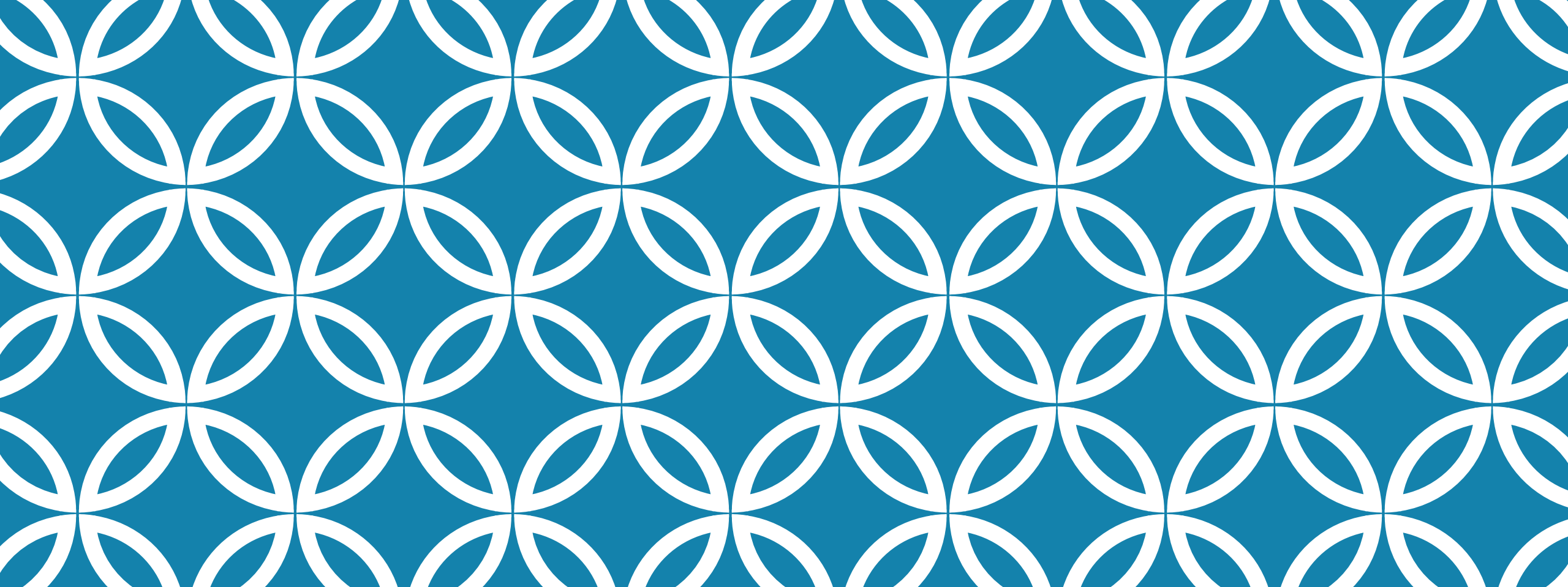


## Una reflexión:

*“En tiempos de cambios, quienes están abiertos al aprendizaje se adueñarán del futuro, mientras que aquellos que creen saberlo todo estarán bien equipados para un mundo que ya no existe”.*



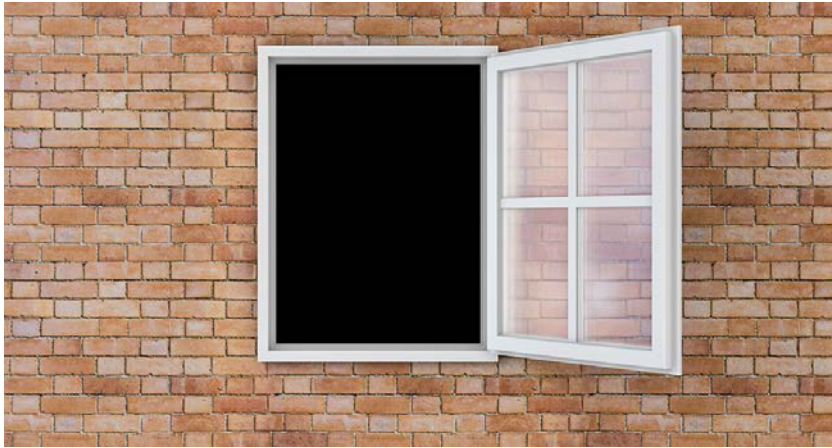
*Erich Hoffer  
(1902-1983) Escritor y filósofo estadounidense*



**UNIDAD 3: DE LA OPORTUNIDAD A LA EJECUCIÓN.  
EMPREENDEDORISMO E INNOVACIÓN.**

11va Clase, 25 de octubre, 2022.

## LA AGENDA DEL DÍA:



*Invitados: Mónica Guitart,  
Roberto Fiat y Mariana Gordillo.*

*Recreo*

*Repaso de la U3a*

*Desarrollo de la U3b.*

Próximas clases (articuladas con UTN, compartir enlaces grupales de los proyectos en Trello.

y consulta Miércoles : Horarios 26/10: Gr 2 y 3: 12h, Gr 1: 16h, Gr 5: 13.30h, Gr 4: \_\_\_\_\_

11°	Martes 25	08:30 a 12:30 h	Mónica <u>Guitart</u> : El humor en el proceso creativo. Roberto Fiat: La pasión en el proceso emprendedor. <i>Clase articulada con Métodos de Diseño de la FAD.</i>	U3: De la oportunidad a la ejecución. Vencimiento: TP 3: miércoles 09/11.	Herramientas: <u>Scamper</u> , <u>Canvas</u> , <u>CVProducto</u> , <u>Lean Canvas</u> , <u>Ansoff</u> , <u>Design thinking</u> , investigación de mercados e innovación abierta, Mapas, etc. Nota periodística <u>Infobae</u> sobre Metodologías ágiles, ejercicio grupal sobre <u>Scrum</u> , <u>Kanban</u> y <u>Lean</u> .
<b>Noviembre</b>					
12°	Martes 01	08:00-12:30h	<i>Mónica E. García Tello.</i>	U3: De la oportunidad a la ejecución: I+D+I, Propiedad Intelectual, Innovación en proceso y habilidades.	3B° Trabajo Práctico (en adelante TP3): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupal: ¿Existe relación entre la investigación y la competitividad de una región? ¿Por qué innovar es mejorar el conocimiento? ¿Se puede proteger la invención de un producto? ¿Cuáles son buenas prácticas en el diseño y en la <u>interdisciplina</u>? ¿Por qué es importante llegar a un prototipo o PMV lo antes posible? ¿Qué son las metodologías ágiles? ¿Puede planificarse la gestión del diseño de un producto o de una comunicación? ¿Cuáles son las tendencias y orígenes en diseño de productos y empresas? ¿Por qué se dice que el diseño es la interface entre los usuarios y la tecnología? ¿qué puede hacer el diseño por el bienestar en las personas? ¿Existen herramientas para potenciar la observación, comprensión y ejecución de nuestro proyecto?</li> </ul>
13°	Viernes 04	16-19h	Clase articulada con la materia Formación de emprendedores de la UTN en el Parque TIC. Invitados Martín Benito y Horacio Campos.	Unidad 4: Los recursos para emprender e innovar. Estudio de cap. 4 y 8, D. Miguez.	Etapas de financiamiento en los proyectos. Fuentes de financiamiento. Préstamos vs Subsidios. El flujo de fondos. Convocatorias. <u>Bootstrapping</u> . <u>Blockchain</u> . <u>Crowdfunding</u> . Aliados estratégicos. Inversiones, gastos y costos. Formularios de la evaluación y formulación de proyectos. Las instituciones que financian. Experiencias de emprendedores que recibieron financiamiento.

*U3: De la oportunidad a la ejecución.*

U3a: Ecosistemas y Sistemas emprendedores e innovadores.

U3b. De la creatividad a la innovación.

## EL PROGRAMA:



# MATERIALES EN EL AULA ABIERTA PARA ESTUDIO (CAP. 5, 6, 7) Y LA PELÍCULA CIELO DE OCTUBRE.

CAPÍTULO 5. Búsqueda de ideas y potenciales oportunidades.....	123
Sobre ideas y oportunidades de negocio.....	124
Generación de ideas y gestión de la innovación.....	126
Los paradigmas y los puntos de inflexión.....	127
Las ventanas de oportunidad.....	129
Fuentes de ideas y oportunidades.....	131
Ejercicio grupal sobre generación de ideas.....	137
CAPÍTULO 6. Validación de oportunidades de negocios.....	139
Proceso de validación de oportunidades de negocio.....	140
Explicación de los criterios de validación de oportunidades de negocio para la creación de emprendimientos de alto potencial.....	143
A- Aspectos del mercado.....	143
B- Aspectos del negocio.....	150
C- Aspectos operativos.....	166
D- Aspectos estratégicos.....	169
CAPÍTULO 7. Modelización del negocio.....	175
De la "Validación de una oportunidad" a la "Modelización del negocio".....	176
Inicio de la "Modelización del negocio".....	178
Primera vuelta. Organización preliminar.....	180
Segunda vuelta. Productos o servicios.....	185
Tercera vuelta. Aspectos del mercado: clientes, proveedores, competidores e inversores.....	189
Cuarta vuelta. Aspectos del negocio. Modelización económica y financiera del negocio.....	202
Quinta vuelta. Arranque del emprendimiento y primeros años.....	211
CAPÍTULO 8. Estrategias para el acceso a recursos clave.....	217
Estrategia de preparación para la presentación del negocio.....	220
Ficha técnica del negocio.....	223
Sumario ejecutivo.....	224

## U3: De la oportunidad a la ejecución.

# CONTENIDOS U3.A:

La evaluación de la región Latam. Los factores de apoyo y contención en los ecosistemas de emprendedores. El Sistema Nacional de Innovación. Las instituciones que brindan servicios a los emprendedores y a sus proyectos innovadores. Redes y comunidades. El factor confianza. Visitas de referentes del Sistema. Salidas a instituciones del ecosistema. Indicadores. Herramientas y competencias.





# CONTENIDOS U3.B.:

U3: De la creatividad a la innovación.

Conceptos. Habilidades. Actitudes. Etapas. Metodologías y herramientas. La investigación y el desarrollo. La propiedad intelectual. Fuentes de ideas innovadoras. Componentes de una idea creativa y de una demanda de innovación. Métodos de Diseño. Herramientas y técnicas.



# COMPETENCIAS FRENTE AL CAMBIO:

- El trabajo con otros,
- La creatividad,
- La resolución de problemas complejos.

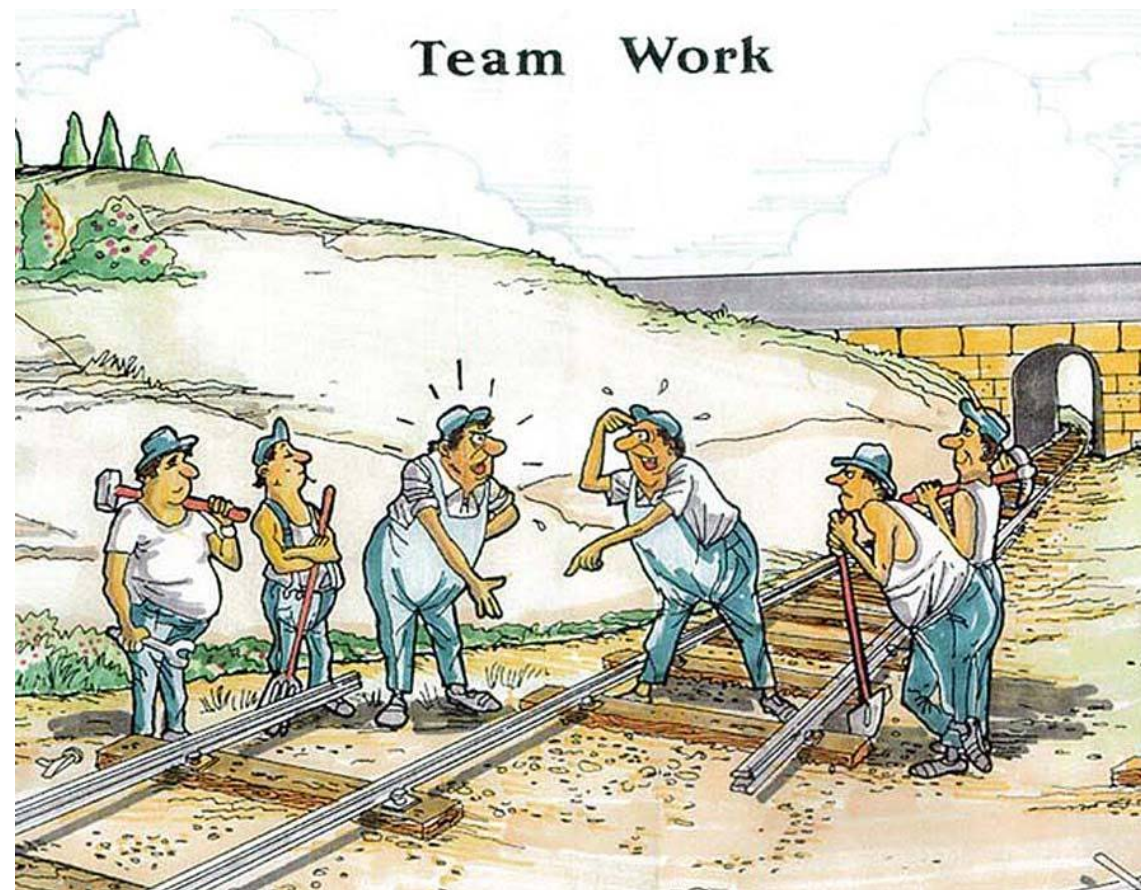


## NIVELES DE LA COMPETENCIA:

Querer saber, con conocimientos.

Poder saber, con habilidades.

Querer hacer, con actitudes.





# ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

Es pensar en alternativas,  
que podrían ser útiles.

Es un proceso de expresión y  
experimentación de ideas nuevas.

Es descubrir el germen de la  
innovación.

## EJEMPLOS...



Winston Churchill fue **derrotado** en 6 elecciones legislativas antes que lograra ser electo Primer Ministro británico a los 62 años.



Henry Ford **quebró** 5 veces, quedando en la más absoluta ruina, antes de que tuviera éxito con el “Modelo T”.



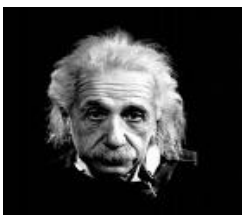
Walt Disney fue **despedido** de un diario en el que trabajaba como ilustrador porque “le faltaba imaginación y no tenía ninguna buena idea”.



Charles Chaplin fue **rechazado** inicialmente por los managers de Hollywood porque sus pantomimas fueron consideradas “cosas sin sentido”.



Thomas Edison era considerado por sus maestros como un “joven **demasiado tonto para aprender algo**”. Fue despedido de sus primeros dos trabajos por ser improductivo.



Albert Einstein **no habló hasta que cumplió 4 años y no leyó hasta bien avanzados sus 7 años. Sus maestros de Escuela lo describieron como mentalmente lento, antisocial e imaginando siempre sueños tontos.**

# ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?

Es la introducción de un nuevo, o significativamente mejorado producto (bien o servicio), de un proceso, de un nuevo método de comercialización o de un método organizativo, en las prácticas internas de la empresa, la organización del lugar de trabajo o las relaciones exteriores.

Pueden clasificarse en incrementales o radicales. También en abierta o cerrada.



GRUPOS 1.  
LECTURA,  
CONSENSO  
SOBRE IDEAS  
PRINCIPALES.  
PUESTA EN  
COMÚN.  
IDEM PARA  
TODOS LOS  
GRUPOS.



The screenshot shows the top navigation bar of the WIPO website with links for 'Prensa', 'Reuniones', 'Contacto', 'Portal de PI', and 'Español'. Below this is the WIPO logo and a search bar. The main content area features a large graphic with a person wearing a VR headset and a globe, with the text 'Índice mundial de innovación 2022' and the question '¿Cuál es el futuro del crecimiento impulsado por la innovación?'. A text block describes the 2022 edition of the index, and a sidebar on the right provides details about the presentation event on September 29, 2022, including a program, brochure, and press release link.

Prensa | Reuniones | Contacto | Portal de PI | Español

OMPI  
ORGANIZACIÓN MUNDIAL  
DE LA PROPIEDAD  
INTELLECTUAL

Servicios de PI | Política | Cooperación | Recursos | Sobre la PI | La OMPI

Buscar en nuestra web

Inicio > Recursos > Índice Mundial de Innovación

En esta página

## Índice mundial de innovación 2022

¿Cuál es el futuro del crecimiento impulsado por la innovación?

La edición de 2022 del Índice Mundial de Innovación refleja las tendencias mundiales más recientes en materia de innovación a la luz de la actual pandemia de COVID-19 que frena el aumento de la productividad y plantea otros desafíos. El Índice revela cuáles son las economías más innovadoras del mundo, clasificando los resultados de la innovación de unas 132 economías y destacando sus puntos fuertes y débiles.

El tema de la presente edición se centra en el futuro del crecimiento impulsado por la innovación y ofrece su visión sobre si el estancamiento y el bajo aumento de la productividad han

**Acto de presentación del Índice Mundial de la Innovación**  
Jueves, 29 de septiembre de 2022  
13.30 (hora de Ginebra)

Programa | Folleto | Comunicado de prensa | Fotografías del acto

# Metodologías ágiles: cuál es el verdadero impacto en las organizaciones

NEGOCIOS 17 Octubre 2022

De acuerdo con el Project Management Institute (PMI) en su publicación anual de 2021 el 71% de las organizaciones en todo el mundo ya la utilizan, y la pandemia COVID 19 aceleró aún más la incorporación de estas metodologías, porque vinieron de la mano con la transformación digital en muchas empresas.



### Lo que se lee ahora



No se confirmó el monto  
Lionel Messi lanza holding para invertir en deportes, medios y tecnología

### Las Más Leídas

- 1 Marcha atrás: Netflix eliminó la función "agregar una casa" para la Argentina
- 2 Ganancias: a quiénes alcanza y cómo se calculará el impuesto desde noviembre
- 3 ¿Se viene el dólar góndola?: la alternativa que surgió en la negociación con las empresas



Por Adrián Moreno

La aplicación de metodologías ágiles (MA) ya está instalada en la gestión de la mayoría de las empresas más competitivas a nivel global. De acuerdo con el Project Management Institute (PMI) en su publicación anual de 2021, el 71% de las organizaciones en todo el mundo ya la utilizan, y la pandemia del COVID-19 aceleró aún más la incorporación de estas metodologías, porque vinieron de la mano con la transformación digital en muchas empresas.

# GRUPOS 2, 3.

# "Nos hemos obsesionado con una idea de innovación que no solo está equivocada, sino que también es peligrosa"

Cecilia Barria  
BBC News Mundo

22 septiembre 2021



### Principales noticias

El país que tardó una década en darse cuenta de que le robaban cientos de miles de barriles de petróleo diarios  
25 octubre 2022

Las armas en Turquía e Italia que propiciaron (y luego ayudaron a solucionar) la crisis de los misiles de 1962  
8 horas

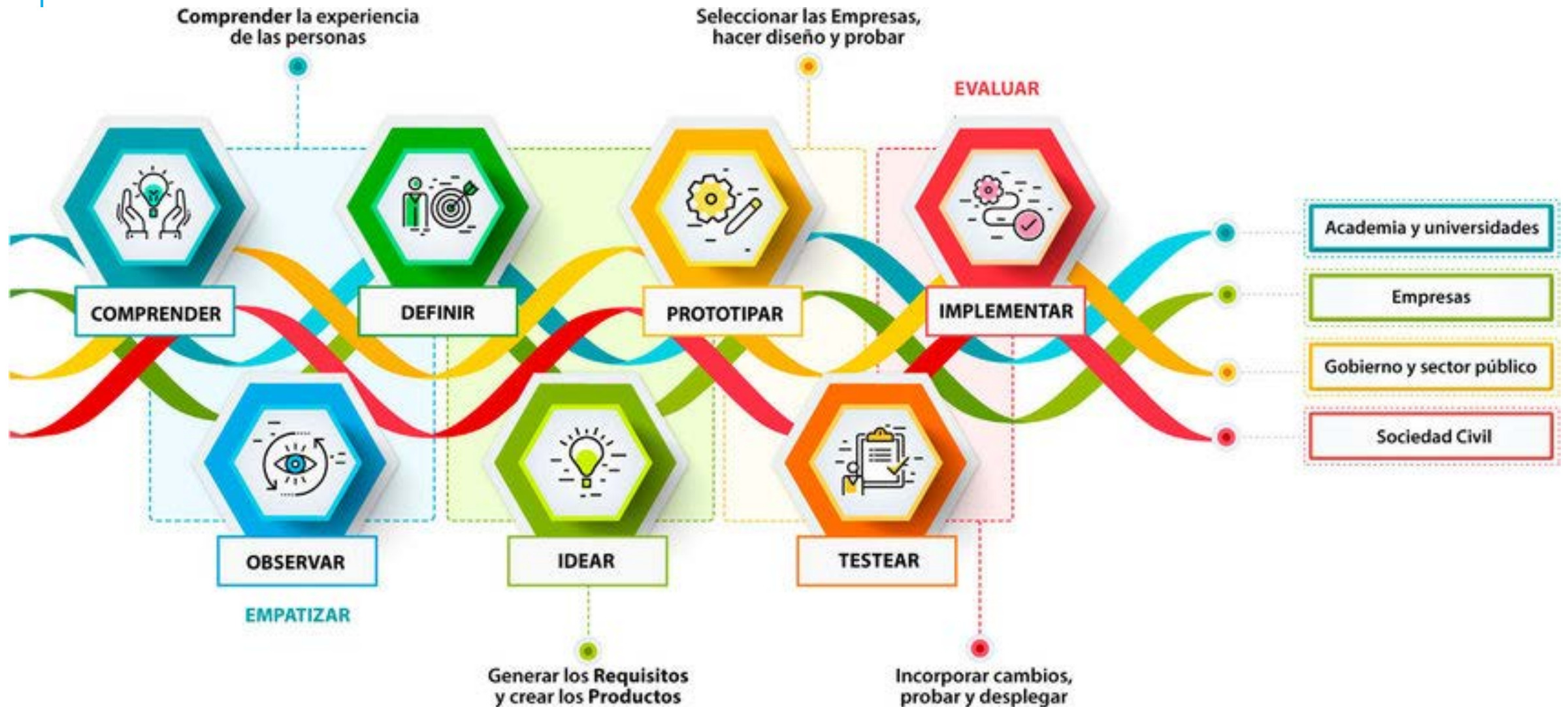
Quién es Rishi Sunak, el nuevo primer ministro de Reino Unido  
1 hora

### No te lo pierdas



# GRUPO 4, 5.

# EL PROCESO Y EL SISTEMA CREATIVO E INNOVADOR.







# 1. PLANTEAR + ENTENDER': TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS.

Tendencias, Impulsores, Demandas.

Mapa, pentágono,

Mapa del valor.

Contexto VUCA (BANI) vs Ágil

ODS

Test de tendencias emprendedoras.

Avatar.

Modelo de J. Timmons.



## 2. OBSERVAR: TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS.

Avatar (blogs, podcast, Netflix, etc.).

Mapa de empatía,

CV Mercado\_Innovación\_Materiales\_Tecnología.

Ej. Movilidad, no autos.

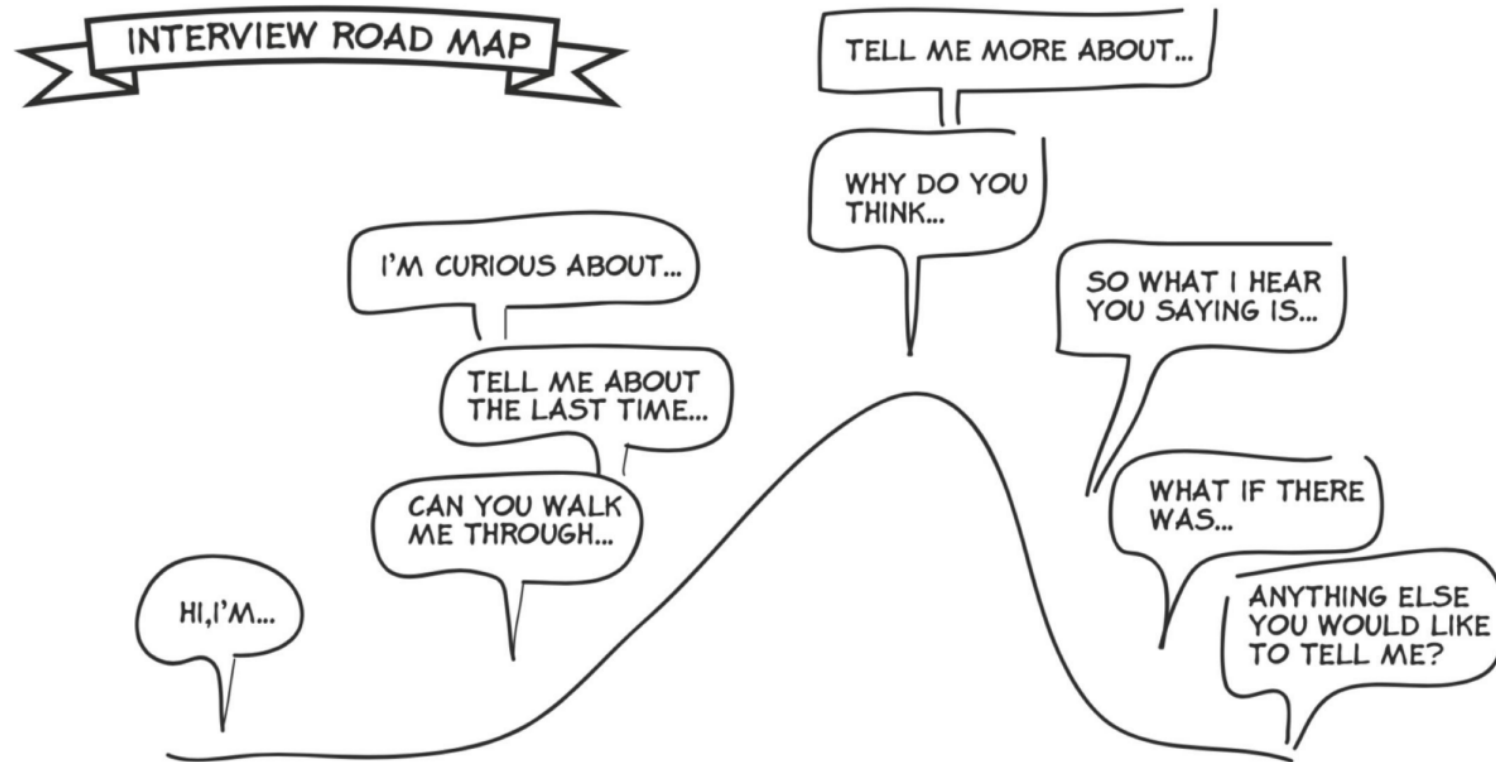
Foda.

Cadena de valor.

Investigación de mercados.

Test de liderazgo innovador.

# Cómo hacemos esto





## 3. USUARIO + SISTEMA.

Mapa del viaje del cliente,

Mapa de propuesta de valor.

Mapa de la experiencia.

Lean canvas.

Círculo de oro.

Pirámide de necesidades de Maslow.



# 4. IDEAR: ANÁLISIS Y PLAN.

Ansoff

Innovación Frugal.

Scamper.

Modelo Delta.

Kaizen.

Canvas modelo de negocio de comunidad.

Mapas.

Dispositivos de innovación abierta.



# 5. PROTOTIPAR: PUESTA EN PRÁCTICA.

Dibujo, maqueta, muestra, bosquejo sobre competidor/sustituto/complementario.

Café, evento con storytelling.

Mapa del ecosistema para creación, entrega captación del valor del prototipo.

Círculo de oro.

Matriz de dispositivos de innovación abierta.

Modelo de Kano (atributos vs opiniones de clientes).



# 6. PRUEBA DE EXPERTOS: EJECUCIÓN DISCIPLINADA PARA LA SOLUCIÓN EN EL ESPACIO DE LA INNOVACIÓN.

Go to market.

Quiénes, dónde e intercambio.

Aprendizaje ágil sobre reflexión, mejora, colaboración y entrega.

Mapa del valor, exposición de su proceso.

Elevator pitch.

Plan de negocios.

Flujo de fondos.

# PARA TENER EN CUENTA ... EN SUMA Y RESUMEN.

“En los últimos años, un grupo cada vez más grande de psicólogos han llegado a la conclusión que los antiguos conceptos de CI giran en torno a una estrecha franja de habilidades lingüísticas y matemáticas, y que desempeñarse bien en las pruebas de CI es más un medio para predecir el éxito en el aula o como profesor pero cada vez menos en los caminos de la vida que se apartan de lo académico”



**Fuente:** Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Ediciones B Argentina S.A. para el sello Zeta Bolsillo .