



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: INGENIERÍA EN SISTEMAS, ELECTRÓNICA E INDUSTRIAL

CARRERA DE: Software

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

EMPRENDIMIENTO Y LEGISLACION LABORAL

NIVEL

OCTAVO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura EMPRENDIMIENTO Y LEGISLACION LABORAL Carrera Software		
Código UTA-FISEI-SF-MP-UP-08-02	PRERREQUISITOS	
Modalidad PRESENCIAL	Asignatura	Código
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 2 Nivel OCTAVO	CORREQUISITOS	
	Asignatura	Código
	INGENIERIA ECONOMICA PARA SOFTWARE	UTA-FISEI-SF-MP-UP-08-04
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 Fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes mediante el fortalecimiento de competencias técnicas, creativas e innovadoras, orientadas al diseño, desarrollo e implementación de soluciones de software que respondan a necesidades específicas del entorno. Asimismo, promover capacidades para la gestión, comercialización y licenciamiento de productos digitales, propiciando modelos sostenibles de emprendimiento tecnológico que generen valor económico y social, y un retorno significativo sobre la inversión de tiempo y esfuerzo en el proceso de desarrollo de software.

Descripción de la asignatura El emprendimiento en software se centra en el desarrollo de programas informáticos que mejoran la productividad y eficiencia de las organizaciones , pudiéndose aplicar en diversas áreas como gerencia, legal, administración, producción, recursos humanos, logística y marketing , entre otras. Asimismo, contempla la creación de soluciones digitales para el mercado , diseñadas con una visión global , ejecutadas mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de riesgos calculados . El objetivo final es generar valor tangible , que contribuya al éxito y sostenibilidad de los proyectos emprendidos.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar las competencias necesarias para elaborar y gestionar un plan de negocios integral , orientado a la administración eficiente y sostenible de PYMES , promoviendo la toma de decisiones estratégicas, la innovación y la creación de valor dentro de la organización.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Definir el Modelo metodológico de Gestión de Proyectos Socio Productivos
- 2.-Establecer el Proceso contable en un negocio
- 3.-Diferenciar la Contratación de empleados y trabajadores, sus deberes y derechos
- 4.-Determinar el Punto de equilibrio de ventas y por artículos o servicios

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	Definir el Modelo metodológico de Gestión de Proyectos Socio Productivos			
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.- Modelo metodológico de Gestión de Proyectos Socio Productivos	8	12	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos en excel
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Define el Modelo metodológico de Gestión de Proyectos Socio Productivos
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Método expositivo
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Pizarra, Clases
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Establecer el Proceso contable en un negocio			
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.- Proceso Contable	8	12	4	Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Trabajos en excel
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Estable el proceso contable en un negocio
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Método expositivo
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Pizarra, Clases
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Diferenciar la Contratación de empleados y trabajadores, sus deberes y derechos			
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.- Marco Legal Ecuatoriano de contratación de empleados y trabajadores del sector privado y público	8	12	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Control de lectura
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Diferencia la contratación de empleados y trabajadores, sus deberes y derechos en el sector público y privado.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso, Método expositivo

Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Pizarra, clases virtuales en Zoom

Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Determinar el Punto de equilibrio de ventas y por artículos o servicios			
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.- Proyecciones y Puntos de equilibrio de ventas y por artículos o servicios	8	12	4	Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Trabajos en excel Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Determina el punto de equilibrio de ventas y por artículos o servicios
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Demostraciones, Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Pizarra y clases virtuales de apoyo Zoom
Habilidades Blandas : Liderazgo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarán tres tipos de escenarios de aprendizaje: Áulico, real y virtual: ÁULICO: Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje desarrolladas en forma sincrónica. REAL: A través del desarrollo de clases prácticas que se puede contrastar con la aplicación de conocimientos adquiridos en el ambiente cotidiano. VIRTUAL: Mediante el uso de TIC's concretados en la ejecución y funcionamiento del aula virtual y simuladores; con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten el proceso de aprendizaje.

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.- Definir el Modelo metodológico de Gestión de Proyectos Socio Productivos	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Presentación de resolución de casos prácticos y entrega final del Proyecto Socio Productiv
2.- Establecer el Proceso contable en un negocio	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Revisión de trabajos y Evaluación 1 parcial escrita
3.- Diferenciar la Contratación de empleados y trabajadores, sus deberes y derechos	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación Cuestionario
4.- Determinar el Punto de equilibrio de ventas y por artículos o servicios	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Revisión de trabajos y Evaluación de casos prácticos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Estévez Bonilla, Adriana Esthela Borja Gavilanes, Tatiana Natividad Ulloa Miranda, Juan Carlos	2024	Contabilidad de costos: una herramienta para la toma de decisiones	1	Editorial del Instituto Superior Tecnológico España (ISTE)	Ecuador Ambato	40	106	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Costos como una herramienta para la planificación, control y toma de decisiones							
URL:	https://0x102pkhz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/283297							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Pérez Rodríguez, María Dolores	2025	El proceso de emprender	1	Editorial ICB	España Malaga	40	263	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El proceso de emprender es una guía completa y práctica diseñada para acompañar a quienes desean iniciar su propio proyecto empresarial.							
URL:	https://0x102pc9x-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/289231							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	País/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Schnarch Kirberg, Alejandro	2019	Marketing para emprender	1	Ediciones de la U	Colombia Bogotá	40	235	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El marketing es la disciplina que ayuda a la identificación de las ideas, al evaluarlas y validarlas ante las verdaderas necesidades y expectativas del mercado.							
URL:	https://0x102pkhz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/127104							

