Plan de apoyo primer periodo
Asignatura
Tecnología e Informática
Nombre del docente o los docentes
Joel Rhenals Arrieta
Grupo
10-1 y 10-2
Nombre del estudiante
Estándar
Soy capaz de trabajar en equipo. Comprendo los principales componentes de los estudios de mercado, técnico, Administrativo, legal, ambiental y financiero. Identifico y comprendo los diferente
Competencia
Manejo técnico, eficiente y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Gestión de la información y Cultura digital. Participación social.
Indicadores de desempeño
SABER CONOCER - Reconocimiento del concepto de sondeo y estudio de mercado. - Identificación de las clases de emprendimiento.

- Descripción de la importancia de fomentar el liderazgo dentro del trabajo en grupo, identifica el emprendimiento como solución de la problemática económica del entorno

SABER HACER

- Elaboración de una planeación para ejecutar una iniciativa o emprendimiento en la institución.
- Ejemplificación de tipos de emprendimiento teniendo como base los negocios locales.

SABER SER

- Elaboración de pequeños proyectos de emprendimiento con recursos que encuentra en el medio o reutilizando elementos.
- Utilización de recursos propios para generar ingresos con pequeñas ideas de negocio.

Contenidos

Modelos de negocio y Sostenibilidad en proyectos

Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante

Diseñar una solución tecnológica innovadora que promueva la **sostenibilidad ambiental, social o económica**, integrando un modelo de negocio viable. El proyecto será desarrollado de manera individual y entregado en tres formatos: **trabajo escrito**, **infografía** y **sustentación oral**.

1. Trabajo Escrito

Documento en formato digital (PDF o Word) con la siguiente estructura:

1. **Portada**: Nombre del proyecto, integrantes, grado, fecha.
2. **Introducción**: Contexto del problema y objetivos del proyecto.
3. **Descripción del Problema**: Explicación clara del problema de sostenibilidad que se desea resolver.
4. **Solución Tecnológica**: Detalle del dispositivo, sistema, app o herramienta propuesta.
5. **Beneficios de la Solución**: Impacto en la sostenibilidad (ambiental, social o económica).
6. **Prototipo o maqueta**: Descripción del diseño o funcionamiento (puede incluir fotos o esquemas).
7. **Modelo de Negocio**:
    - Mercado objetivo
    - Fuentes de ingreso
    - Costos y recursos necesarios
    - Impacto social y ambiental
8. **Conclusiones y aprendizajes**
9. **Bibliografía**

Extensión sugerida: Entre 6 y 10 páginas (incluyendo gráficos o imágenes).

2. Infografía

Una infografía creativa y visualmente atractiva que resuma el proyecto. Debe incluir:

- Título del proyecto
- Problema identificado
- Solución propuesta (tecnología)
- Beneficios e impacto
- Esquema del modelo de negocio
- Imagen o ilustración del prototipo

3. Sustentación Oral

Presentación final del proyecto ante el docente y/o grupo, con una duración máxima de **5 minutos por persona.**

Indicaciones para los estudiantes: Forma de entrega y fecha máxima de entrega
Se deben hacer las entregas y la sustentación del proyecto durante la clase de Tecnología en la semana del 26 al 30 de mayo.