitan elaborar un plan de negocio para una empresa de base tecnológica. El curso está dividido en las siguientes unidades: Introducción, Creatividad, De la idea a la oportunidad, el modelo Canvas, Customer Development y Lean Startup, Aspectos Legales y Marketing, Finanzas de la empresa y Presentación.

Se busca aprovechar el potencial creativo e innovador y el esfuerzo de los alumnos en la creación de nuevas empresas.

**4. Resumen**

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

**5. Objetivos Generales**

- Que el alumno conozca como elaborar un plan de negocio para dar inicio a una empresa de base tecnológica.
- Que el alumno sea capaz de realizar, usando modelos de negocio, la concepción y presentación de una propuesta de negocio.

**6. Contribución a los resultados (*Outcomes*)**

Esta disciplina contribuye al logro de los siguientes resultados de la carrera:

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- i) Utilizar técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación. (**Usar**)
- k) Aplicar los principios de desarrollo y diseño en la construcción de sistemas de software de complejidad variable. (**Evaluar**)
- m) Transformar sus conocimientos del área de Ciencia de la Computación en emprendimientos tecnológicos. (**Evaluar**)

7. Contenido	
<b>UNIDAD 1: (5)</b>	
<b>Competencias:</b>	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprendedor, emprendedurismo e innovación tecnológica</li> <li>• Modelos de negocio</li> <li>• Formación de equipos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar características de los emprendedores [Familiarizarse]</li> <li>• Introducir modelos de negocio [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Osterwalder and Pigneur (2010), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	
<b>UNIDAD 2: (5)</b>	
<b>Competencias:</b>	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión</li> <li>• Misión</li> <li>• La Propuesta de valor</li> <li>• Creatividad e invención</li> <li>• Tipos y fuentes de innovación</li> <li>• Estrategia y Tecnología</li> <li>• Escala y ámbito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear correctamente la vision y misión de empresa [Usar]</li> <li>• Caracterizar una propuesta de valor innovadora [Evaluar]</li> <li>• Identificar los diversos tipos y fuentes de innovación [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Blank and B. Dorf (2012), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	
<b>UNIDAD 3: (5)</b>	
<b>Competencias:</b>	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia de la Empresa</li> <li>• Barreras</li> <li>• Ventaja competitiva sostenible</li> <li>• Alianzas</li> <li>• Aprendizaje organizacional</li> <li>• Desarrollo y diseño de productos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer estrategias empresariales [Familiarizarse]</li> <li>• Caracterizar barreras y ventajas competitivas [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Osterwalder and Pigneur (2010), Ries (2011), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	

<b>UNIDAD 4: (20)</b>	
<b>Competencias:</b>	
<b>Contenido</b>	<b>Objetivos Generales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de un nuevo negocio</li> <li>• El plan de negocio</li> <li>• Canvas</li> <li>• Elementos del Canvas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los elementos del modelo Canvas [Usar]</li> <li>• Elaborar un plan de negocio basado en el modelo Canvas [Usar]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Osterwalder and Pigneur (2010), Blank and B. Dorf (2012), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	

<b>UNIDAD 5: (20)</b>	
<b>Competencias:</b>	
<b>Contenido</b>	<b>Objetivos Generales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceleración versus incubación</li> <li>• Customer Development</li> <li>• Lean Startup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y aplicar el modelo Customer Development [Usar]</li> <li>• Conocer y aplicar el modelo Lean Startup [Usar]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Blank and B. Dorf (2012), Ries (2011), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	

<b>UNIDAD 6: (5)</b>	
<b>Competencias:</b>	
<b>Contenido</b>	<b>Objetivos Generales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos Legales y tributarios para la constitución de la empresa</li> <li>• Propiedad intelectual</li> <li>• Patentes</li> <li>• Copyrights y marca registrada</li> <li>• Objetivos de marketing y segmentos de mercado</li> <li>• Investigación de mercado y búsqueda de clientes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los aspectos legales necesarios para la formación de una empresa tecnológica [Familiarizarse]</li> <li>• Identificar segmentos de mercado y objetivos de marketing [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Ries (2011), Congreso de la Republica del Perú (1996), Republica del Peru (1997), Garzozzi-Pincay et al. (2014)	

UNIDAD 7: (5)	
Competencias:	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo de costos</li> <li>• Modelo de utilidades</li> <li>• Precio</li> <li>• Plan financiero</li> <li>• Formas de financiamiento</li> <li>• Fuentes de capital</li> <li>• Capital de riesgo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir un modelo de costos y utilidades [Evaluar]</li> <li>• Conocer las diversas fuentes de financiamiento [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Blank and B. Dorf (2012), Garzozi-Pincay et al. (2014)	

UNIDAD 8: (5)	
Competencias:	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Elevator Pitch</li> <li>• Presentación</li> <li>• Negociación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las diversas formas de presentar propuestas de negocio [Familiarizarse]</li> <li>• Realizar la presentación de una propuesta de negocio [Usar]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> Byers, R. Dorf, and Nelson (2010), Blank and B. Dorf (2012), Garzozi-Pincay et al. (2014)	

8. Metodología
<p>El profesor del curso presentará clases teóricas de los temas señalados en el programa propiciando la intervención de los alumnos.</p> <p>El profesor del curso presentará demostraciones para fundamentar clases teóricas.</p> <p>El profesor y los alumnos realizarán prácticas</p> <p>Los alumnos deberán asistir a clase habiendo leído lo que el profesor va a presentar. De esta manera se facilitará la comprensión y los estudiantes estarán en mejores condiciones de hacer consultas en clase.</p>

9. Evaluar
<p><b>Evaluación Continua 1</b> : 20 %</p> <p><b>Examen parcial</b> : 30 %</p> <p><b>Evaluación Continua 2</b> : 20 %</p> <p><b>Examen final</b> : 30 %</p>

## References

- Blank, Steve and Bob Dorf (2012). *The Startup Owner's Manual: The Step-By-Step Guide for Building a Great Company*. K and S Ranch.
- Byers, Thomas, Richard Dorf, and Andrew Nelson (2010). *Technology Ventures: From Idea to Enterprise*. McGraw-Hill Science.
- Congreso de la Republica del Perú (1996). *Decreto Legislativo N°823. Ley de la Propiedad Industrial*. El Peruano.

- Garzozi-Pincay, René et al. (2014). *Planes de Negocios para Emprendedores*. Iniciativa Latinoamericana de Libros de Texto Abiertos (LATIn).
- Osterwalder, Alexander and Yves Pigneur (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Wiley.
- Republica del Peru, Congreso de la (1997). *Ley N°26887. Ley General de Sociedades*. El Peruano.
- Ries, Eric (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Business.