

A collage of various logos and images, including the UNAM logo, the Mexican flag, and the logos for BSIC, Comunicaciones, and Minuteman. Overlaid on the image is a large, bold blue text quote by Robert Fritz.

ROBERT FRITZ.

LA INDUSTRIA Y EL AMBIENTE

DONDE SE EMPRENDE E INNOVA.

4° clase
Unidad 2

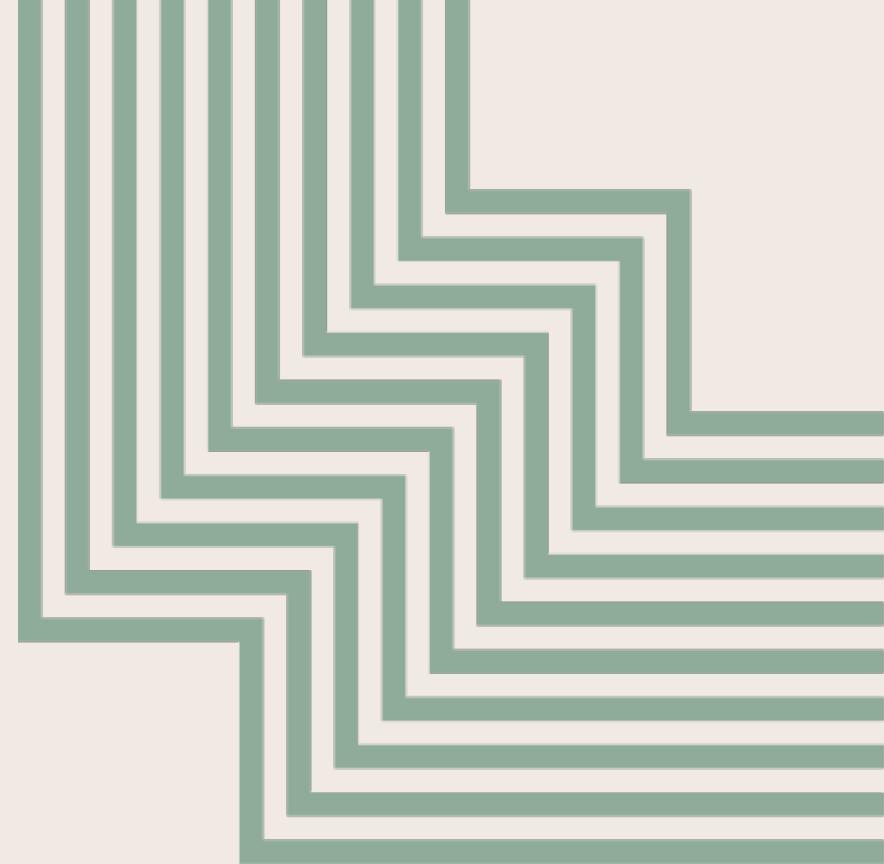
Emprendedorismo e
innovación, 27/8/24.

**A. LOS 4 IMPACTOS REQUERIDOS
EN LOS PROYECTOS.**

**B. EMPRENDIMIENTOS E
INNOVACIONES SOSTENIBLES.**

AGENDA:

1. kahoot
2. Cierre de la Ul: exposiciones grupales
3. Introducción de la Unidad 2
4. Repaso de organización consultas y próximo kahoot



EXPOSICIONES GRUPALES: EMPATÍA



Design thinking

- Una metodología humana para entender la realidad y responder con sensibilidad e innovación.
- Se enfoca en las personas, buscando entender culturas, experiencias, emociones, pensamientos y comportamientos para reunir informaciones e inspirar el proyecto.
- Obtiene información sobre comportamientos, objetos y palabras que las personas usan para expresar su relación con las cosas y procesos a su alrededor.

Herramientas.

- Recolectan datos a través de la interacción entre el investigador e investigado, principalmente a partir de las conversaciones semiestructuradas.
- El muestreo representa cuantitativamente la muestra y busca perfiles de personajes extremos, pues en lo observado; lo raro y lo oscuro pueden llevar a una nueva e interesante idea.



LOS 4 IMPACTOS REQUERIDOS EN LOS PROYECTOS

Empresas con propósito (G1). Certificaciones para proyectos de impacto (G2). La evaluación de impacto económico, social, ambiental y cultural (G3). El paradigma de la co-operación y la visión glo-kal (G4). El cuidado de los recursos (G1). La integración de las personas vulneradas (G2). La identidad cultural en los proyectos (G3). La generación de beneficios económicos como condición para los 4 impactos (G4).





EJERCICIO SOBRE DEFINICIÓN



Buscar en la IA

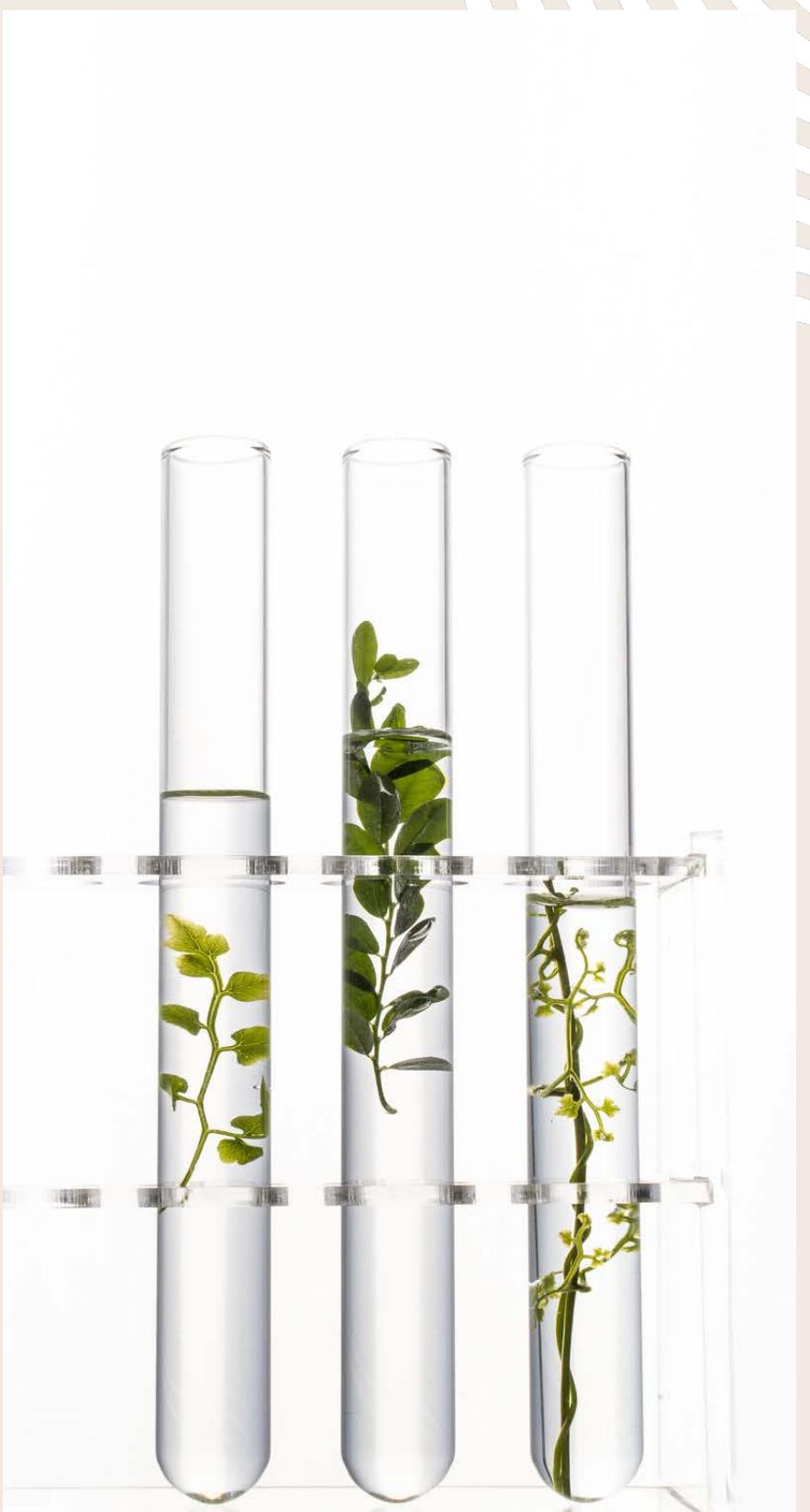


Síntesis de la U2. Parte
A.



Una imagen según el tema
asignado y en no más 2 minutos
explicar.





INTRODUCCION A LA U2.A



CRONOGRAMA DE ENTREGAS 27 Y 29/8.

LUGAR					ESTUDIOS
1º	Martes 06	8:30-12:30h Aula 5, edificio de aulas.	Mónica E. García Tello. Presentación de la asignatura.	Presentación de la materia. Unidad 1a: El emprendedor y el proceso innovador.	1º Trabajo Práctico (en adelante TP1): (preguntas más herramientas). <ul style="list-style-type: none"> Individual ¿Cuál es <u>mi</u> vocación profesional? ¿Qué quiero aprender, aportar y construir en este cursado? ¿Cuál son los impactos que me gustaría realizar con mi carrera profesional? ¿Cuál es el equipo, los recursos y la motivación que necesito para lograrlo? ¿Qué casos emprendedores e innovadores encuentro en mi comunidad, en mi historia y en otras regiones? ¿Qué proyecto innovador puedo hacer para mejorar mi espacio y tiempo?
2º	Martes 13	8:30-12:30h Aula 5	Mónica E. García Tello. Continuación de la U1. Armado del grupo e idea de proyecto.	Unidad 1b: El emprendedor y el proceso innovador. 1º <u>Kahoot</u> contenidos 1ra clase e introducción del libro.	Vencimiento de la entrega del TP 1: jueves 29/08. <ul style="list-style-type: none"> Herramientas solicitadas: Trello como bitácora, Test tendencias, Avatar, respuestas a preguntas, Modelo <u>J.Timmons</u>, ODS.

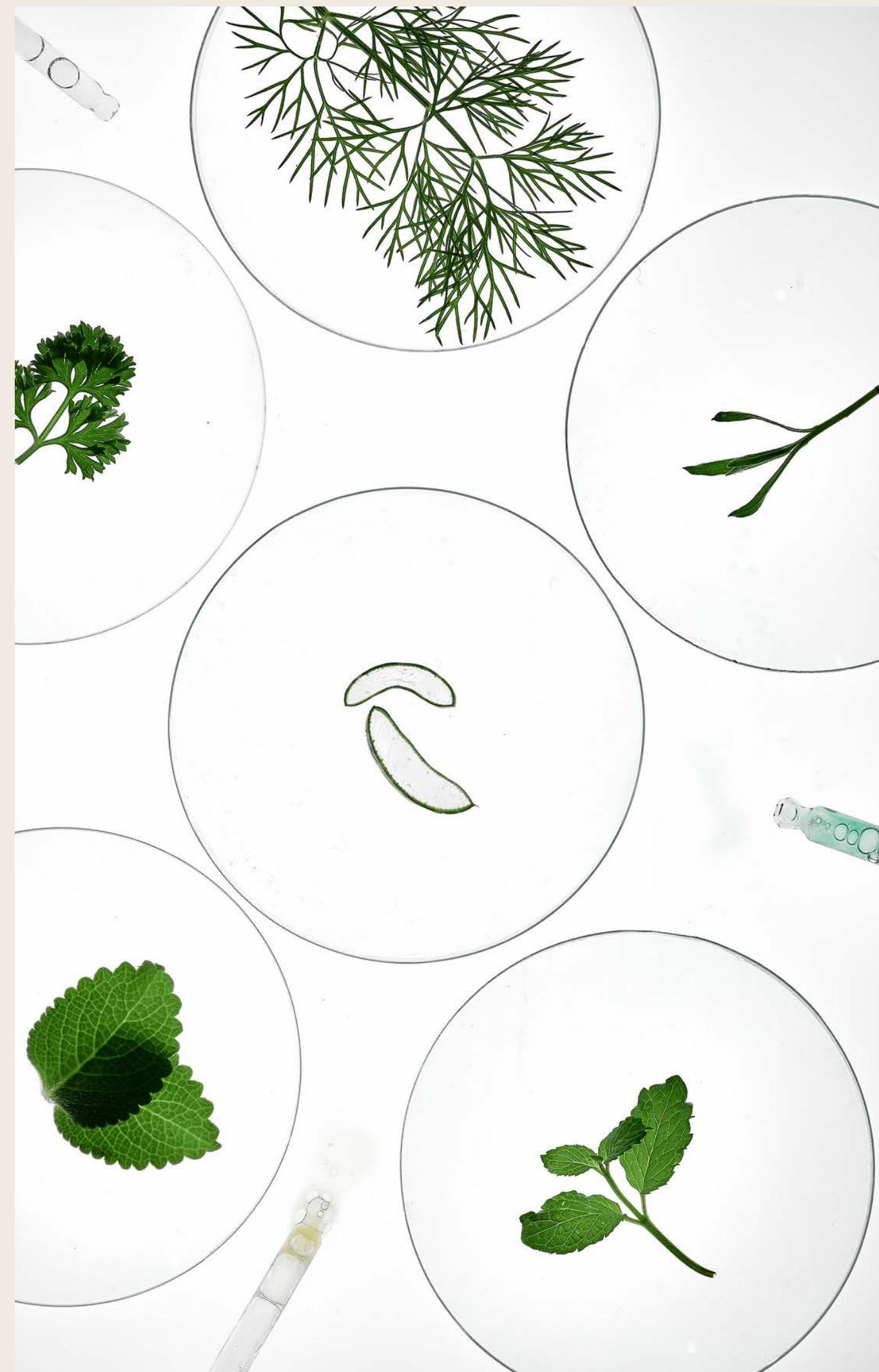
<input checked="" type="checkbox"/> La parte de image n con	Facultad de Ingeniería – Universidad Nacional de Cuyo
Asignatura:	<u>Emprendedorismo e Innovación – 2024</u>
Carrera:	<u>Ingeniería Industrial</u>
Documento:	<u>ANEXO p2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</u>
Docente responsable y Contacto:	Prof. Mónica E. García Tello: emprendinn.uncu@gmail.com

3º	Martes 20	08:30 a 12:30h Facultad de	Conocemos sus carreras e instalaciones, proyectos y	Unidad 1: El emprendedor y el proceso innovador. Material de estudio: Unidad 1: Capítulos Introducción, 1 y 2,	<ul style="list-style-type: none"> Grupal ¿Qué proyectos innovadores y emprendedores <u>nos</u> inspiran? ¿Qué le preguntarías a un emprendedor innovador sobre su vida? ¿Por qué emprender e innovar es un proceso y camino y es
----	-----------	----------------------------------	---	---	--



2B EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN SOSTENIBLES

Casos emprendedores, empresas sostenibles y sustentables. Experiencias con impacto en las políticas públicas. Visitas de referentes. Salidas institucionales. Ser la mejor empresa del mundo vs Ser la mejor empresa para el mundo.



ECONOMÍA LINEAL VS ECONOMÍA CIRCULAR



materia prima



producir



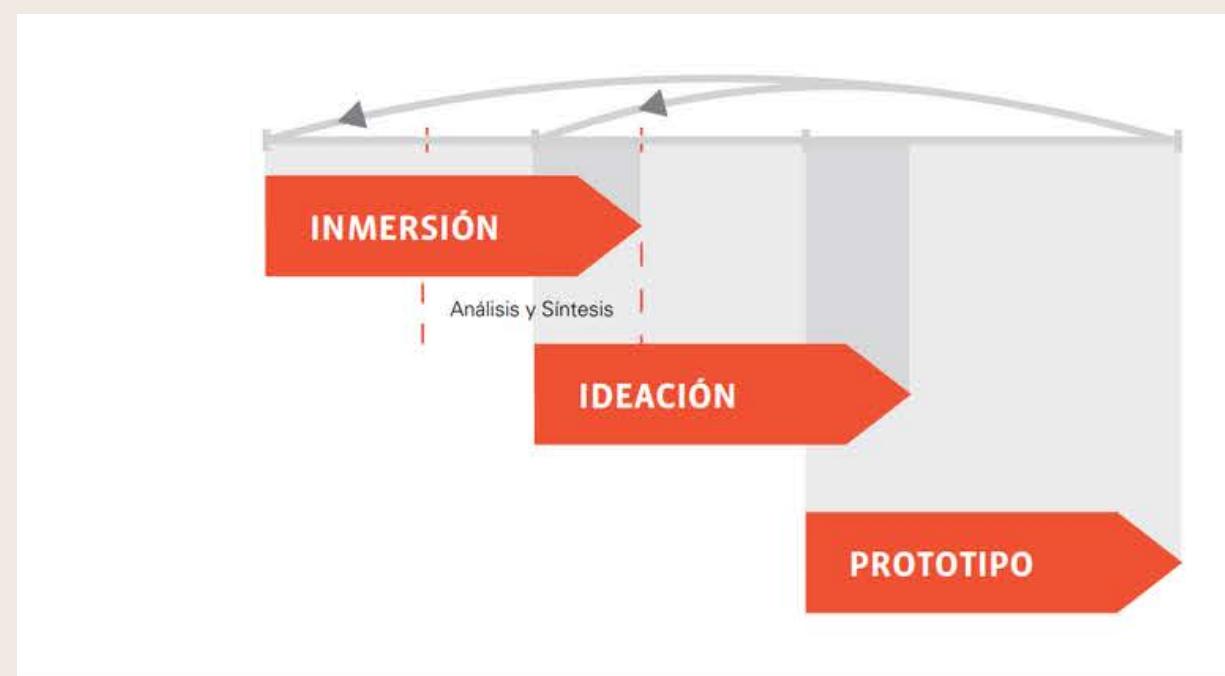
consumo



desecho



EMPATÍA PARA LA DEFINICIÓN



Fuente: www.unsitiogeniales.es



EMPATIA PARA LA DIFUSIÓN

The screenshot displays the homepage of the Design Thinking en Español website. At the top, there is a navigation bar with links to 'Técnicas y dinámicas', 'Itinerarios', 'Certificación', 'Barajas', 'Recursos', 'Comunidad', 'Precios', and a shopping cart icon. Below the navigation, there are four main sections: 'Selección por clasificación' (with buttons for 'Empatía', 'Definición', and 'Ideación'), 'Mapa de actores' (with a single 'Empatía' button), 'Análisis Dimensional' (with a single 'Empatía' button), and 'Safari' (with a single 'Empatía' button). In the bottom half, there are four boxes representing different techniques: 'Técnica Dentro Fuera - Design Thinking en Español' (labeled 'Dentro / Fuera' with buttons for 'Empatía', 'Definición', and 'Ideación'), 'Técnica Observación encubierta - Design Thinking en Español' (labeled 'Observación encubierta' with buttons for 'Empatía' and 'Testeo'), 'Técnica Mapa de presente Mapa de futuro - Design Thinking en Español' (labeled 'Mapa del Presente, Mapa del Futuro' with a single 'Empatía' button), and 'Técnica Mapa mental - Design Thinking en Español' (labeled 'Mapa Mental' with buttons for 'Empatía', 'Definición', and 'Ideación').

Design Thinking en Español

Técnicas y dinámicas ▾ Itinerarios Certificación Barajas Recursos Comunidad Precios ▾

Selección por clasificación

Mapa de actores

Análisis Dimensional

Safari

Técnica Dentro Fuera - Design Thinking en Español

Dentro / Fuera

Técnica Observación encubierta - Design Thinking en Español

Observación encubierta

Técnica Mapa de presente Mapa de futuro - Design Thinking en Español

Mapa del Presente, Mapa del Futuro

Técnica Mapa mental - Design Thinking en Español

Mapa Mental

METODOLOGÍA DE LA INMERSIÓN

1. Información

El equipo del proyecto se aproxima al contexto del problema, desde el punto de vista de la empresa (el cliente) hasta el punto de vista del usuario final (cliente del cliente).

3. Técnicas

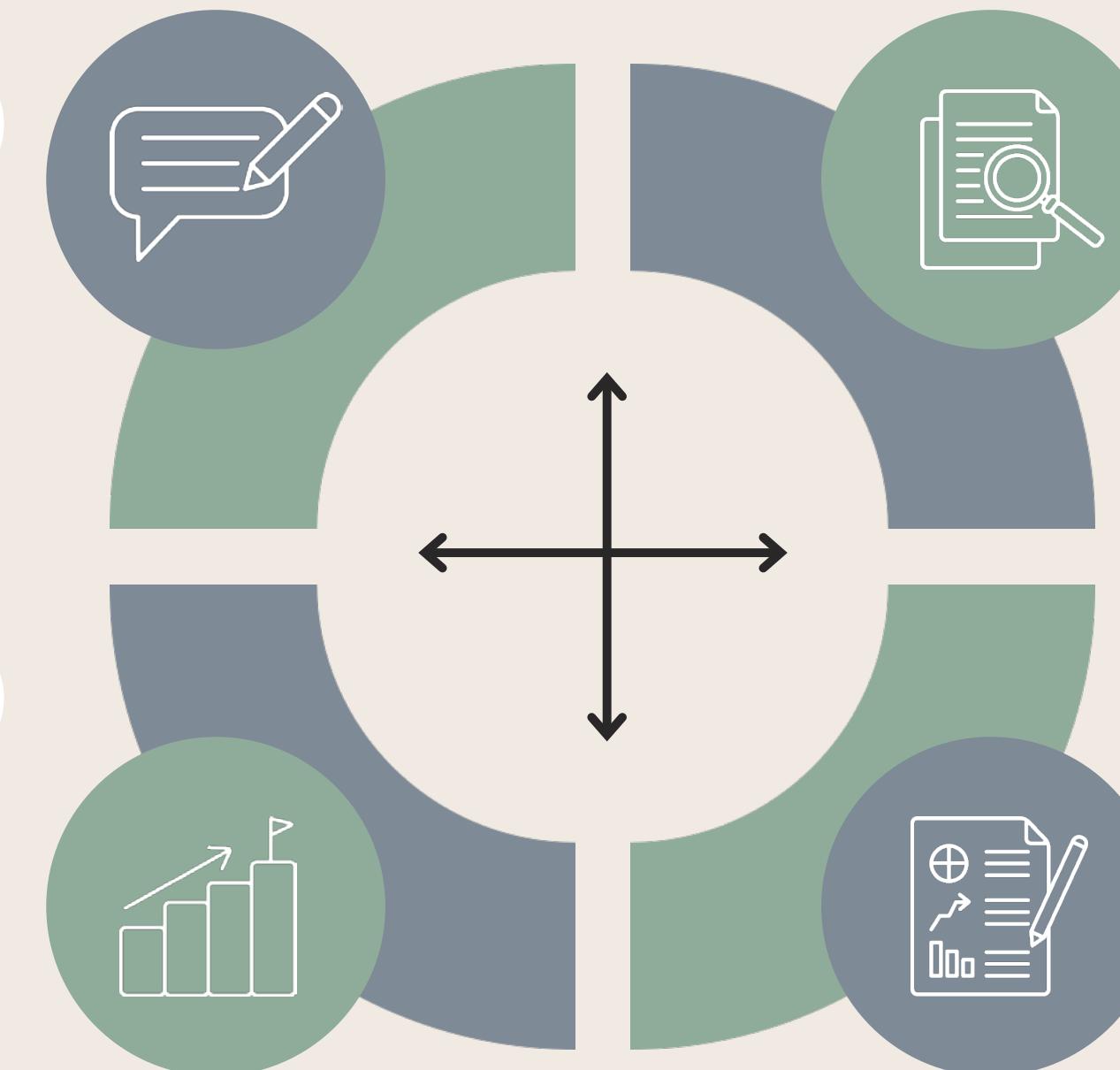
Entrevistas, sesiones generativas, diarios de campo, etc. para contextualizar deseos, necesidades y valores según tendencias del propio mercado.

2. Descubrimientos

La etapa preliminar busca el replanteamiento y el entendimiento inicial del problema. Luego la etapa de profundidad es para identificar las necesidades y oportunidades que servirán de guión para la búsqueda de soluciones

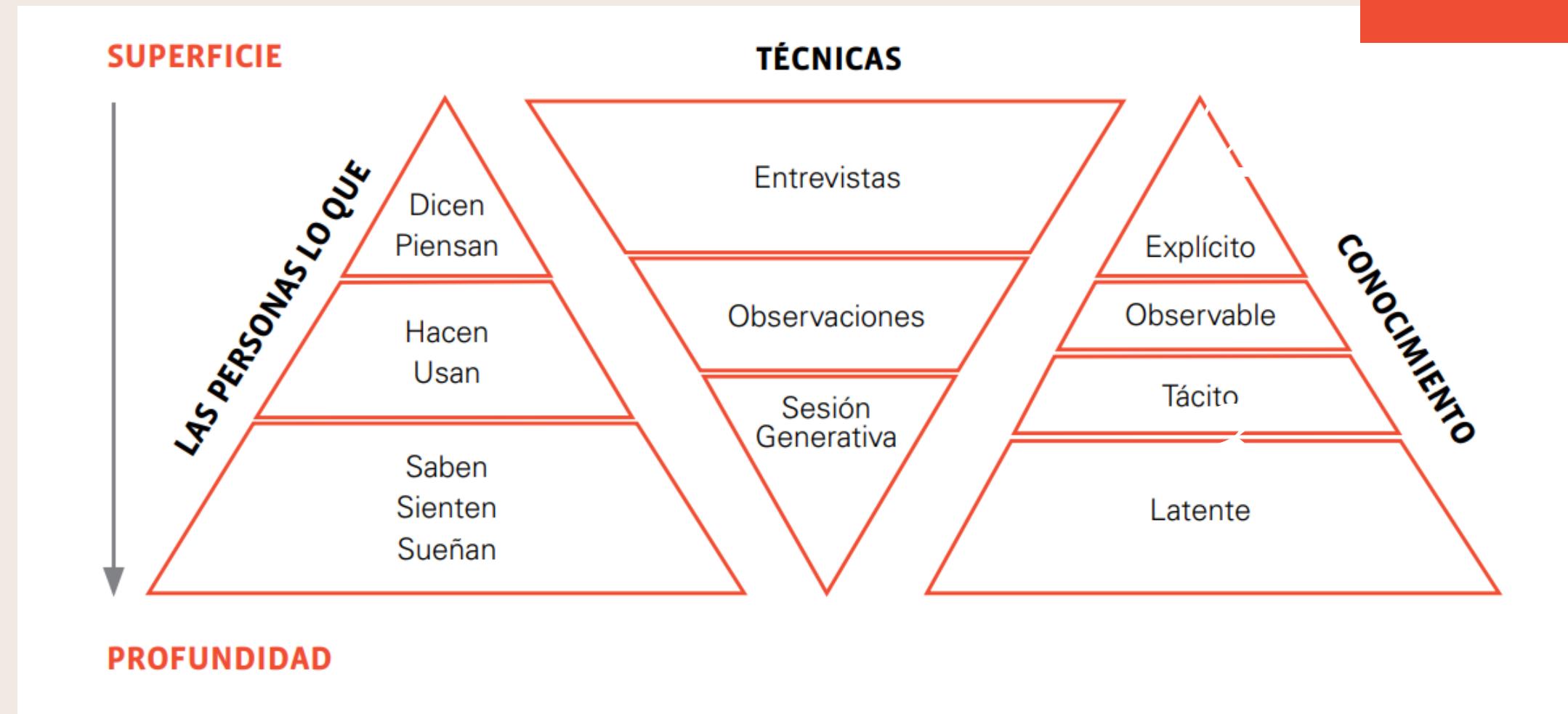
4. Hacia la Oportunidad

La búsqueda es hacia los estándares y oportunidades. La síntesis puede presentarse en Avatar byer-person, Blueprint, Mapas conceptuales, etc. para generar soluciones.



Fuente: www.unsitioigenial.es

ANÁLISIS Y SÍNTESIS (DEFINICIÓN)



Idea

es una solución generada para atender a uno o más insights.

Insight

es el hallazgo proveniente de la Inmersión, la identificación de una oportunidad.



PRÓXIMA DEFINICIÓN

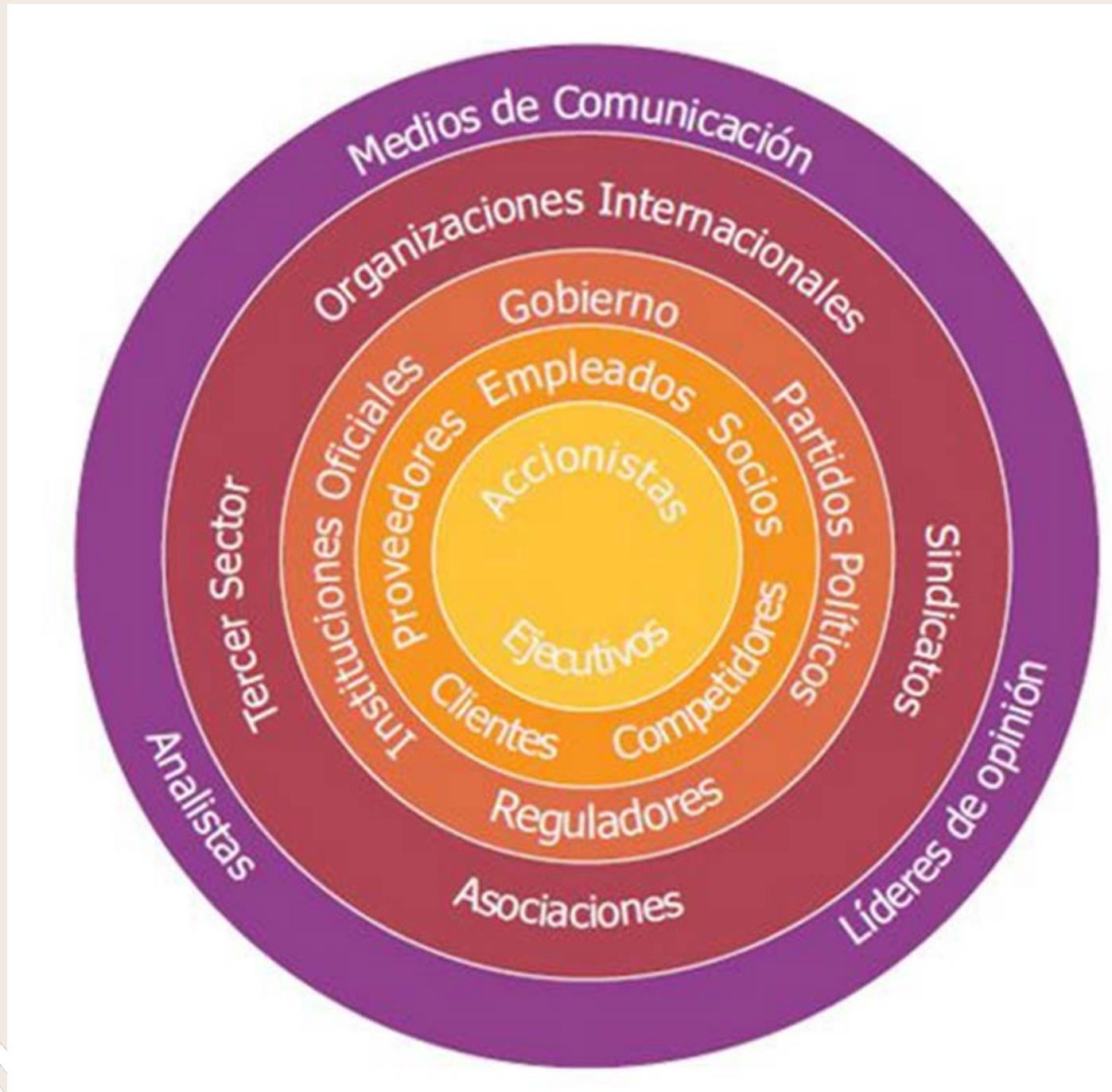
- Nuestro usuario es (1)..... (características personales y del cliente).
- Mejoraremos su experiencia (2) (solución de propuesta de valor)
- Lo cual, simplemente, es (3)..... (producto/servicio)
- Actualmente este usuario se esfuerza porque/aunque (4)..... (dolor)
- Es como (5)..... (analogía o metáfora).
- En un mundo perfecto, el usuario podría (6).....(beneficio/bienestar)
- Esto sería muy bueno porque (7)..... (intercambio de valor)

**GENERAREMPLEO,
UCUIDARLOS RECURSOS
NATURALES,
UNTEGRARPERSONAS
VULNERADAS,
UPONERENVALORLA
IDENTIDADCULTURAL Y
ULOGRARGANANCIAS
ECONÓMICAS CON
EQUILIBRIO.**

EL DESAFÍODEIMPACTAR (COMPROMSO):



EL DESAFÍO DE IMPACTAR (COMPROVISIÓN):



'STAKEHOLDER' = PARTE INTERESADA (DE INGLÉS STAKE, APUESTA Y HOLDER, POSEEDOR). SE PUEDE DEFINIR COMO CUALQUIER PERSONA O ENTIDAD QUE ES AFECTADA O CONCERNIDA POR LAS ACTIVIDADES O LA MARCA DE UNA ORGANIZACIÓN, COMO LOS TRABAJADORES DE ESA ORGANIZACIÓN, SUS ACCIONISTAS, LAS ASOCIACIONES DE VECINOS AFECTADAS O LIGADAS, LOS SINDICATOS, LAS ORGANIZACIONES CIVILES Y GUBERNAMENTALES, QUE SE ENCUENTREN VINCULADAS, ETC., ES DECIR, TODOS AQUELLOS INDIVIDUOS CUYOS OBJETIVOS DEPENDEN DE LO QUE HAGA LA ORGANIZACIÓN Y DE LOS QUE, A SU VEZ, DEPENDE LA ORGANIZACIÓN.



COMOSEGUMOS

Próximo Kahoot:

Página 12-98.



¿QUÉ ES EL MENSAJE DE LA TIERRA PARA LA HUMANIDAD?

El paradigma crítico: crecer vs Desarrollar capacidades productivas.



