



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Unidad de Competencia							
Taller de Emprendimiento Tecnológico y Modelos SaaS							
Cuatrimestre	Fecha de elaboración			Modalidad	Tipo	Área de formación	
9	DD	MM	AÑO	• Escolarizada Opción: ○ Presencial	• Taller	Gestión, Liderazgo y Emprendimiento Tecnológico	
	27	11	2025				
Perfil docente							
• Formación: • Experiencia profesional: • Dominio de inglés: • Competencias digitales:							
Horas con Mediación Docente Cuatrimestrales		Horas con Mediación Docente semana/mes		Horas de Actividad Independiente	Horas de Práctica de Campo	Créditos	Academia
HT	HP	HT	HP	48	0	7	
32	32	2	2				
Horas de docencia total de la unidad de competencia: 64							
Propósito general:				Presentación:			
El estudiante diseña, valida y estructura un proyecto tecnológico de tipo SaaS basado en IA generativa, construyendo un modelo de negocio escalable, una propuesta de valor clara y un prototipo funcional acompañado de un pitch profesional para potenciales inversionistas o clientes.				Este taller busca convertir al estudiante en un creador de productos tecnológicos con visión empresarial. A través de prácticas guiadas: Identifica problemas reales del mercado, Diseña soluciones apoyadas en IA generativa, Construye un modelo de negocios escalable (SaaS), Valida hipótesis con usuarios reales o simulados, Desarrolla prototipos con herramientas no-code o IA, Prepara un pitch sólido basado en evidencia. Se articula directamente con: Tendencias Emergentes: identificación de nuevas oportunidades, Proyecto Integrador IX:			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	desarrollo del producto final de carrera, Gestión Ágil: planeación de desarrollo y sprints.
Competencias	
Genéricas	Disciplinares
• Pensamiento innovador y creativo. • Comunicación persuasiva. • Toma de decisiones basada en evidencia. • Colaboración en entornos multidisciplinarios.	• Validación de problemas y mercados. • Diseño de modelos SaaS. • Prototipado rápido digital. • Análisis de métricas clave.
Profesionales	
• Desarrollo de pitches profesionales. • Creación de productos mínimos viables (MVP). • Evaluación financiera de proyectos. • Construcción de estrategias de GTM.	
Producto final	
Un Pitch Empresarial Completo + MVP SaaS, que incluya: Propuesta de valor clara, Modelo de negocio SaaS (Canvas + métricas), Validación (entrevistas, encuestas, prototipos), MVP funcional (Demo o app no-code integrada con IA), Estrategia de crecimiento (GTM), Pitch deck profesional (10–14 diapositivas), Presentación ante comité	
Enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y Derechos Humanos	
Con la intención de propiciar una enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y derechos humanos, la o el docente que imparta esta unidad de competencia deberá: • Eliminar y rechazar actitudes y comportamientos sexistas, clasistas, racistas y todo tipo de estereotipos que supongan discriminación y violencia en los ámbitos de enseñanza-aprendizaje (virtual y presencial), a partir del ejemplo en su práctica docente. • Promover que el desarrollo del programa educativo y material a utilizar se base en el respeto, protección, promoción y garantía de los derechos humanos, de la dignidad e integridad de todas las personas. • Promover la eliminación de estereotipos o cualquier otra práctica de discriminación o denigración de la persona, que pueda presentarse mediante el uso del lenguaje, el empleo de ejemplos, la diferenciación entre grupos, origen étnico o cualquier otra circunstancia. • Respetar la identidad de género de las personas en todo momento y nombrarlas tal y como ellas lo deseen. • Respetar y promover la igualdad de trato y de oportunidades entre las y los estudiantes, favoreciendo acciones afirmativas en beneficio de	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



los grupos en situación de vulnerabilidad, incluso en las afectaciones personales provocadas por la pandemia COVID-19

- Promover y usar lenguaje incluyente y no sexista tanto en el salón de clases como en los trabajos, tesis y otros documentos que elabore la comunidad estudiantil.

Estos elementos son motivados por la información asequible en los programas de estudio de la Licenciatura en Derecho, Modalidad Educativa Presencial (sistema escolarizado), Tomo II, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM 2020).



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Nivel Unidad/Subcompetencias	
Nombre de la Subcompetencia 1	Elementos de la subcompetencia 1
Identificación de Problemas y Oportunidades Tecnológicas	Conocimientos: • Pain points: identificación de problemas reales del mercado. • Investigación de usuario y análisis de competencia. • Definición del mercado objetivo y segmentos. • Generación de propuestas de valor (Value Proposition Canvas). Habilidades: • Analiza necesidades del usuario. • Identifica oportunidades SaaS. • Formula propuestas de valor. Valores y actitudes: • Empatía. • Curiosidad. • Responsabilidad económica.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante identifica oportunidades reales para crear un producto digital.	
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
<i>Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.</i>	
• Entrevistas simuladas • Benchmarking competitivo • Mapas de oportunidades • Taller de ideación	• Plantillas Canvas • Herramientas de encuestas • Benchmark digital
Nombre de la Subcompetencia 2	Elementos de la subcompetencia 2
Diseño de Modelos SaaS y Validación de Mercado	Conocimientos:



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Número de semanas	- Modelos de negocio SaaS: suscripciones, freemium, créditos. - Lean Startup y validación de hipótesis. - Métricas clave: CAC, LTV, churn, MRR. - Pruebas de mercado: landing pages, prototipos, campañas.
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante diseña y valida un modelo SaaS escalable.	Habilidades: - Construye modelos SaaS claros. - Realiza pruebas de mercado. - Evalúa métricas críticas. Valores y actitudes: - Disciplina. - Pensamiento crítico. - Toma de decisiones basada en datos.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
<i>Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.</i>	
- Simulaciones de pricing - Validación de páginas - Análisis de métricas - Taller de modelos SaaS	- Google Analytics - Plataformas no-code - Plantillas de métricas

Nombre de la Subcompetencia 3	Elementos de la subcompetencia 3
MVP Tecnológico y Prototipado con IA	Conocimientos: - MVP: definición, tipos y alcances. - Diseño rápido de interfaces (Figma, UI generativa). - Integración de IA generativa para el producto. - Testeo de prototipos con usuarios o stakeholders.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



El estudiante desarrolla un prototipo funcional del producto apoyado en herramientas IA.	Habilidades: • Diseña MVPs funcionales. • Integra IA generativa. • Valida prototipos.
	Valores y actitudes: • Innovación responsable. • Orientación al usuario. • Profesionalismo.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
<i>Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.</i>	
• Laboratorio de prototipado • Pruebas A/B • Retroalimentación entre pares • Ajustes iterativos	• Figma • Herramientas IA (ChatGPT, Claude, etc.) • Plataformas no-code

Nombre de la Subcompetencia 4	Elementos de la subcompetencia 4
Pitch Empresarial, Estrategia y Presentación Final	Conocimientos: • Storytelling para tecnología. • Construcción del pitch deck. • Estrategias de GTM: inbound, outbound y partners. • Presentación ante comité y recomendaciones
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: • Expone con claridad. • Diseña pitch decks convincentes. • Propone estrategias de crecimiento.
El estudiante construye un pitch profesional que sintetiza el proceso de emprendimiento.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: • Seguridad profesional. • Claridad comunicativa. • Responsabilidad social.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
<i>Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.</i>	
• Taller de pitch • Simulación de inversionistas • Revisión cruzada • Presentación final	• Pitch deck templates • Grabación de presentaciones • Herramientas GTM

Evaluación	
La evaluación de los aprendizajes se desarrollará de forma continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los siguientes momentos: Evaluación diagnóstica: Prueba inicial sobre conocimientos básicos de IA y texto, análisis de expectativas. Evaluación formativa: Evidencias por subcompetencia, prácticas semanales, retroalimentación entre pares y docente. Evaluación sumativa: Portafolio final, presentación del prototipo funcional, rúbrica de desempeño técnico y ético.	
Estrategia de evaluación de los aprendizajes:	Instrumentos de Evaluación:
Estrategias que el estudiante desarrolla para la elaboración de las evidencias de aprendizaje. • Mapas Conceptuales • Mapas Mentales • Ensayos • Exposiciones • Cuadros Sinópticos • Ejercicios de Cálculos Matemáticos	• Rúbricas • Lista de cotejo • Portafolio digital • Evaluación de pitch



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



- Esquemas
- Cuadros comparativos
- Diagramas de Flujo
- Analogías
- Mnemotecnias
- Maquetas
- Prototipos
- Cuestionarios
- Audios
- Videos
- Portafolio de evidencias
- Blogs
- Wikis
- Webquest
- Examen
- Diseño de actividades didácticas
- Diseño de materiales didácticos
- Discusión dirigida
- Realiza Investigación
- Participa activamente en la clase.

Referencias

Las referencias consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.

Básicas:

- Ries, E. (2011). The Lean Startup.
- Osterwalder & Pigneur (2010). Business Model Generation.
- Y Combinator (2024). Startup Library.
- SaaStr (2024). SaaS Metrics for Startups.

Complementarias:

- McKinsey (2023). Tech Disruption and New Ventures.
- MIT (2022). Innovation-Driven Entrepreneurship.
- Product School (2023). Building Digital Products.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas
Licenciatura en Arquitectura de Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Mesografía
Videos:
Bases de Datos: