




NO IMPORTA LO QUE LA VISION  
ES, SINO LO QUE LA VISION  
LOGRA.  
ROBERT FRITZ.





LA INDUSTRIA Y EL AMBIENTE

DONDE SE EMPRENDE E INNOVA.

4° clase

Unidad 2

Emprendedorismo e  
innovación, 27/ 8/ 24.



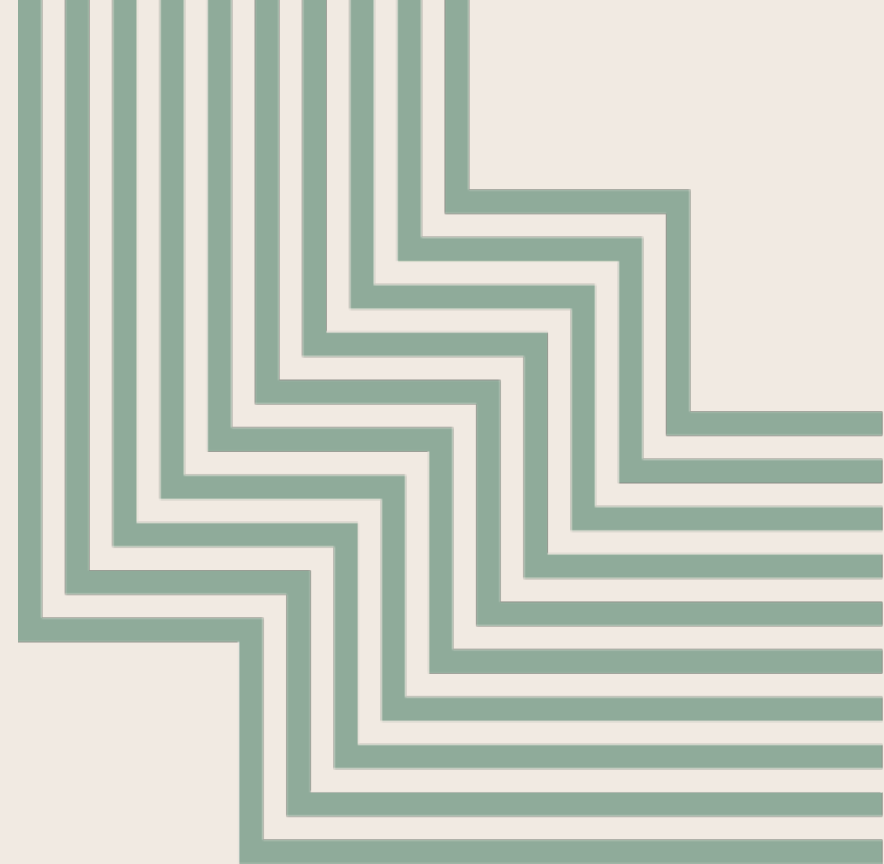
A. LOS 4 IMPACTOS REQUERIDOS  
EN LOS PROYECTOS.

B. EMPRENDIMIENTOS E  
INNOVACIONES SOSTENIBLES.



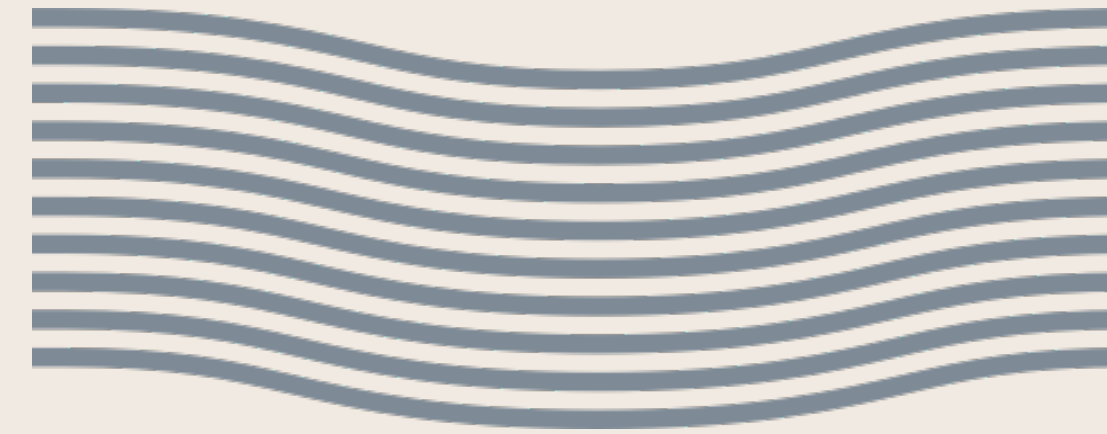


# AGENDA:

- 
1. kahoot
  2. Cierre de la U1: 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-opetencia y la visión glo-ka1 (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

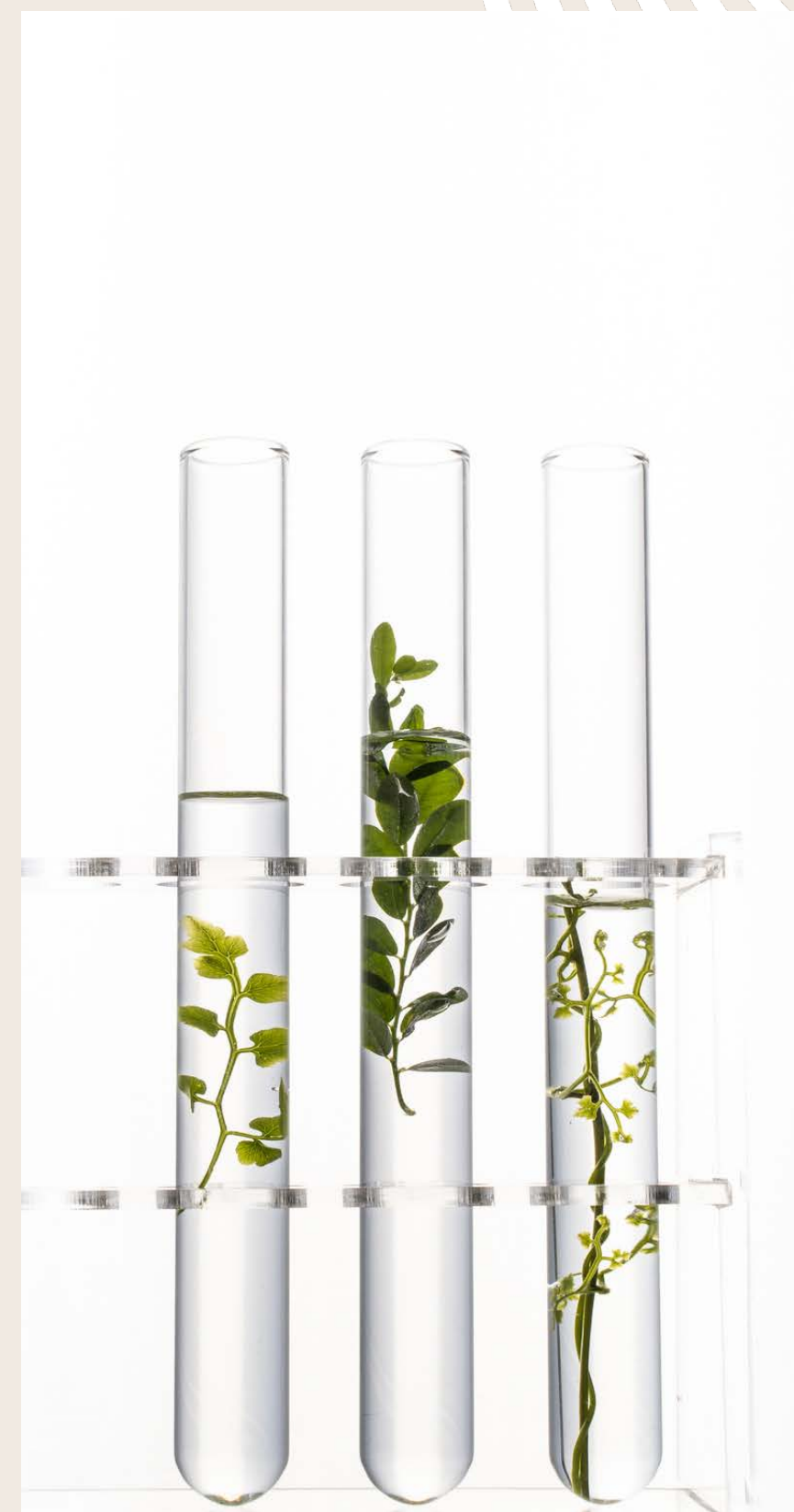


Síntesis de la U2. Parte  
A.



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.

FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA
1°	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.	1° Trabajo Práctico (en adelante TP1): (preguntas más herramientas). <ul style="list-style-type: none"><li>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?</li></ul>
2°	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. 1° <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"><li>Herramientas solicitadas: Trello como bitácora, Test tendencias, Avatar, respuestas a preguntas, Modelo <u>J. Timmons</u>, ODS.</li></ul>

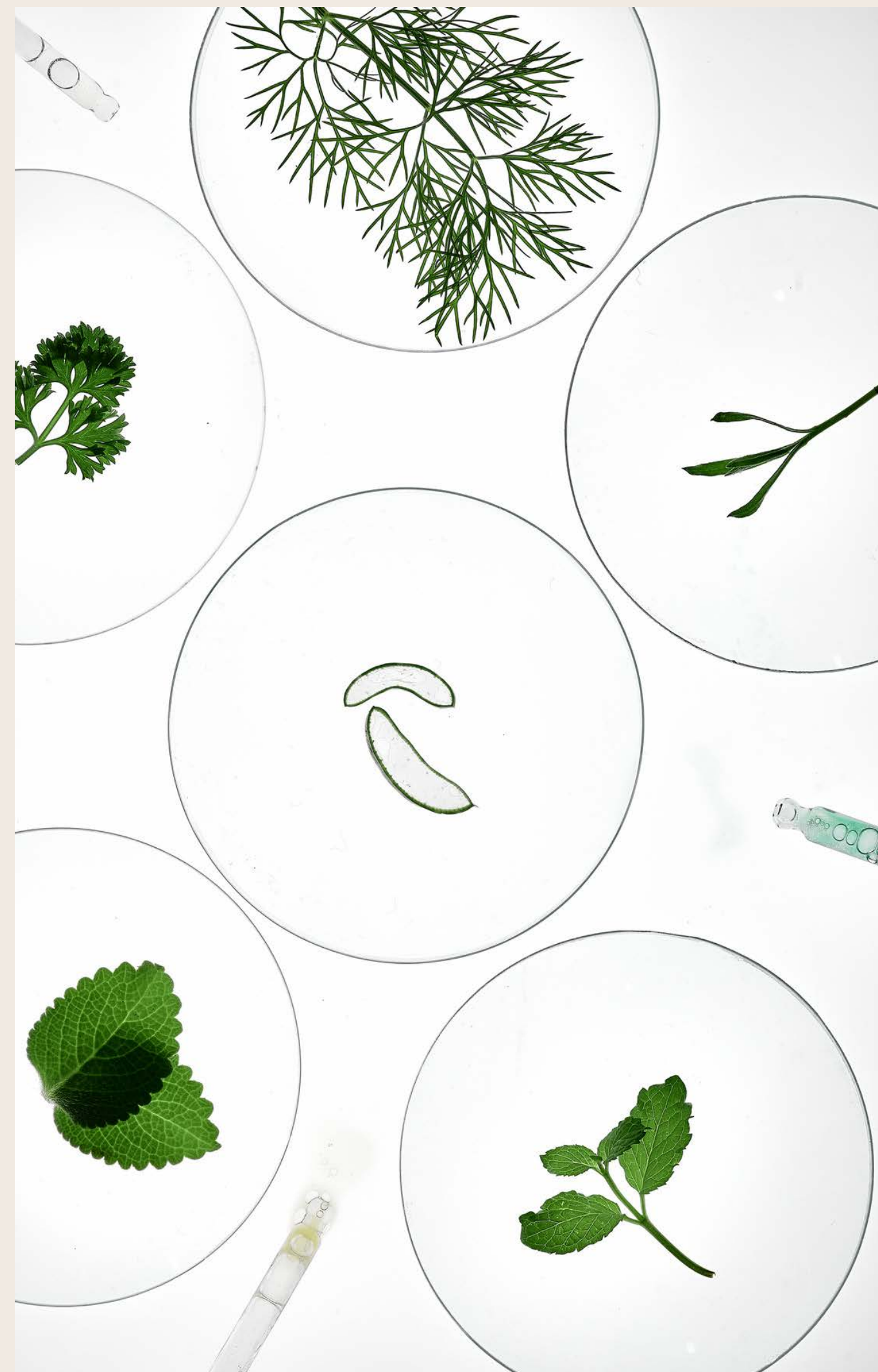
<input checked="" type="checkbox"/> La parte de image n con	Facultad de Ingeniería – Universidad Nacional de Cuyo	
	Asignatura:	<u>Emprendedorismo</u> e Innovación – 2024
	Carrera:	Ingeniería Industrial
	Documento:	ANEXO p2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
	Docente responsable y Contacto: Prof. Mónica E. García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

3°	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"><li>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</li></ul>
----	-----------	----------------------------------	---	---	--



# 2B. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIONES 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



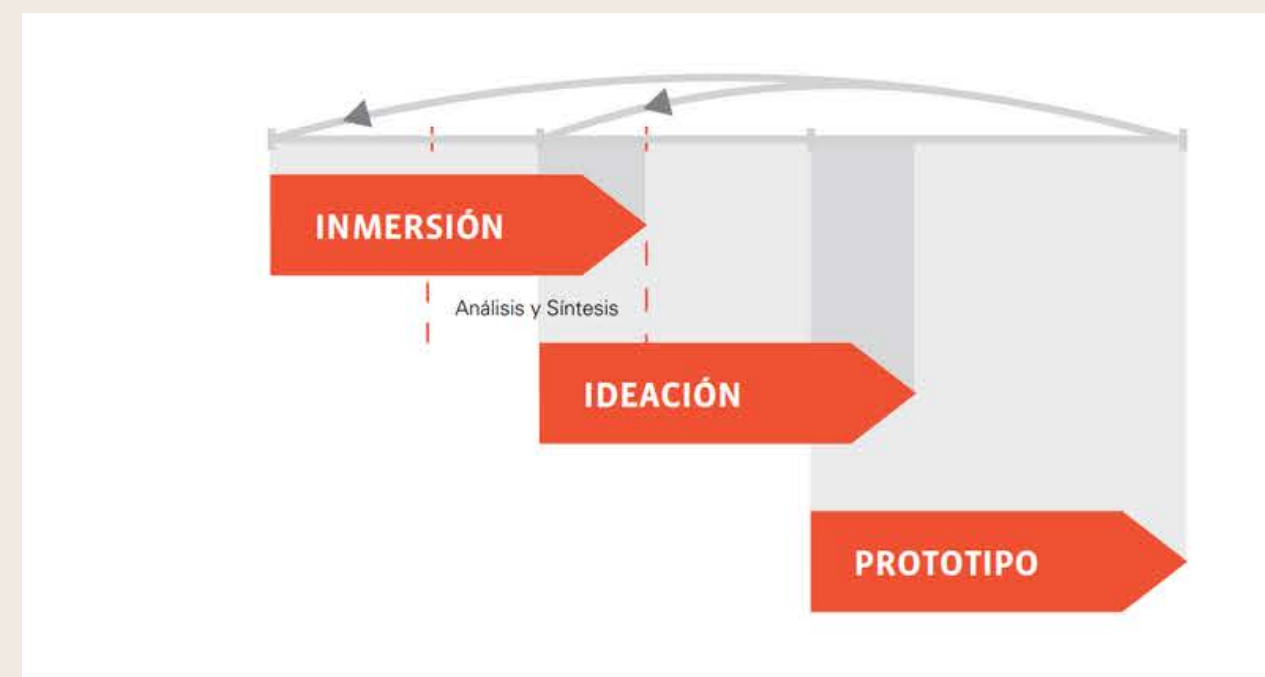
consumo



desecho








# EMPATÍA PARA LA DEFINICIÓN



Fuente : [www.unsitiogenial.es](http://www.unsitiogenial.es)

# EMPATÍA PARA LA DEFINICIÓN



Técnicas y dinámicas ▾ Itinerarios ▾  Certificación 2020 Barajas  Recursos ▾ Comunidad + Precios ▾  0 

Selección por clasificación

Empatía

Definición

Ideación

Mapa de actores

Empatía

Análisis Dimensional

Empatía

Safari

Empatía

Técnica Dentro Fuera - Design Thinking en Español

Dentro / Fuera

Empatía

Definición

Ideación

Técnica Observación encubierta - Design Thinking en Español

Observación encubierta

Empatía

Testeo

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

Mapa del Presente, Mapa del Futuro

Empatía

Técnica Mapa mental - Design Thinking en Español

Mapa Mental

Empatía

Definición

Ideación



# 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.unsitiogenia.es](http://www.unsitiogenia.es)

# ANÁLISIS Y SÍNTESIS (DEFINICIÓN)

## Idea

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

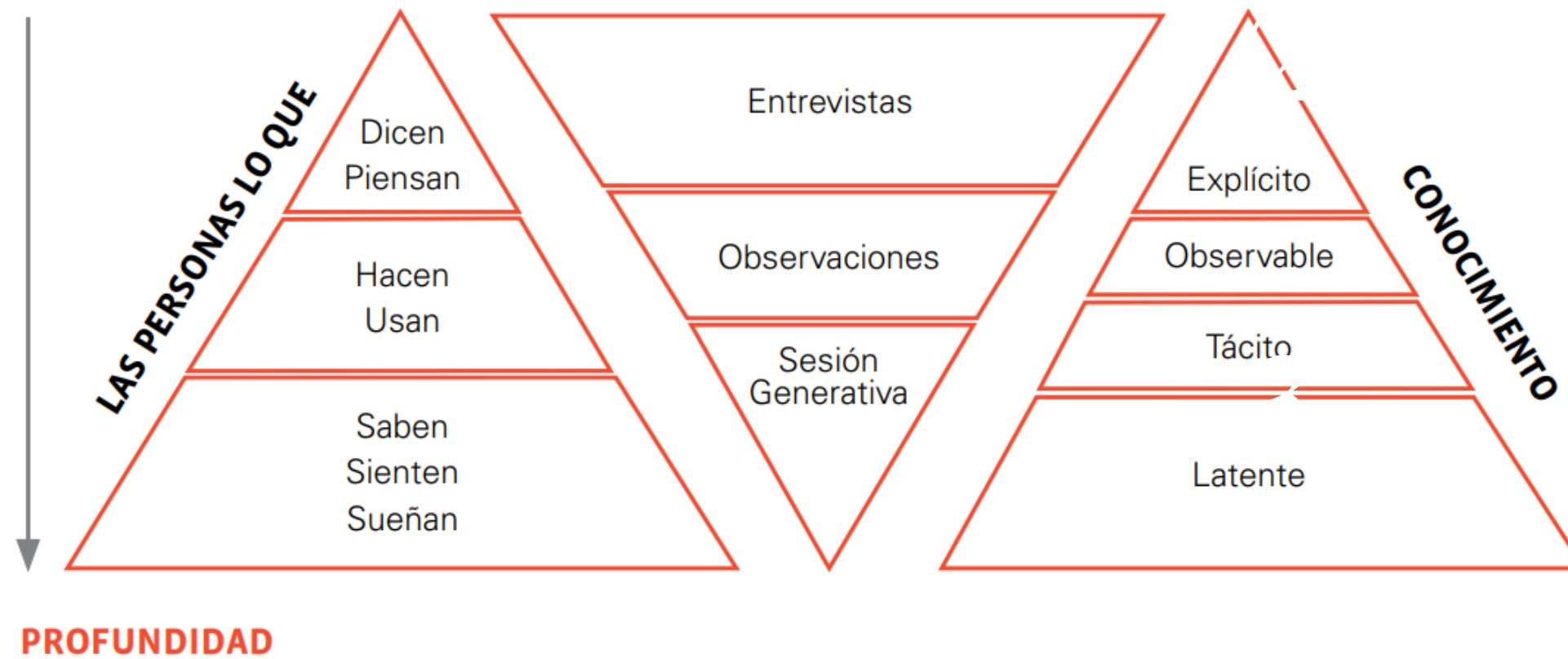
## Insight

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



## SUPERFICIE

## TÉCNICAS





# 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)

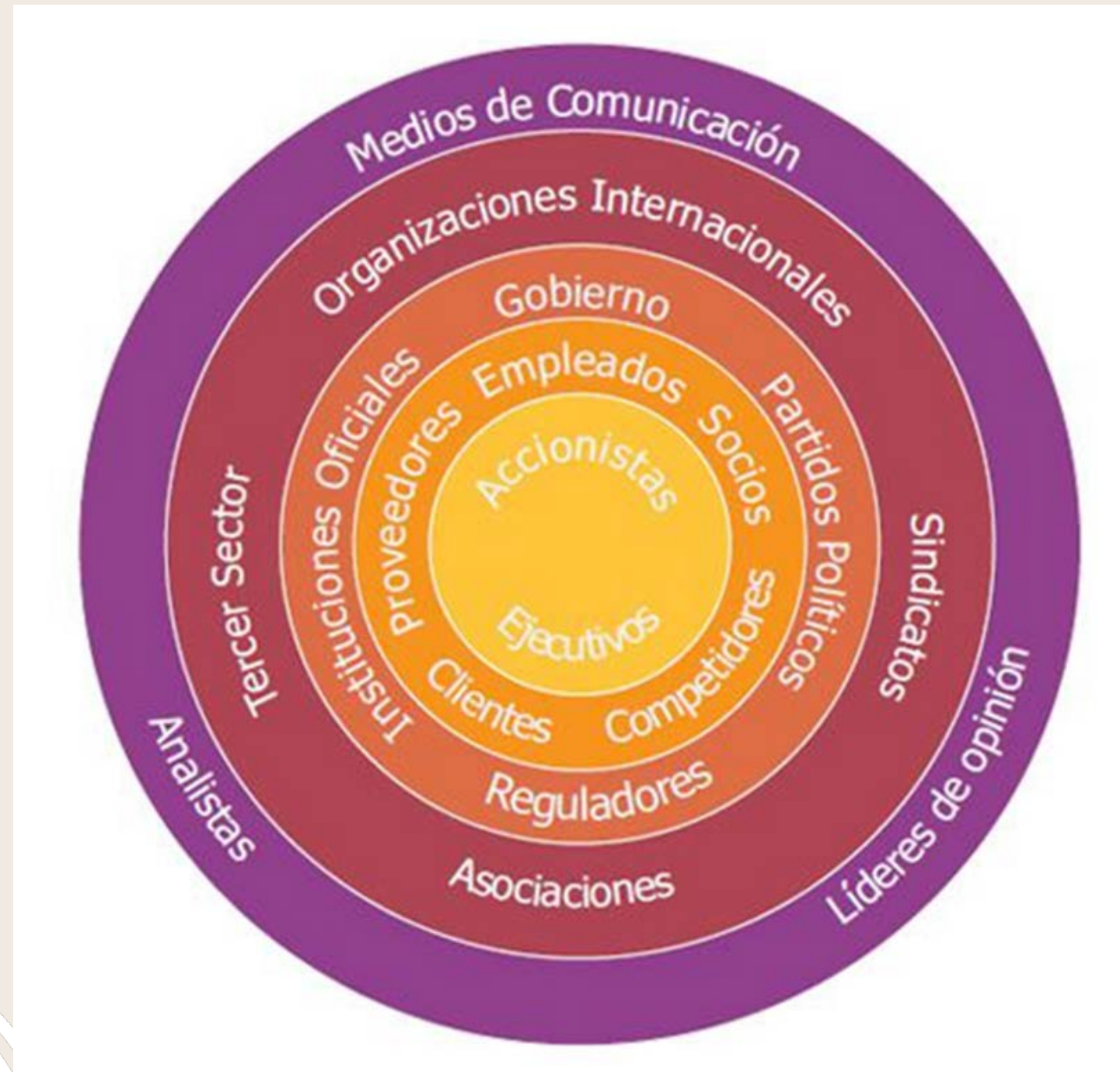
GENERAR EMPLEO,  
CUIDAR LOS RECURSOS  
NATURALES,  
INTEGRAR PERSONAS  
VULNERADAS,  
PONER EN VALOR LA  
IDENTIDAD CULTURAL Y  
LOGRAR GANANCIAS  
ECONÓMICAS CON  
EQUILIBRIO.

EL DESAFÍO DE IMPACTAR  
(COMPROMISO):





# EL DESAFÍO DE IMPACTAR (COMPROMISO):



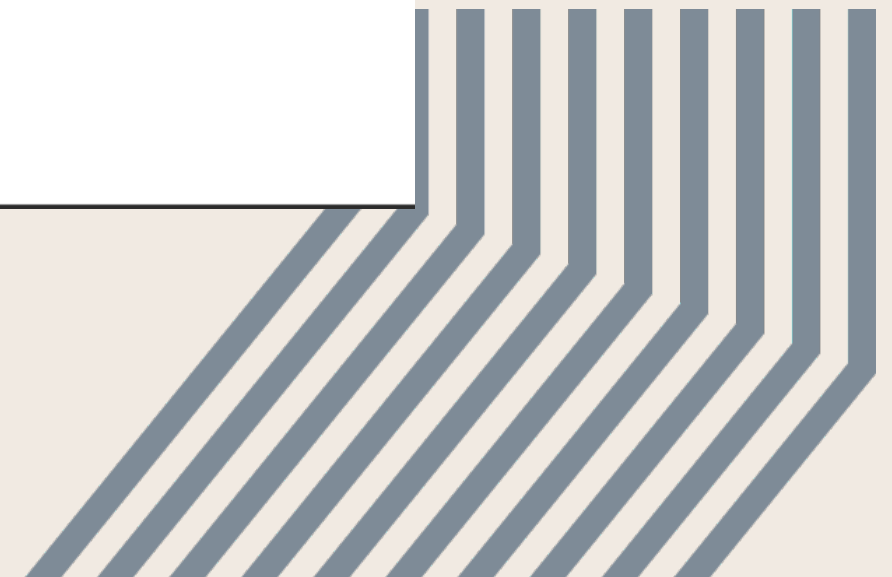
"STAKEHOLDER" = PARTE INTERESADA (DEL INGLÉS STAKE, APUESTA Y HOLDER, POSEEDOR). SE PUEDE DEFINIR COMO CUALQUIER PERSONA O ENTIDAD QUE ES AFECTADA O CONCERNIDA POR LAS ACTIVIDADES O LA MARCA DE UNA ORGANIZACIÓN, COMO LOS TRABAJADORES DE ESA ORGANIZACIÓN, SUS ACCIONISTAS, LAS ASOCIACIONES DE VECINOS AFECTADAS 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 HAGALA ORGANIZACIÓN Y DE LOS QUE, A SU VEZ, DEPENDE LA ORGANIZACIÓN.



# COMO SEGUIMOS

Próximo Kahoot:

Página 12-98.





# ¿CUAL ES EL MENSAJE DE LA TIERRA PARA LA HUMANIDAD?

El paradigma crítico: crecer vs Desarrollar capacidades productivas.



