



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: Turismo

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

EMPRENDIMIENTO

NIVEL

SÉPTIMO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura EMPRENDIMIENTO Carrera Turismo		
Código UTA-FCHE-T-MP-UP-07-05	PRERREQUISITOS	
Modalidad PRESENCIAL	Asignatura	Código
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 2 Nivel SÉPTIMO	CORREQUISITOS	
	Asignatura	Código
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico 32	Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo 64
Horas de tutoría académica semanales 1	Horas de tutoría presenciales por ciclo académico 16	Horas de tutorías virtuales por ciclo académico 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de Emprendimiento tiene como propósito desarrollar en el estudiante competencias para identificar oportunidades en el mercado turístico y transformar ideas creativas e innovadoras en emprendimientos sostenibles, mediante el dominio de conceptos fundamentales de emprendimiento, el análisis de necesidades y tendencias del sector, el diseño de modelos de negocio para empresas turísticas. Tributa al perfil de egreso debido a que propone emprendimientos aplicando sistemas de calidad turística, y a su vez considera a la ética y el liderazgo como un eje transversal en toda actividad de desarrollo turístico.

Descripción de la asignatura La asignatura Emprendimiento está compuesta por cuatro unidades curriculares: 1. Fundamentar la información sobre antecedentes, conceptos y terminología utilizados en el campo del emprendimiento, innovación y creatividad. 2. Analizar las expectativas, necesidades y tendencias del mercado turístico. 3. Diseñar la futura empresa turística a través de un modelo de negocios. 4. Establecer las previsiones financieras de un emprendimiento turístico. A su vez contribuye a que el resultado de aprendizaje se refleje en determinar la factibilidad de un emprendimiento turístico.

Objetivo general de la asignatura Determinar la factibilidad de un emprendimiento turístico.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Fundamentar la información sobre antecedentes, conceptos y terminología utilizados en el campo del emprendimiento, innovación y creatividad.
- 2.-Analizar las expectativas, necesidades y tendencias del mercado turístico.
- 3.-Diseñar la futura empresa turística a través de un modelo de negocios.
- 4.-Establecer las previsiones financieras de un emprendimiento turístico.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Fundamentar la información sobre antecedentes, conceptos y terminología utilizados en el campo del emprendimiento, innovación y creatividad.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
1.1.- Emprendimiento, innovación y creatividad.	8	12	4	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Fundamenta la información sobre antecedentes, conceptos y terminología utilizados en el campo del emprendimiento, innovación y creatividad.

Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Aprendizaje mediado por tecnología

Estrategias educativas : Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Office 365, Google Earth, biblioteca virtual y plataforma educativa DEaDV

Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Analizar las expectativas, necesidades y tendencias del mercado turístico.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
2.1.- El mercado turístico	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Analiza las expectativas, necesidades y tendencias del mercado turístico.
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Aprendizaje mediado por tecnología
Estrategias educativas : Conferencias , Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Office 365, Google Earth, biblioteca virtual y plataforma educativa DEaDV
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Diseñar la futura empresa turística a través de un modelo de negocios.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
3.1.- La futura empresa turística tendencias e innovación.	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Diseña la futura empresa turística a través de un modelo de negocios.
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Aprendizaje mediado por tecnología
Estrategias educativas : Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Office 365, Google Earth, biblioteca virtual y plataforma educativa DEaDV
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Establecer las previsiones financieras de un emprendimiento turístico.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
4.1.- Previsiones financiera y desarrollo de modelo de negocios.	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Establece las previsiones financieras de un emprendimiento turístico.
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Aprendizaje mediado por tecnología
Estrategias educativas : Conferencias , Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Office 365, Google Earth, biblioteca virtual y plataforma educativa DEaDV
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

ÁULICO: Se realizará en las aulas de clases de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, asignadas a la Carrera de Turismo, donde se cuenta con servicio de Internet wifi, proyector de multimedia, pizarra digital y física, entre otras facilidades audiovisuales. **VIRTUAL:** Mediante el uso de la plataforma educativa DEaDV (Moodle) del aula virtual, y la biblioteca virtuales disponibles en la página web de la institución. **REAL:** Se considera real porque son los lugares donde se puede aplicar los conocimientos y desarrollar habilidades mediante la práctica. Se ejecutarán las Guías de Aprendizaje Práctico Experimental (APE), de acuerdo al siguiente detalle: Práctica de campo en escenarios reales, durante 1 día, en el primer parcial. Gira académica a destinos turísticos regionales del territorio ecuatoriano, durante 5 días, en el segundo parcial.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Fundamentar la información sobre antecedentes, conceptos y terminología utilizados en el campo del emprendimiento, innovación y creatividad.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación de unidad con reactivos
2.- Analizar las expectativas, necesidades y tendencias del mercado turístico.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación del parcial con reactivos
3.- Diseñar la futura empresa turística a través de un modelo de negocios.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación de unidad con rúbrica
4.- Establecer las previsiones financieras de un emprendimiento turístico.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación del parcial con reactivos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Angelica González / Sonia Armas 2025	2025	ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS PARA EL DISEÑO DE EMPRENDIMIENTOS TURISTICOS	1	CUBO CREATIVO	ECUADOR AMBATO	1	168	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:								
URL: https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/sp_armas_uta_edu_ec/IQAO4csbZ9M9TK_4L8Tprl-jAXylwtyNQoTZwo8aFryX-_8?e=o38vUf								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Schnarch Kirberg, Alejandro	2016	El marketing como estrategia de emprendimiento	1a edición	Ediciones de la U	Bogotá	2	216 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos: 11134								
Comentario: Esta obra explora el marketing como herramienta clave para el éxito de nuevos negocios, ofreciendo estrategias y enfoques para emprendedores.								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Brenes, Esteban R.	2017	El futuro del emprendimiento en Latinoamérica	2a edición	CENGACE Learning	México	2	256 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos: 12143								
Comentario: Este libro explora las tendencias y desafíos del emprendimiento en Latinoamérica, ofreciendo perspectivas sobre el futuro de los negocios en la región.								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Moreno, Tercila	2016	EMPRENDIMIENTO Y PLAN DE NEGOCIOS	1	RILeditores	Chile Santiago de Chile	1	430	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: (Libro Contemporáneo) El presente libro contiene información detallada al respecto de cada una de las fases para la implementación de un plan de negocios.								
URL: https://0x102qi33-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/67489								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gonzalez, Aurelio / Gonzalez, Dynorah	2016	Emprender... una forma de vida	1a.	NOVATEC CONSULTORES MEXICO	MEXICO MEXICO	1	334	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Una nueva visión del emprendimiento.							
URL:	https://0x102qi33-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/122452							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	País/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Camara de Comercio	2016	Aprender a emprender : manual para el alumnado	1	Municipio de Ambato	Ecuador Ambato	1	101	Físico
Código/Ubicación base de datos:	9835							
Comentario:	Aprender a Emprender, Manual para el Alumnado							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	País/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sornoza Parrales, D., Parrales Poveda, M. L., Sornoza Parrales, G., Cañarte Rodríguez, T., Castillo Merino, A., Guaranda Sornoza, V., & Delgado Lucas,	2018	Fundamentos de emprendimiento	1	Área de Innovación y Desarrollo, S.L.	España Alicante	100	88	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro ofrece una visión clara y práctica del emprendimiento, explorando fundamentos, características emprendedoras y estrategias innovadoras.							
URL:	https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/05/Fundamentos-de-emprendimiento.pdf							

