

10ª EDICIÓN
PREMIOS EDUCAWEB

EMPRENDER CON METODOLOGÍAS ÁGILES



Pablo Peñalver Alonso

15 JULIO 2017

EMPRENDER NO ES UNA OPCIÓN

Orientación en el ámbito laboral, para el acceso y la permanencia en el mundo del trabajo, y el fomento de las competencias para la gestión de la carrera profesional y el emprendimiento

TABLA DE CONTENIDOS	pág.
1. Título del proyecto	3
2. Breve descripción de la actividad orientadora	3
3. Objetivos (generales y específicos)	3
4. Destinatarios (edad, colectivos, etc.)	5
5. Justificación de la iniciativa	5
6. Metodología	6
7. Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.)	7
8. Presupuesto	8
9. Temporalización	8
10. Evaluación de los resultados e impacto	9
11. Conclusiones	10

1. TÍTULO DEL PROYECTO

El proyecto se denomina “**Emprender con metodologías ágiles**”. Y se encuadra dentro del desarrollo de habilidades emprendedoras que establece el sistema educativo.

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD ORIENTADORA

El proyecto presentado se centra en la **orientación** en el ámbito laboral, para el acceso y la permanencia en el mundo del trabajo, y el fomento de las competencias para la gestión de la carrera profesional y el **emprendimiento**.

La idea consiste en aplicar un programa para el **desarrollo del espíritu emprendedor**, y ofrecer recursos, ya sea para crear una empresa con mayores garantías de éxito, ya sea para desarrollar la carrera profesional como intraemprendedor.

En el fondo se pretende dar respuesta a las exigencias de nuestra sociedad, caracterizada por ser, sobre todo, vertiginosamente cambiante. Este hecho hace que el grado de innovación sea tan rápido que debemos adaptarnos para vivir en constante incertidumbre, y con ello, las ventajas competitivas de las empresas se basan en la **adaptabilidad** al cambio y en la **agilidad**.

Tenemos que ser conscientes de que nuestro futuro va a ser muy cambiante, y hay que estar preparado para ello; y ello no significa sólo aceptar la situación, sino tener **recursos** para hacerla frente.

En este sentido, el programa presentado plantea el uso de **metodologías ágiles** con el fin de identificar problemas reales de clientes o usuarios, y ser capaces de ofrecer una solución extraordinaria a los mismos. Todo ello con dosis importantes de creatividad, comunicación, trabajo en equipo y confianza. Y para ello, pondremos en juego herramientas de innovación en modelos de negocio: **Design Thinking y Lean Startup**, auténticos ejes de trabajo en emprendimiento. A partir de esa solución, se debe prototipar de forma rápida para salir al mercado a aprender.

Sabemos de antemano que el 95% de las empresas **fracasa**. Del 5% restante, más del 80% ha tenido que **pivotar** sobre su idea original. Por ello es tan útil, ser creativo, pero sobre todo, poner el foco en el cliente, y ser capaz de modificar y adaptar tu idea original al contexto en el que se trabaja.

3. OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

Cuando se intenta innovar, realmente no sabemos la repercusión que va a tener el conjunto de medidas que se implementan. Por ello, voy a recoger este epígrafe en tres partes: la meta a alcanzar, operativa a través de objetivos generales y propuesta de objetivos específicos.

La **meta** que planteo es que el sistema educativo sea capaz de proporcionar en los alumnos la competencia de **Innovar en la definición y validación de modelos de negocio**. La idea básica que se deriva de este objetivo es que el alumnado, en general, y cada grupo o equipo de trabajo, en particular, reflexionen sobre cómo se puede innovar al definir y validar un modelo de negocio.

Con esta meta a conseguir, planteo los siguientes **objetivos generales**, concretados en **objetivos específicos** de aula:

1. **Preparar la impartición de Simulación Empresarial**, para adecuarlo a la nueva propuesta metodológica, lo que supone de forma concreta:

- a. Incorporar las **herramientas de emprendimiento más modernas al aula**.
 - b. Organizar el curso a través de **retos**, siguiendo la secuencia de un proyecto emprendedor.
 - c. Trabajar **problemas reales** de nuestro entorno, generando mayor motivación en nuestro alumnado.
2. **Formar al alumnado a través de metodologías ágiles.** Estamos en un momento donde el emprendimiento es clave para el crecimiento y desarrollo del país. Sin embargo, emprender no es fácil, ni lo ha sido en el pasado, ni lo es actualmente. Pero lo cierto es que en el momento actual está marcado por varios aspectos que justifican el uso de metodologías ágiles cuando hablamos de emprender, a saber:
- a. Identificar y definir un **problema** relevante para el cliente o usuario.
 - b. Ofrecer una **respuesta original creativa e innovadora** que resuelva el problema del cliente o usuario.
 - c. **Prototipar** la solución y **validar** en el mercado con el fin de aprender.
3. **Desarrollar habilidades emprendedoras.** Qué duda cabe que uno de los objetivos de nuestro sistema educativo es que el alumno que “abandona el sistema educativo” tenga los recursos suficientes para enfrentarse con garantías al mercado laboral o empresarial actual. En este sentido, el uso de metodologías ágiles permite, de forma implícita, desarrollar a la perfección las habilidades emprendedoras. Estamos hablando de:
- a. **Estimular y fomentar la creatividad.**
 - b. **Dominar la comunicación en sus diferentes formatos.**
 - c. **Cooperar en un grupo de trabajo.**
 - d. **Mejorar la autoestima.**
4. **Crear un espacio propicio para la puesta en práctica de metodologías activas.** Un aspecto clave en la introducción de metodologías ágiles como “Lean Startup”, y el uso de “Aprendizaje basado en proyectos” es que permite crear las condiciones necesarias para poder poner en práctica otras metodologías activas donde el alumno sea el verdadero protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La actividad del alumno y la mediación del profesorado se convierten en realidad, y dejan de ser teoría sobre el papel. Para ello, las distintas **herramientas para emprendedores** que detallaremos posteriormente, permiten trabajar:
- a. **Fomentar el “Learning by doing”, o aprender pero haciendo.**
 - b. **Trabajar de forma seria y a la vez jugando.**
 - c. **Invertir la clase en algunos momentos, contando con recursos preparados al efecto.**
5. **Integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso educativo de forma total.** Vivimos en la sociedad de la información. Nunca hemos tenido tanta y tan buena información. Este aspecto obliga a trabajar en el aula con esa realidad. Si en el punto anterior hablábamos de socialización rica del aprendizaje cooperativo mediante la aportación de agentes externos, ahora hablamos de abrir el aula al exterior, ahora hablamos de socialización rica mediante la apertura hacia el exterior. En este sentido, el programa que presento facilita:
- a. Capturar **evidencias** del entorno: imágenes, audios, vídeos.

- b. Realizar **entrevistas** para aprender.
- c. Buscar, analizar y seleccionar información el **Content Curation**.
- d. Gestionar un **portfolio** de trabajo y difundirlo a través de redes sociales.

4. DESTINATARIOS (EDAD, COLECTIVOS, ETC.)

El proyecto se ha trabajado dentro del módulo profesional de Simulación **Empresarial**, que se cursa en 2º del Ciclo Formativo de Grado Superior de Administración y Finanzas. Estamos hablando de **alumnos entre 18 y 35-40 años**.

También he desarrollado la propuesta dentro de la materia Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de **3º ESO**, para alumnos de 14-15 años. Y se podría aplicar tanto en **1º, 2º y 4º ESO**, con la adaptación al nivel y evolución de cada tipo de alumno.

Sin embargo, podemos hacerla extensiva a todo el **alumnado de Formación Profesional**, dentro del módulo profesional de Empresa e Iniciativa Emprendedora; estamos hablando de alumnos de 17 años en adelante.

En definitiva, se trata de que todo alumno que sale del sistema educativo tenga una "**caja de herramientas**" con creatividad, comunicación, cooperación y confianza para poder abordar con éxito los problemas que se le vayan presentando, problemas que a día de hoy no conocemos.

5. JUSTIFICACIÓN DE LA INICIATIVA

Varios son los argumentos que nos permiten justificar el proyecto. Voy a enumerar cada uno de ellos:

- El 15 de diciembre de 2011, se publica el **Real Decreto 1584/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Administración y Finanzas y se fijan sus enseñanzas mínimas**. En el citado Real Decreto, compruebo cómo el módulo profesional de Simulación Profesional, sustituto del actual Proyecto Empresarial, dentro del ciclo formativo de Administración y Finanzas, no contempla la innovación en modelos de negocio.
- **No se forma para innovar en modelos de negocio**. Las Administraciones han realizado un gran esfuerzo incluyendo el emprendimiento como una de las **competencias básicas**. Sin embargo, ya sea en los distintos niveles educativos, ya sea especialmente en el caso de **Formación Profesional** la formación se limita simplemente a saber cómo crear una empresa, y saber gestionarla. Pero no se trabaja un aspecto clave en la sociedad actual: cómo plantear el **modelo de negocio** de esa hipotética iniciativa empresarial o social. Así:
 - a. De poco sirve saber gestionar una empresa, si no planteamos un negocio innovador, que llegue al mercado, que se diferencie de la competencia. Y para ello, hay metodologías ágiles que persiguen desarrollar iniciativas innovadoras y creativas centradas en el usuario (**Design Thinking**) y testarlas de forma ágil en el mercado para aprender (**Lean Startup**).
 - b. Con las metodologías ágiles los resultados son sorprendentes, porque el alumnado reflexiona sobre los distintos modelos de negocio, y a través de un procedimiento sencillo, en equipo e iterativo, importado de Silicon Valley, proponen el denominado **Producto Mínimo**

Viable, como paso previo para aprender y así lanzarse al mercado con muchas más garantías.

- c. Detrás de esta metodología es clave el fomento y desarrollo de la **creatividad**. Así, nos ayudamos de múltiples técnicas que permiten al alumnado estimular al máximo la creatividad, y no caer en las más comunes actividades repetitivas y con escasa aplicación en el mundo laboral actual.
- d. **Falta de metodologías activas en el aula**. La aplicación de este método tiene otras muchas e importantes **implicaciones** en educación, sobre todo desde el punto de vista **metodológico**. Y decimos esto porque la aplicación de las metodologías ágiles para emprender citadas, implica casi la obligatoriedad de utilizar las **nuevas metodologías activas** con el alumnado, tales como: Aprendizaje basado en proyectos, Learning by doing, Storytelling, Flipped classroom y Gamification.

Considero este aspecto clave, ya que aunque esté derivado del anterior, es fundamental comenzar a incorporar metodologías activas en el aula, donde el alumno sea realmente el agente activo del aprendizaje, y el docente sea realmente un mero mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido hago una importante reflexión obtenida del MOOC del INTEF "Aprendizaje basado en Proyectos": con este método, **"consequimos que la escuela no sea una preparación para la vida, sino que la escuela sea aun proceso de vida, y la vida del aula debe ser tan democrática y rica como queremos que sea la vida fuera del aula"**.

- **Formamos a alumnos que se tienen que integrar en la sociedad actual, la sociedad de la Información**. En materia de recursos, sobra decir que las Tecnologías de la Información y Comunicación son claves en el trabajo cotidiano del alumnado, tanto a nivel individual, como sobre todo, a nivel grupal.

6. METODOLOGÍA

Este apartado constituye la clave del proyecto. Propone el uso de **metodologías ágiles** en el aula. Como hemos venido citando, nos referimos a la aplicación de **Design Thinking y Lean Startup**.

Pero el hecho de aplicar metodologías ágiles, implica el uso de un **método activo**, donde el **protagonista** sea el alumno. Se convierte, de esta forma, en obligación que el alumno busque información, indague, cree, prototipe, salga a la calle, y valide las hipótesis de partida. Él es el verdadero protagonista del proceso.

Metodologías activas y ágiles cobran vida a través del **aprendizaje basado en retos**. Se proponen retos que definen los propios alumnos en función de la elección de problemas reales de nuestro entorno.

En este sentido, a lo largo del proceso el alumno define su propio **entorno personal de aprendizaje**, crea **prototipos**, cuenta **historias**, sale a la calle a **aprender**, y realiza trabajos donde deja constancia de la evolución del proyecto a través de un **portfolio** de trabajo.

Trabajar de esta forma permite combinar **varios métodos de trabajo**, de tal forma que al alumno se le presenta el recurso de forma variada: texto, visual, audio, o charla de un experto. A partir de ahí, se coordina con el resto de compañeros de grupo, y abordan el reto en cuestión. Trabajar mediante retos supone que es preciso superar un reto para abordar el siguiente.

Si el alumno decide el problema cercano a su ámbito de interés, trabaja en grupo, usa las TIC en diversas fases del proceso, debate, toma decisiones, se organiza y ofrece respuestas a los problemas planteados, se convierte en un **alumno emprendedor**, y por lo tanto con recursos para emprender, ya sea por cuenta propia, ya sea como intraemprendedor, perfil que empiezan a demandar las empresas.

7. RECURSOS UTILIZADOS (HUMANOS, MATERIALES, ETC.)

En materia de recursos, vamos a diferenciar entre recursos materiales, informáticos y humanos.

En materia de **recursos materiales**, tan sólo se precisan dos aspectos de indudable aprovechamiento:

- **Corcho** en las paredes del aula, con el fin de poder poner **papel continuo**, que será la base de la mayor parte de las dinámicas que se llevarán a cabo en el aula. Por ejemplo, **brainstorming, cartsorting, mural con la historia de la idea de negocio, DAFO, mapa de empatía, estrategia de océanos azules, feria visual estratégica, business model canvas, lienzo de la propuesta de valor, producto mínimo viable, un día en la vida del cliente, o el propio modelo de negocio ya validado.**
- Por otra parte es muy importante puede utilizar **otros espacios del centro**. En este sentido, el trabajo de **aula** puede ser muy variado: discusión, debate, producción, creación, etc. Sería muy aconsejable que el alumnado dispusiera de **aulas no ocupadas** y de diferentes tipos: aula polivalente, taller, despacho de atención a familias, etc. También se recomienda usar biblioteca, salón de actos o exteriores del centro. Estamos hablando de poner el centro, y no el aula, a disposición del proceso de enseñanza-aprendizaje de un grupo-clase.

En cuanto a los **recursos informáticos**, son muchos y muy variados, pero tienen una nota en común: son **gratuitos**. Teniendo en cuenta este aspecto, trabajar en el aula supone simular como se trabaja hoy en día, supone ajustarse al máximo a la realidad del alumnado, caracterizado por ser la generación TIC, o generación 2.0.

Los recursos informáticos permiten trabajar con las TIC como medio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se utilizan para trabajar de forma individual, en grupo, y lo que es más importante, en grupo pero de manera no presencial. Igualmente se ha utilizado PC, pero también dispositivo móvil; algunos alumnos manejan tablet, pero todos ellos, manejan móvil. Así, las herramientas básicas utilizadas han sido:

HERRAMIENTA	WEB	UTILIDAD
Schoology	https://www.schoology.com	<ul style="list-style-type: none"> • Aula virtual – red social • Comunicación con el grupo – mensajería • Wiki con unidades de trabajo • Blog con planificación clase • Calendario • Foros, debates • Tareas

		<ul style="list-style-type: none">• Evaluación mediante rúbricas
Blog y redes sociales	www.-----.com	<ul style="list-style-type: none">• Blog del módulo profesional• Redes sociales

Al margen de estas herramientas, hemos utilizado muchas herramientas disponibles en la web para nuestras necesidades formativas y de simulación; Se ha tratado de crear un **entorno personal de aprendizaje**, con el fin de conocer y organizar todas las herramientas TIC utilizadas en el proceso educativo, así como su finalidad o uso.

Por lo que respecta a los **recursos humanos**, hemos abierto el aula hacia dentro, contando con tres agentes externos muy importantes. En todos los casos, se han utilizado recursos disponibles en la red, o bien, mediante servicios de los que disponen las administraciones públicas que pueden tener fines educativos y en ningún caso supone coste alguno para el centro. A saber:

- **Steve Blank**, en los términos expresados anteriormente, para abordar el Business Model Canvas. ¡Un auténtico lujo! (Colección de vídeos del padre de la filosofía Lean Startup)
- **Taller de calidad: benchmarking y QFD**. Un **experto en calidad** trabaja en la misma dirección que marca el proyecto, y da, si cabe, más realismo y veracidad al trabajo desarrollado.
- Una charla por parte del **Instituto de Comercio Exterior**, para abrir las posibilidades de internacionalización del modelo de negocios.
- Colaboración con **vivero de empresas** para acceder a talleres prácticos sobre generación de ideas, creatividad, prototipado, herramientas financieras para emprendedores, etc.

8. PRESUPUESTO

En materia económica, no hay inversión, y el gasto es mínimo. Podemos mantener la estructura habitual del aula, excepto si pensamos en un aula configurable.

Se precisa sólo disponer de los siguientes recursos, que facilitan el trabajo y el desarrollo de las dinámicas en aula:

- Bobina de papel blanco Sadipal, 25 metros: 5,90€/rollo
- Postits de colores: 2,38€/taco

En materia de aplicaciones web y móviles recurrimos a planes freemium sin coste para el alumnado y con un resultado bastante bueno, usando el aula de informática del centro.

9. TEMPORALIZACIÓN

El programa que estoy presentando se ha desarrollado durante 5 cursos. De forma más concreta:

- **Curso 2012/13**. Impartición de Proyecto Empresarial. Durante el curso se empieza a experimentar con dinámicas de Design Thinking y Lean Startup. De forma concreta:
 - se confecciona el modelo de negocios mediante el **Business Model Canvas**,
 - se analiza al cliente potencial mediante el **mapa de empatía**,

- se analiza en entorno a través de un **análisis DAFO** y
- se analiza a los competidores poniendo en práctica la **Estrategia de Océanos Azules**.
- **Cursos 2013/14, 2014/15, 2015/16 y 2016/17.** Fruto de las aportaciones anotadas el curso anterior, se planifica el curso mediante la aplicación de metodologías ágiles. En tanto Proyecto Empresarial/Simulación Empresarial tiene 2 trimestres lectivos en el centro educativo, se planifica así:
 - Diseño y desarrollo de la metodología Lean Startup durante la 1ª evaluación, para conseguir el modelo de negocios. Esta es la parte objeto de innovación.
 - Diseño y simulación de un plan de negocios durante la 2ª evaluación. Esta parte conserva gran parte de los contenidos tradicionales de Proyecto Empresarial. Pero se trabaja con los aprendizajes del primer trimestre.

10. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS E IMPACTO

En este apartado vamos a hacer referencia a la evaluación de los resultados de la aplicación del proyecto, teniendo en cuenta tres aspectos: **resultados académicos, índice de satisfacción del alumnado y actitud del alumnado ante la salida laboral.**

Antes de comenzar el análisis, tengo que aportar que Proyecto Empresarial se ha caracterizado por tener buenos resultados en los últimos años. La inclusión de las herramientas de la Web 2.0, y el trabajo mediante el aprendizaje basado en proyectos ha dado muy buenos resultados.

Sin embargo, y como he comentado anteriormente, no nos podíamos conformar con eso. Se trataba de mejorar, tanto en resultados, como en la satisfacción, y sobre todo, en la actitud del alumnado ante su inminente salida laboral. Vamos a recoger un análisis detallado de cada una de estas variables, teniendo en cuenta las siguientes variables:

- **Tiempo:** se han tenido en cuenta los resultados y opiniones del alumnado, por una parte de los últimos cuatro cursos anteriores a la aplicación del proyecto (2008/12), la promoción siguiente (2012/13) y la media de los últimos cuatro cursos (2013/17).
- **Calificaciones:** obtenidas del sistema de gestión docente del centro.
- **Índice de satisfacción y actitud ante la salida laboral:** obtenidas de la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, tal y como señala la programación didáctica del departamento.

Los resultados obtenidos, así como evolución y valoración, se muestran a continuación:

- **Resultados académicos:** desde el punto de vista académico se observa un incremento desde una calificación media de 6,90 (período 2008/12) hasta un 8,43 (período 2013/17), con una mejora de un 22%.
- **Índice de satisfacción del alumnado:** desde el punto de vista de la satisfacción del alumnado se observa un incremento desde una calificación media de 8,5 (período 2008/12) hasta un 9,5 (período 2013/17), con una mejora de un 12%.
- **Actitud del alumnado ante la salida laboral:** desde el punto de vista de la actitud del alumnado ante la salida laboral se observa un cambio

sustancial desde una calificación media de 95% cuenta ajena, 5% cuenta propia (período 2008/12) hasta un 44% cuenta propia, 56% cuenta ajena (período 2013/17), con una mejora de un 22%. Este aspecto es, quizás, donde tenemos que cargar más las tintas. Es un hecho que el mercado laboral ofrece ahora muchas menos oportunidades que en el pasado, y sólo por ello, el alumnado considera la opción del autoempleo como un camino mucho más probable. Esto ya justificaría nuestra intervención. Pero no podemos conformarnos con ello, el mercado no tiene muchas opciones de salida laboral por cuenta ajena, el alumnado reconoce de forma abierta la consideración del autoempleo, y con esto, estamos obligados a darles todas las **herramientas de emprendimiento necesarias** para que afronte su futuro laboral por cuenta propia con las máximas garantías.

Si hacemos una **valoración global** de todo el planteamiento, el proyecto está justificado desde todo punto de vista considerado:

- El alumnado mejora a nivel de competencia profesional, personal y social, y con esto,
- El alumnado está preparado para emprender, pero con alta autoestima, con conocimientos sólidos, con más garantías, dentro de la incertidumbre que implica todo proyecto empresarial.

11. CONCLUSIONES

En **síntesis**, la aplicación de metodologías ágiles con Design Thinking y Lean Startup al frente, implica formar al alumnado en la creación de negocios pero con **mayores posibilidades de éxito** (punto de vista profesional del alumnado) y la aplicación de nuevas **metodologías activas** en el aula (punto de vista pedagógico del profesorado). Este hecho es clave si de verdad queremos que nuestros alumnos tengan posibilidades reales de éxito en su futuro laboral.

Como **reflexión final**, quiero que se valore que la propuesta no se limita sólo a introducir metodologías ágiles en educación, en la escuela, sino que la aplico como si fuese una técnica emprendedora más, en mi caso, como **docente**. Y como tal, persigo que mi **propuesta de valor**, lo que le apporto a los alumnos, a mis compañeros, al resto de compañeros docentes, a la administración y al sistema educativo, es solucionar varios problemas. Y, como siempre, con Design Thinking y según la metodología Lean Startup, busco que esa respuesta sea única, genial, la mejor, la más innovadora, la que realmente soluciona los problemas, quebraderos de cabeza o malestares de mi "segmento de clientes": que sean capaces de definir un modelo de negocios rentable y escalable, con opciones de tener éxito en el mercado, y si no es así, de aprender a revertir la situación, pivotar para darle otro sentido, u otro enfoque, y perseverar.

Como se puede observar, el sistema educativo, y más el de carácter público, no está exento de aplicación de las **prácticas empresariales**. Y éstas son bienvenidas y muy necesarias cuando de lo que hablamos es de ser eficiente, de ofrecer el máximo resultado al menor coste posible. Esto ha sido siempre así, pero en la actualidad es una exigencia para todo aquel que participa en educación.

Como **colofón final** señalar que todo este trabajo se puede sintetizar en una frase; una frase genial aprendida e interiorizada: "**la vida del aula debe ser tan democrática y rica como queremos que sea la vida fuera del aula**"; tal fácil, y tan difícil. Y ahí está el reto.

Pseudónimo del autor: Mr. Lean

ANEXO I. INFOGRAFÍAS DE UN CURSO DE EMPRENDIMIENTO
MEDIANTE METODOLOGÍAS ÁGILES

Emprender con metodologías ágiles

Formación Profesional

ESO



Habilidades

- Creatividad
- Comunicación
- Cooperación
- Confianza

- Educación Líquida
- Multicanal
- Enseñanza Individualizada
- Infoxicación
- Formación Flexible
- Aprendizaje mixto y ubicuo

Mi caja de herramientas

Inicio de curso

EMPRENDER

Cualidades
Selfie
Autoevaluación
Presentación
Startups

CONTEXTUALIZAR

Análisis DAFO
Mapa empatía
Océanos azules

VALIDAR

Entrevista C-P-S
Análisis
Perseverar
Pivotar

IDEAR

Idea de negocio
Storytelling
Debate
Prototipo básico
Entrevista
Validación inicial

PROTOTIPAR

Lienzo
propuesta de
valor
Lienzo modelo
negocios
PMV

COMUNICAR

Competición
Foro de inversión
Elevator Pitch

Final de curso





CONTEXTUALIZAR

El tercer reto de todo alumno emprendedor



FASE INICIAL
¿Qué sabemos del problema/necesidad?



MAPA DE EMPATÍA
- Análisis objetivo y subjetivo de nuestro cliente
- Un día en la vida del cliente
- Customer Journey Map



SECUENCIA ESTRATÉGICA CORRECTA
- Propuesta de valor excepcional
- Precio a pagar
- Costes < precio
- Prototipo



ANÁLISIS DAFO
Análisis del entorno lejano y su comparativa con nuestra startup: debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas



ESTRATEGIA DE OCEANOS AZULES
- Feria visual estratégica
- Vías de exploración
- Matriz ERIC
- Foco, divergencia y mensaje contundente



A PROTOTIPAR

Fuente:







