



Lifelong
Learning
Programme



European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

Herramienta IDEA

Herramientas para la formación en emprendimiento

INNOVATION CAMP

El Innovation Camp es un workshop intensivo de tres días en el que los estudiantes:

1. Son puestos a prueba con un desafío general vinculado a la innovación
2. Definen el problema específico que desean resolver
3. Generan, desarrollan y evalúan ideas y conceptos de empresa y negocio
4. Desarrollan un modelo de negocio para su idea
5. Presentan su idea y su modelo de negocio
6. Votan la mejor presentación

El workshop (camp, seminario, encuentro) es organizado en grupos de trabajo, con un máximo de 6 participantes en cada grupo.

El Innovation Camp se desarrolla durante el primer semestre académico, pero dado que no requiere capacidades específicas empresariales puede ser organizado en cualquier fase de un recorrido formativo que haga de la innovación su prioridad.

Cada grupo es conducido en este proceso por un facilitador. Se recomienda utilizar para este rol a estudiantes que ya hayan experimentado el Innovation Camp o prácticas similares.

El Innovation Camp funciona mejor con un alto número de estudiantes y ha sido organizado para grupos de 200 estudiantes, divididos en 35 grupos a su vez.



Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



El Innovation Camp requiere pensar en el espacio de trabajo para los grupos. Es preferible escoger espacios abiertos, pero incluso las aulas normales son adecuadas como áreas de trabajo para 3-4 grupos, siempre que las mesas se dispongan de forma que puedan albergar a hasta 6 personas.

El Innovation Camp es un workshop que dura 3 días completos, pero ha sido diseñado para otros esquemas de trabajo en grupo:

- Workshop de 5 días durante las semanas de introducción con otros materiales introductorios planificados para cada jornada.
- Workshop intensivo de 2 días, durante los cuales los estudiantes trabajan incluso por la tarde-noche—e incluso durante parte de la noche el primer día.

descarga:

- Guía detallada del innovation Camp
- Ejemplo de programa para un Innovation Camp de 3 días
- El Modelo de Camp para la formación y el emprendimiento (“[The Camp Model for Entrepreneurship Teaching](#)”, artículo del prof. Torben Bager (Inglés))

Por qué un Innovation camp

El concepto de Innovation Camp sigue los principios básicos de los métodos utilizados por IDEA y ofrece una oportunidad a los facilitadores y a los profesores para trabajar siguiendo métodos de aprendizaje basados en la resolución de problemas en un evento intensivo de aprendizaje fuera del aula.



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



INNOVATION WORKSHOP

(Seminario de innovación)

-
De la idea al concepto de negocio
-

Módulos 1 – 5

Odense, Slagekse, Sonderborg, Esbjerg, Kolding



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Innovation Workshop

Tabla de contenidos

Organización del tiempo

Descripción del reto

Módulo 1

- Hoja de trabajo
- Formación del grupo
- Entrega del módulo 1

Módulo 2

- Hoja de trabajo
- Entrega del módulo 2

Módulo 3

- Hoja de trabajo
- El Círculo de Negocio
- El Modelo de Negocio Canvas
- Entrega del módulo 3

Módulo 4

- Hoja de trabajo
- Power Point “Cómo presentar tu idea”
- Entrega del módulo 4

Módulo 5



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



- Hoja de trabajo
- Evaluación de las ideas/criterios
- Entrega del módulo 5

Módulo 1

Modulo 1	Introduzione e partenza
Objetivo	Introducción del workshop y presentación del reto/caso Inicio del proceso creativo
Contenido	Se les propone a los participantes un caso concreto. Fase di generación de ideas Presentaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Campus • Introducción al curso de Emprendimiento • Introducción al workshop • Introducción a la fase de generación de ideas Formación de los grupos y presentación de los asistentes Sesión de creatividad Generación de ideas: <ul style="list-style-type: none"> • Concepción • Identificación de las oportunidades
Herramientas	Descripción del caso Herramientas para la formación del grupo Herramientas de formación <ul style="list-style-type: none"> - Concentra tu búsqueda – Qué buscas - Trendspotting – Identifica las tendencias generales - Enfoque creativo – identifica la pregunta - Brainstorming – Generar ideas – muchas ideas - Brainstorming negativo Entrega del Modelo 1
Resultados	Cada grupo entrega 3-5 ideas con un título



Lifelong
Learning
Programme



Formar el Grupo “El juego del Nombre”

Formar una círculo de personas. Comienza la persona con la camisa más oscura.

Cada uno dice su nombre y un verbo que comienza con la misma letra que el nombre. Cada uno identifica un verbo o una capacidad que describen a su persona con esa letra.

Ejemplo: “Me llamo Carlos y cocino”.

La persona a la izquierda de ésta repete lo que le ha dicho la persona precedente y se presenta de la misma forma. Así hasta que todos los participantes se hayan presentado.



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Tarea para el grupo “¿Qué tenemos en común?”

Cada grupo discute las similitudes que existen en cada grupo.

¿Saben todos montar en bicicleta? ¿Todos han visitado Londres? ¿A ninguno le gusta el queso? Etc.

Cada grupo tiene 15 minutos para identificar al menos 5 semejanzas (extrañas, peculiares, inesperadas o lo que sea)

Cada grupo las presenta.



Lifelong
Learning
Programme



Focaliza tu búsqueda

Arranque

Mercado

Usuarios

Idea

Concepto

¿Sabes lo que estás buscando? – ¡manténlo abierto acerca del dónde buscar!

Cuando quieres hacer innovación enfocada al cliente deberías empezar a entender qué estás buscando:

¿Para quién queremos hacer algo? Define los clientes y usuarios del producto o servicio que quieres desarrollar. Cuidado con no definir demasiado detalladamente el problema – y nunca digas nada sobre la solución..

Lo más importante es encontrar el problema preciso y resolverlo correctamente – no resuelvas bien el problema erróneo!

Qué tiene valor para nosotros? Incluso si te ocupas de hacer innovación enfocada al cliente, deberíamos clarificar por separado::

- ¿A quién querríamos tener como cliente?
- ¿En qué áreas querríamos mejorar nuestra capacidad?
- ¿En qué sectores tenemos competencias únicas, que podrían estar en la base para el desarrollo de algo nuevo?
- ¿Qué estándares éticos están en la base de nuestro negocio?

¿Cuándo es factible la idea que estamos buscando? ¿Nuestra idea debe poder ser realizada rápidamente, o incluso puede ir bien desarrollar ideas que requieran más tiempo para ser realizadas? Además ¿puede ser llevada a cabo con nuestra financiación o debermos solicitar préstamos o encontrar inversores externos?



Lifelong
Learning
Programme



Identificación de tendencias

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

Identifica *trends* (*tendencias*) generales mediante la observación del estilo de vida. Lee revistas, visita ferias, busca en la web. Habla con los líderes de opinión, con los especialistas y los expertos, o lee lo que éstos escriben.

Las tendencias pueden encontrarse en el estilo de vida, en la cultura, en la política, en la tecnología y en muchas otras áreas.

4 importantes indicadores de tendencias

Economía y demografía. Los cambios en la economía o en la demografía son el origen de tendencias significativas y que permanecen en el tiempo.

¿Quién se ha hecho más rico? ¿Y más pobre? ¿Dónde quieren vivir las personas? ¿Cuántos hijos quieren tener? ¿Cuándo comienzan a trabajar? ¿Cuándo se jubilan? Etc.

Carencias. Una tendencia surge cuando nos interrogamos sobre cosas no satisfechas en nuestras vidas.

¿Qué necesitamos? ¿Qué tenemos escasamente? ¿Qué queremos tener en mayor medida?

Reacciones. Una tendencia nueva surge frecuentemente como reacción a lo que considerábamos habitual, o surge como una interrupción con lo dominante en el mercado durante años.

¿Que se está convirtiendo en normal? ¿De qué estamos hartos, de hacer de comprar, de mirar?

Estilo. Los ideales de estilo oscilan como un péndulo entre un extremo y otro. ¿Qué estilos están empezando a oscilar hacia otra dirección? Vestimenta, corte de pelo, casas, etc.



Lifelong
Learning
Programme



Enfoque Creativo (Creative Focus)

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

“Para obtener una respuesta útil, necesitas una buena pregunta”

El Enfoque Creativo es un método destinado a formular tareas rastreadoras y problemas de modo que permitan la generación de ideas en el curso del proceso creativo.

La formulación específica de las tareas es decisiva para facilitar el nacimiento de las ideas.

La utilización de este instrumento supone una concepción conjunta de la tarea y del problema

Método

1. Formular la tarea en forma de pregunta – iniciando la formulación con cómo/qué/cuándo/por qué etc.
2. Formular la tarea de la forma más abierta posible, eligiendo preferiblemente una sola pregunta
3. Formular la tarea desde diversos puntos de vista. Hacer la pregunta de diversas formas.
4. Elegir la formulación que parezca más apropiada

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA EVALÚA



Lifelong
Learning
Programme



Brainstorming (Tormenta de ideas)

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

1. Organiza una reunión para un grupo de la “talla” justa (Normalmente 4—8 personas)
2. Escribe el tema inicial en una pizarra y en otro soporte, de modo que todos los puedan ver. Cuánto más preciso el tema, o mejor presentado, más útil será la reunión.
3. Asegúrate de que todos hayan comprendido el problema o la cuestión.
4. Recuerda las reglas esenciales:
 - Evita criticar las idea/No juzgues. Todas las ideas son buenas.
 - Muchas, muchas, muchas. – el objetivo es generar muchas ideas, si se limita el número las personas comenzarán a juzgarlas y propodrán sólo las que sean consideradas “mejores”, las menos radciales y novedosas.
 - Desinhibición. No censurar las ideas, haz que la reunión fluya.
 - Escucha las ideas de otros, y busca hacerlas confluir con otras ya expresadas.
 - Evita todo tipo de discusión sobre las ideas o preguntas, siempre que esto ralentice el flujo de ideas.
5. Propón a alguien para que escriba todas las ideas que surjan (el que escribe puede ser otra persona ajena al grupo)
6. Permite que las ideas se generen de forma no estructurada (cualquiera puede decir una idea cuando estime) o estructurada (haciendo turnos, permitiendo que las personas “pasen” si no tienen nuevas ideas)
7. Concluye la sesión. Las ideas idénticas pueden fundirse, el resto deben ser conservadas. Es útil obtener consenso sobre las ideas que pudieran ser desarrolladas posteriormente o sobre aquéllas que sean acciones sucesivas en el tiempo.

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA EVALÚA





Lifelong
Learning
Programme



Brainstorming Negativo

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

Pregunta positiva

Describe tu tarea como una pregunta – ejemplo “¿Cómo se resuelve el problema X”

Pregunta negativa

Piensa en esa misma pregunta pero con una formulación negativa – lo opuesto a la pregunta positiva.

Ejemplos:

¿Cómo encontrar una solución que los usuarios no utilizarán?

¿Cómo encontrar una solución que no nos dará beneficio alguno?

¿Cómo encontrar una solución que ningún distribuidor tomará a su cargo?

Ideas negativas

Cread ideas partiendo de la pregunta negativa. Así se generará un tipo de idea equivocada y al contrario.

Ideas positivas

Analiza todas las ideas negativas e intenta transformarla en una idea positiva. Esto no será posible para todas las ideas, pero podría llevar a ideas originales y sorprendentes..

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA

EVALÚA



Lifelong Learning Programme



Entrega del primer módulo

Innovation Workshop

Número del equipo: _____

Nombre del equipo: _____

Sobre la base del cometido que se te ha presentado, cada equipo debe proponer 3-5 ideas en forma de título

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____



Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Módulo 2

Módulo 2	Selección de la idea y formulación del concepto de negocio
Objetivo	Con base en la fase de la “ideación” cada grupo elige una idea y formula una breve descripción de la idea y del concepto de negocio
Contenido	Evaluación de la idea Organización de la idea Especificación de la idea Desarrollo de la idea
Herramientas	Herramientas formativas <ul style="list-style-type: none"> • Resumir – Estructurar una visión general de la idea • Filtrado de las ideas—Priorización de las ideas • Desarrollar la idea • NAF – Novedad, Atractivo, Factibilidad
Resultados	Cada grupo entrega una idea concreta Describir “Haremos ... para ... cuando ...” <ul style="list-style-type: none"> • Idea / Qué • Grupos target / quién • Implementación / cómo



Lifelong
Learning
Programme



Resumir, sintetizar

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

Resumir es una herramienta utilizada para crear un cuadro general cuando muchas ideas han sido generadas

Reagrupar

Ordena las ideas por argumentos o en grupos con puntos de contacto (esto podría propiciar un debate)

Redundancias

Despliega todas las ideas e identifica las redundancias, evaluando si una idea es copia de algunas otras (como una especie de “versión” de la idea principal), y si es el caso, borrarla..

Combinar

Despliega nuevamente todas las ideas y verifica si hay combinaciones y similitudes que pueden ser agrupadas en una sola idea.

Elaboración

Verifica si la idea es clara, concreta y comprensible para todos, si no deberá ser reelaborada pidiendo información a quien la ha propuesto. Si no es posible elaborar ulteriormente la idea, se procede a eliminarla.

Relevancia

Elimina las ideas que no tengan valor alguno para la solución del problema. Pregunta acerca de cada idea:

- ¿La idea es relevante para el objetivo? Si no lo es, elimínala.

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA

EVALÚA



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Filtrado de las ideas

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

Para jerarquizar un gran número de ideas es posible utilizar la herramienta del “filtrado de ideas”.

Las técnicas de Resumir y Filtrado de Ideas son complementarias y son herramientas útiles sobre todo si se utilizan en ese orden..

El Filtrado de Ideas es un método para valor e identificar la prioridad entre las ideas..
Est método puede incluso funcionar solo.

Criterios de selección

Elige uno, dos o tres criterios simples de evaluación.

Ejemplos:

- ¿La idea es realizable?
- ¿La idea es útil?
- ¿La idea es nueva?
- ¿La idea es competitiva?

Evaluación individual

Cad miembro del grupo debe encontrar individualmente sus propios criterios de evaluación de las ideas, basándose en criterios establecidos por el grupo..

Con base en esta evaluación personal el participante asignará a cada idea una puntuación en la siguiente escala::

El criterio ha sido satisfecho: 2 puntos

El criterio no ha sido plenamente satisfecho: 1 punto

El criterio NO ha sido satisfecho: 0 puntos

Clasifica

El líder de cada grupo contabiliza los puntos adjudicados. Cuando los puntos han sido calculados, las ideas se disponen en una clasificación basada en el resultado obtenido.

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA

EVALÚA



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Mejora de la idea

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

1. Descripción de la idea

Todos los miembros del grupo deben tener clara la definición de la idea. Sucesivamente cada uno hará su propia descripción de la idea, hasta que todos tengan la misma percepción.

2. Puntos fuertes

Encuentra todos los puntos fuertes de la idea

3. Puntos débiles

Busca puntos débiles en la idea, explora los posibles problemas a fondo.

4. Mejorar la idea

Observa los puntos fuertes analizados en el punto 2 e identifica todas las posibilidades de mejora o desarrollo posterior

5. Mejorar la idea 2

Observa los puntos débiles analizados en el punto 3 y busca la manera de eliminarlos. ¿Cómo se podría hacer?

6. Resume

Evalúa cada idea y las sugerencias recogidas en los puntos 4 y 5. Las ideas y sugerencias que pueden ser utilizadas podrán ser resumidas y utilizadas para completar la idea originaria..

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA

EVALÚA



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



NAF

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evaluación

Éste es un método sencillo para evaluar/jerarquizar potenciales soluciones a un problema. Adjudica una puntuación del 1 al 10 para cada uno de los siguientes aspectos::

Novedad. ¿Cómo es de novedosa la idea? Si la idea no es nueva para la situación, probablemente no es muy creativa.

Atractivo. ¿Cómo es de atractiva esta solución? ¿Resuelve completamente el problema? ¿Es sólo una solución parcial?

Factibilidad. ¿Cómo es de factible poner en práctica la idea? Crear una máquina del tiempo seguro que sería una gran solución al problema, ¿pero es de verdad posible llevarla a cabo?

Una vez que hayan sido descritas 30 ideas potenciales, se podrá definir fácilmente las más importantes.

ENFOQUE

GENERA

CLASIFICA

DESARROLLA

EVALÚA



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong
Learning
Programme



Entrega módulo 2

Innovation workshop

Número de equipo: _____

Nombre del equipo: _____

Describe sintéticamente tu idea siguiendo las indicaciones:

“Queremos _____ para _____ mediante
_____”

(es. “Queremos *mejorar los medios de transporte para los estuðaintes mediante la distribución de billetes económicos*”)

Si pide sea explicado:

- *Cuál* es tu plan de realización de la idea
- *Para quién* lo estás realizando
- *Cómo* prevés realizarlo



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Lifelong Learning Programme



Módulo 3

Módulo 3	Idea, mercado y usuarios
Objetivo	Describe el negocio potencial vinculado a tu idea
Contenido	<p>El negocio potencial – la sostenibilidad financiera de la idea</p> <p>El Modelo de Negocio Canvas Describe el mercado, los clientes y los competidores Quiénes son tus usuarios “Fueras el dinero” Visualiza la idea</p>
Herramientas	<p>El Círculo del Negocio – qué elementos son la base de tu negocio</p> <p>El Modelo de Negocio Canvas – Basado en el Círculo del Negocio</p> <p>Hojas de formación de la herramienta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El perfil del cliente/usuario – Describe bien a tus clientes - Haz un boceto – Visualizar el concepto
Resultados	Business Model Canvas, Modelo de Negocio Canvas



Lifelong Learning Programme



¿Quiénes son los clientes? ¿Un grupo o más?

¿Deseos o necesidades?

¿Diferencia entre cliente y consumidor?

¿Cómo atraemos la atención hacia el nuevo producto/servicio?

¿Cómo ayudamos a valorar nuestro producto/servicio por el cliente?

¿Cómo presentamos nuestro producto/servicio al cliente?

¿Cuál es nuestra relación con el cliente? (asistencia personal, self service, servicio online)

¿Tenemos relaciones diferentes basadas en el tipo de cliente?

¿Cómo creamos relaciones fuertes con nuestra clientela?

¿Cómo producimos nuestro producto/servicio?

¿Cómo nos diferenciamos de nuestros competidores?

¿Qué recursos (humanos físicos) necesitamos?

¿Cuáles son las dos actividades / recursos más costosos?

¿Nuestro objetivo es minimizar los costes (ej. Ryanair) o crear un valor único (ej. Hotel de lujo)?

¿Cuáles son los costes y cómo pensamos sacar dinero a nuestra idea?

¿Cuál es nuestra idea?

¿A quién ofrecemos nuestra idea?

¿Cómo ofrecemos la idea a nuestros clientes?

¿Cuál es nuestra relación con los clientes?

¿Qué actividades y recursos se nos exigen?

¿Qué valor/beneficio damos a nuestra clientela?

¿Qué problemas resolvemos/ Qué necesidades satisfacemos?

¿Qué hay de único con respecto producto/servicio

¿Cómo fijamos el precio? (ej. volumen de los descuentos, suscripciones)?

Proyecto financiado por la Comisión Europea, D. Este proyecto (2019-111-EE-03-02/94) es financiado por la Comisión Europea, de esta publicación y la Comisión de la información que contiene

Proyecto financiado por la Comisión Europea, D. Este proyecto (2019-111-EE-03-02/94) es financiado por la Comisión Europea, de esta publicación y la Comisión de la información que contiene



Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong Learning Programme



El Modelo de Negocio (basado en el Círculo de Negocio)

<p>¿Cuál es tu idea?</p>	<p>¿A quién ofreces tu idea?</p>	<p>¿Cómo ofreces la idea a tus clientes?</p>	<p>¿Cuál es tu relación con los clientes</p>
<p>¿Qué actividades y recursos te son exigibles?</p>		<p>¿Cuáles son los costes y cómo piensas sacar beneficio de la idea?</p>	



Lifelong Learning Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Perfil de los usuarios/clientes

Arranque

Mercado

Usuario

Idea

Concepto

Evlauación

Busca un individuo representativo de un grupo de usuarios. El perfil de un usuario debería conseguir definirlo en detalle. Ejemplo:

Nombre. Da un nombre a este usuario. Te darás cuenta de que no serás capaz de darle un nombre cualquiera.

Retrato. Busca una foto para representar el perfil. Estimulará tu imaginación.

Demografía. Determina su sexo, edad, estado civil, dirección, ocupación, formación, renta, etc.

Objetivos personales y valores. Imagina los objetivos que esta persona querría poder alcanzar y sus valores, tanto a nivel general como específico, o bien referidos a nuestra área de interés. Identifica qué va bien y qué no.

Consumo y hábitos de compra. Si tu producto/servicio es de uso privado es especialmente relevante considerar qué tipo de producto específico y de marca compra dicho perfil -- y dónde hay que dirigirse para adquirirlos.

Las necesidades. Identifica cuáles son las necesidades específicas y los problemas eventuales en base al área de interés.

Capacidad. Imagina cuánta experiencia y conocimiento pueda tener la persona con respecto al área del producto/servicio; cuáles son sus hábitos y dónde se encuentran los límites de su capacidad.

Perspectiva sobre las tareas y sobre el producto. ¿Por qué razón la persona podría utilizar el producto o el servicio y de qué manera podrían ayudarle en su vida cotidiana? Identifica cuál es el rol de la persona en el momento en el que se utiliza el producto/servicio.



Storeyboard

Arranque

Mercado

Usuario

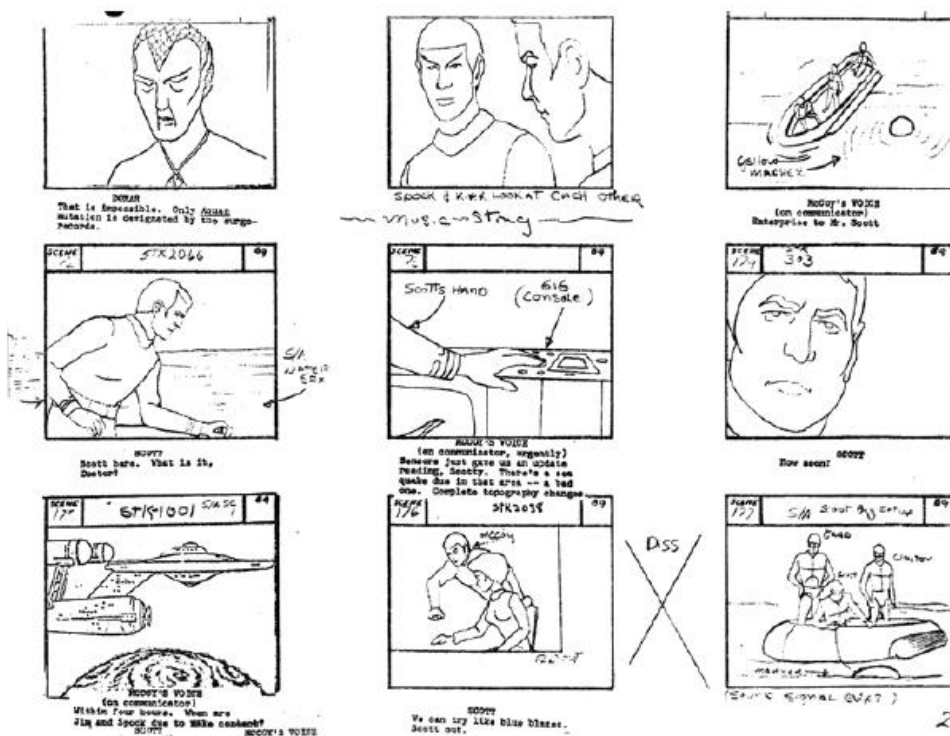
Idea

Concepto

Evlauación

Haz viñetas de **cómic** o **pequeñas escenas** que representen al usuario target que están utilizando el producto o servicio. Concéntrate en las acciones o situaciones críticas.

Podrías incluso utilizar fotografías para ilustrar la escena. Hazlas tú mismo mientras observas a los usuarios en acción o búscalas en internet.





Lifelong
Learning
Programme



Entrega del módulo 3

Innovation workshop

Numero del equipo: _____

Nombre del equipo: _____

Tu concepto de negocio:

Consigna la descripción de tu concepto de negocio basado en el Círculo de Negocio y del Canvas Business Model

Tu concepto de negocio:

Consigna la descripción de tu concepto de negocio basado en el Círculo de Negocio y del Canvas Business Model



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong
Learning
Programme



Modulo 4

Módulo 4	Lanza tu idea
Objetivo	Presentar la idea –vende tu idea y tu concepto de negocio
Contenido	Competencias para la presentación Aprender a lanzar la idea Preparar la presentación
Herramientas	Power Point de la presentación de la idea
Resultados	Cada grupo presenta en 3 minutos, concentrándose en cómo vender la idea incluyendo, por ejemplo, un ppt, poster, video, etc.



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong
Learning
Programme



Entrega del módulo 4

Innovation workshop

Numero del equipo: _____

Nombre del equipo: _____

Tu presentación:

Presentación en forma e power point, imágenes, diapositivas, poster o apuntes en 3 minutos.



Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong
Learning
Programme



Módulo 5

Modulo 5	Lanzamaineto final y evalaución
Objetivo	Presentar la idea Evaluar las ideas y seleccionar la más prometedora y su correlativo concepto de negocio
Contenido	Presentar la idea de frente al jurado
Herramientas	Estadillo de evalaución en escala 1-5
Resultados	Todos los grupos hacen su presentación Cada grupo da su propio feedback <i>And the winner is..</i>



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong Learning Programme



Evaluación

Innovation workshop

Nombre del miembro del jurado:: _____

Número del equipo: _____

Nombre del equipo: _____

En una escala del 1 al 5 es necesario evaluar los siguientes elementos (5 ès la puntuación mejor)

La idea es atractiva	
La idea es realizable	
La idea es fantasiosa	
La idea es útil	
La idea es rentable	
Calidad de la presentación	
TOTAL	



Lifelong Learning Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene



Lifelong
Learning
Programme



REGIONE
TOSCANA



CEDIT



UNIVERSITÀ DI PISA



BD CENTER



iepl



UNIVERSITÀ DI PISA



AMSP CR



I&F



Lifelong
Learning
Programme

Proyecto financiado por la Comisión Europea, programa Life Long Learning– Leonardo Da Vinci.

Este proyecto (2012-1-IT1-LEO05-02794) es financiado por la Comisión Europea. Los autores son los únicos responsables de esta publicación y la Comisión declina toda responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene