



# Cultura del emprendimiento 2

Emprendimiento +  
Innovación



# Paradigmas en la educación 6:30

<https://www.youtube.com/watch?v=2S0D59oqk9o>

# Abogado demanda la educación moderna

<https://www.youtube.com/watch?v=mDsciWckePk>



# Agenda

- Presentación Instituto y EAN Impacta
  - Presentación nueva estructura, Syllabus y reglas de juego
- Conformación de equipos
  - Reto

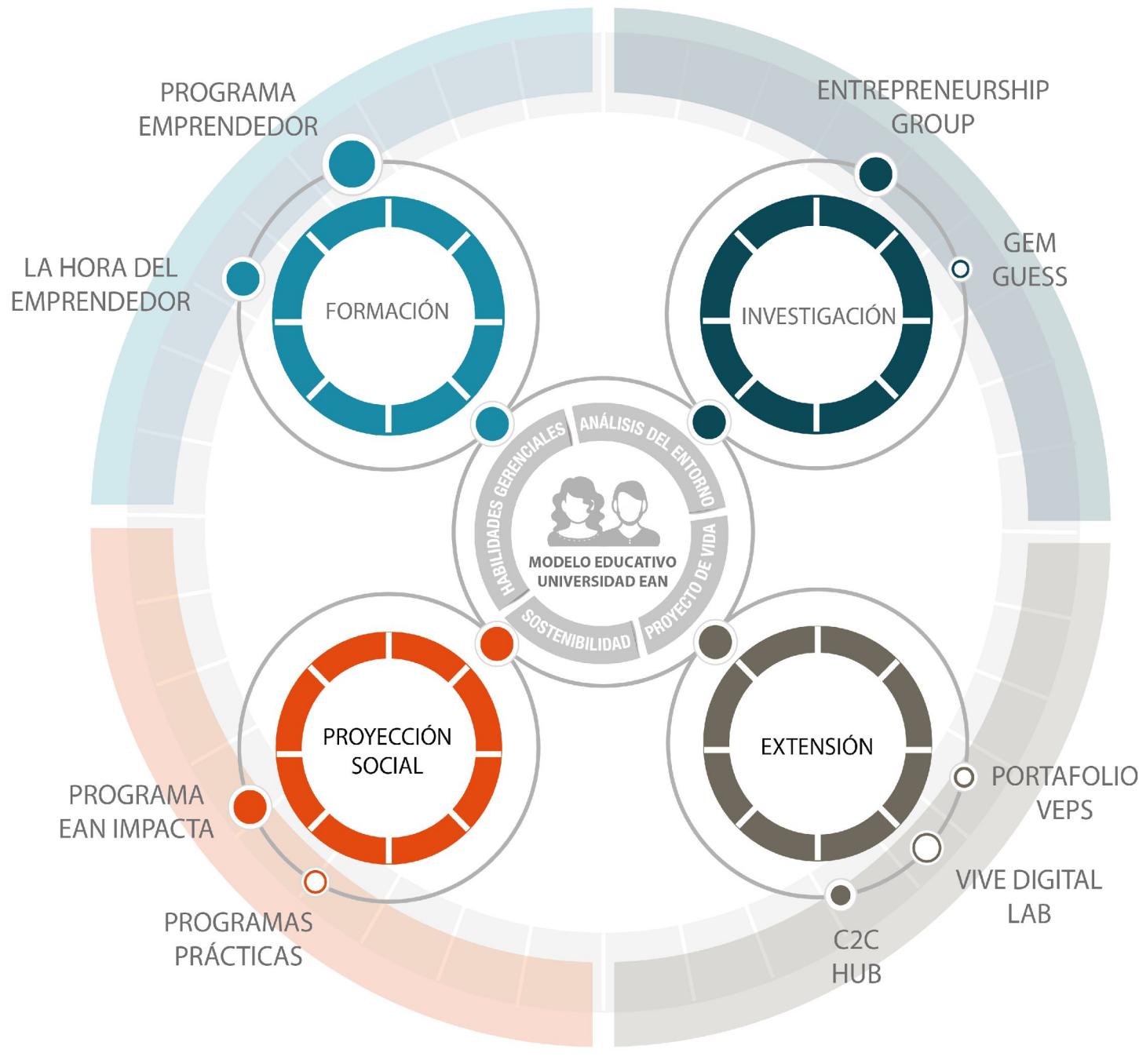




# INSTITUTO PARA EL EMPRENDIMIENTO SOSTENIBLE



# ¿QUÉ HACEMOS?



# PROGRAMA EAN IMPACTA

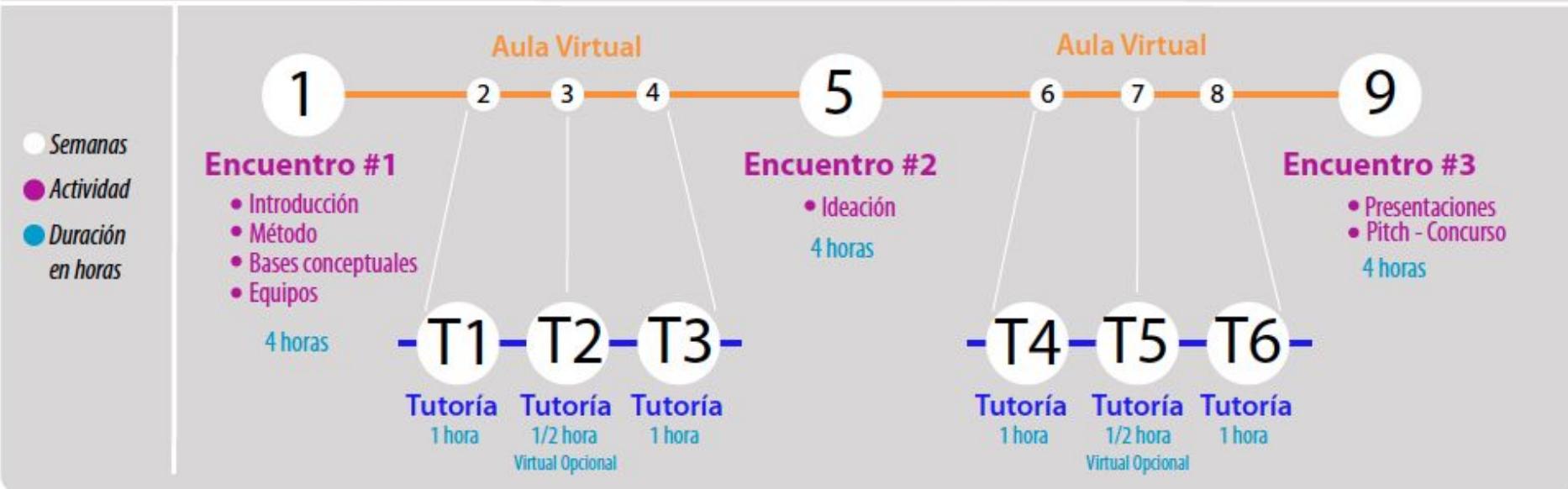
---



# Syllabus y formato

# ESTRUCTURA CURSO

## Esquema Cultura del emprendimiento 2



13,5 a 16,5 horas presenciales

(Sesiones presenciales 9 a 12 horas + 6 tutorías de 45 minutos)

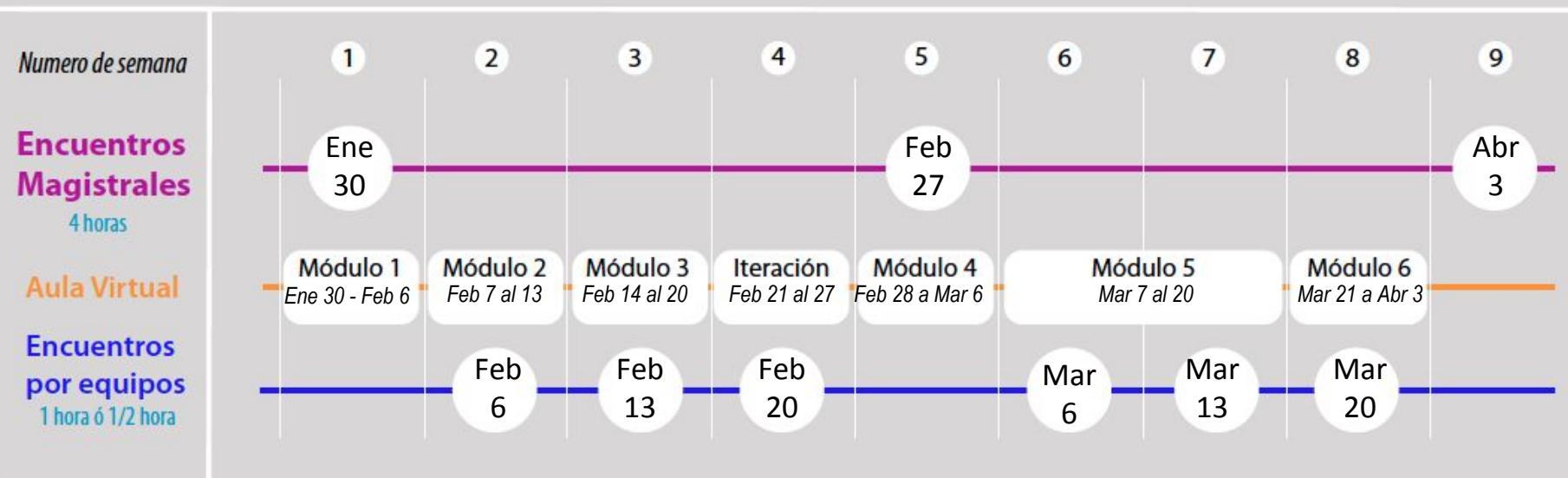
+ 5 módulos virtuales (4 horas revisión aula) > Total 21 horas

60 horas de trabajo autónomo para desarrollo del proyecto y revisión de bibliografía

# Ciclo 1 (Enero a Abril)

## Grupo 1 - Martes - 1 a 4 pm

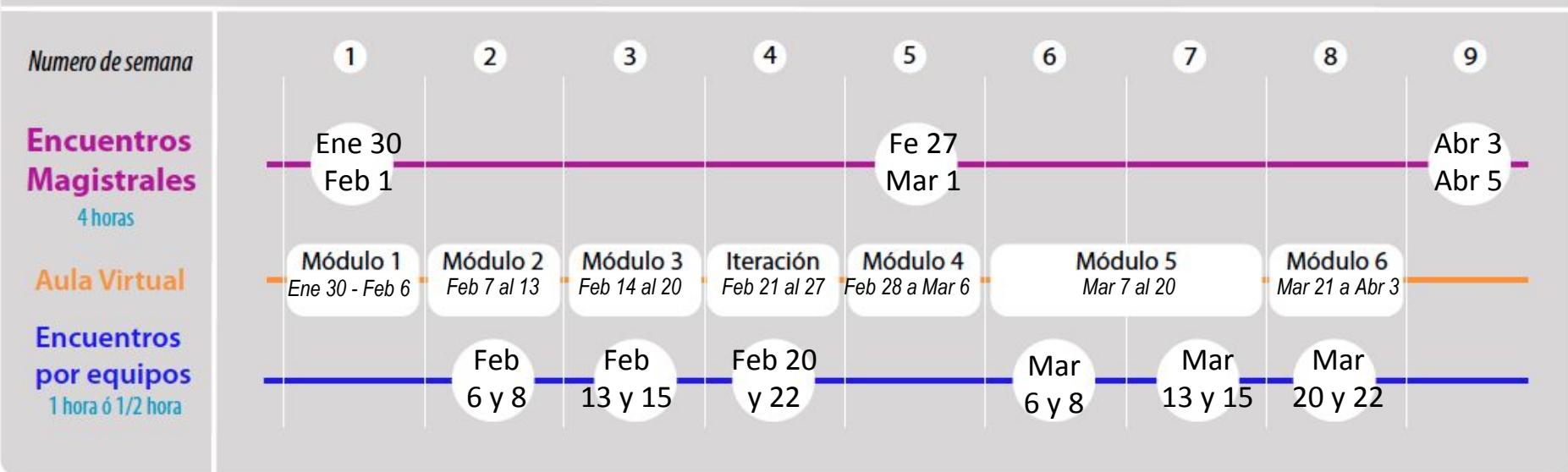
### Agenda Cultura del emprendimiento 2 - Ciclo 1 2017



# Ciclo 1 (Enero a Abril)

**Grupo 2 - Martes y Jueves - 6 a 8 pm**

## Agenda Cultura del emprendimiento 2 - Ciclo 1 2017



# REGLAS DE JUEGO



## Generales:

- Asistencia **obligatoria**: Las actividades que se califican en los encuentros y tutorías solo se hacen para los que asisten de manera presencial. Quien no asiste tiene 0.
- Equipo: Colaborativo **No es dividirse las tareas** – Todo el equipo en las sesiones presenciales.
- Puntualidad: tanto para los encuentros magistrales como para las tutorías agendadas con los tutores.

# REGLAS DE JUEGO - TUTORÍAS

- Deben llevar los formatos correspondientes a las actividades determinadas en el módulo a discutir. Éstos se pueden revisar en la bitácora (Deben ser legibles y claros) o en físico.
- Se evalúa el avance según la rúbrica determinada, se dan recomendaciones sobre las actividades previas y las siguientes.
- Las tutorías no son para explicar temas, los conceptos los encuentran en los módulos virtuales, en las actividades autónomas de investigación y en las lecturas. El rol del tutor es acompañar el proceso del proyecto, resolver dudas, discutir sobre el proceso y hallazgos y dar recomendaciones.
- Si son virtuales deben hacerlas por blackboard collaborate

# Seguimiento y entregables finales

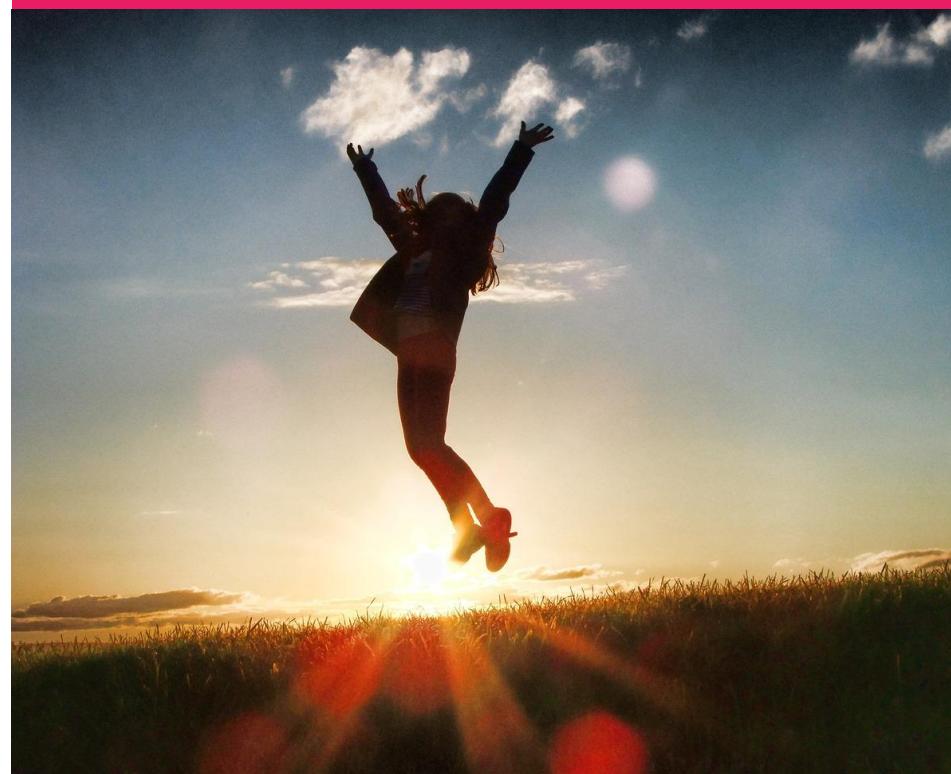
Bitácora & Pitch Final

# Bitácora Digital

Escoger una plataforma para trabajo colaborativo

En link permanente para consulta

Evidenciar el proceso de trabajo en grupo - MÍNIMO LOS TEMPLATES DE CADA MÓDULO - Información de soporte y fuentes



## MAPA MENTAL



© 2023 by Success Consulting. Proudly created with Wix.com.

- More
- DPESTE
- PREGUNTA RETO
- MAPA DE ACTORES
- MAPA MENTAL
- TENDENCIAS
- ANÁLISIS DE USUARIOS
- POSIBLES SOLUCIONES
- PROTOTIPO
- SISTEMA DE MODELO DE NEGOCIO
- CANVAS
- VIDEO ECOLEAN
- BIBLIOGRAFIA

Inicio Problemática Trabajo de campo Trabajo en clase More Ideas

## Cultura del emprendimiento II

### L'eau Saver

Sandra Alarcón  
Anamaría Barrera  
Valeria Castro

Universidad EAN

# página web

<http://culturaemprendimie.wix.com/agua-cultura-dos#lusuario/buqs0>

<http://vivimartin91.wixsite.com/misitio>

## El primer electrodoméstico para ahorrar agua

Para empezar, tiene un sensor de temperatura que reacciona en tres milésimas de segundo. El electrodoméstico emite una señal acústica cuando dispones de agua caliente. Por otra parte, lo que hace el aparato con el agua sobrante es bombearla hasta la tubería de agua fría. El proceso es automático.



10

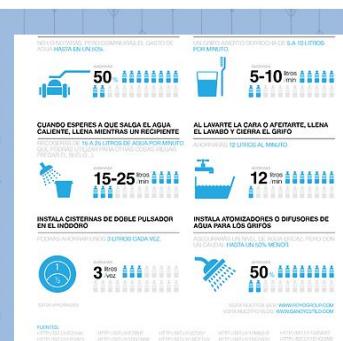
BUENAS PRÁCTICAS PARA AHORRAR AGUA EN EL BÁNO

TE ENSEÑAMOS CÓMO AHORRAR AGUA EN TU BAÑO:

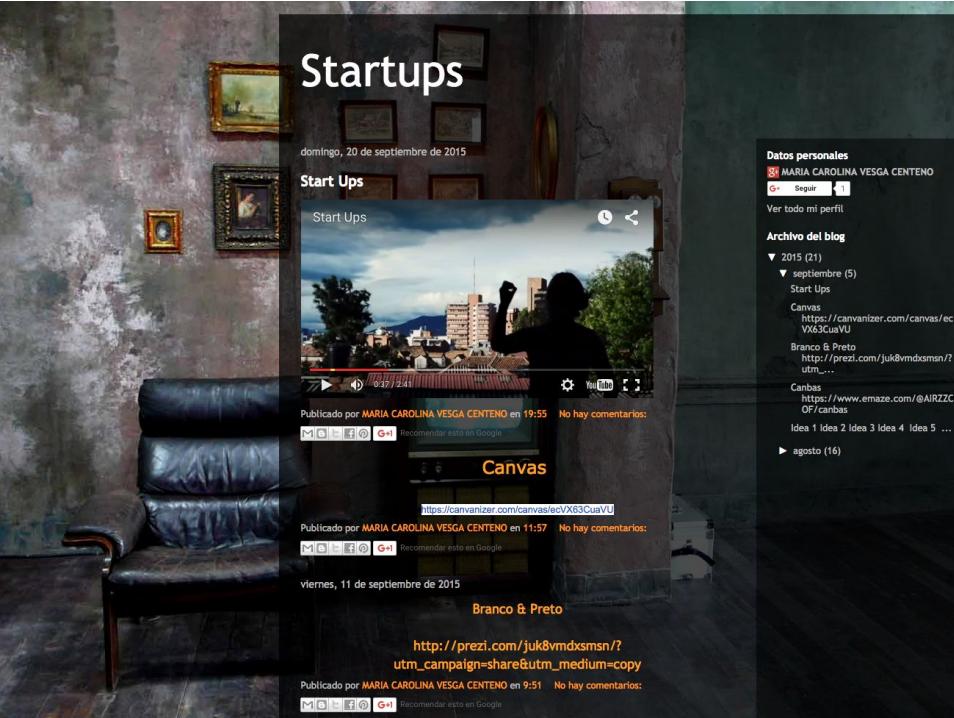


## Otras soluciones...

La BolsaDelAgua es un invento muy sencillo pero que aborda un problema crucial: cómo evitar derrchar agua.



# Startups



# Blog

<http://tullavemovil.jimdo.com/>  
<http://startupemprendimiento.blogspot.com.co/>  
<http://proyectoculturados.blogspot.com/>  
<http://aguaslluviasean.blogspot.com/?m=1>  
<https://bitacoradeunaidea.wordpress.com/>  
<http://bogoturismo.tumblr.com/>

Datos personales  
MARIA CAROLINA VEGA CENTENO

Seguir 1

Ver todo mi perfil

Archivo del blog

2015 (21)

septiembre (5)

Start Ups

Canvas

<https://canvanizer.com/canvas/ecVX63CuaVU>

Branco & Preto

[http://prezi.com/juk8vmdxmsn/?utm\\_...](http://prezi.com/juk8vmdxmsn/?utm_...)

Canbas

[https://www.emaze.com/@AIRZZC\\_OF/canbas](https://www.emaze.com/@AIRZZC_OF/canbas)

Ideas 1 Idea 2 Idea 3 Idea 4 Idea 5 ...

agosto (16)

Home Comienzos Trabajo de campo Análisis de usuario Tendencias

Ideación y prototipado Propuesta de valor ¡Coméntanos! Archive

Mobile RSS

Sea

# BogoTurismo

Text Diciembre 01, 2016

VIDEO BOGOTÁ TRANSIGN

<https://drive.google.com/file/d/0B1PkLesl2dITN2VQnZ1MEc1STQ/view?usp=sharing>

Tags: entrega, video, final

ABOUT

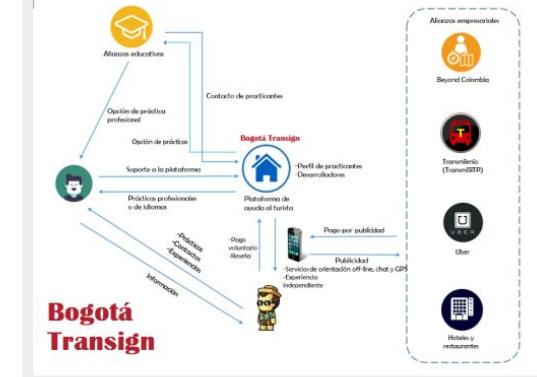


Bitácora de proyecto

STUFF I LIKE



Los lunes en un gif.



Mapa de actores: Bogotá Transign

Tags: Bogota, turismo, mapadeactores, bogotaTransign

PERSONAJES DE TERROR



Disfruta estos 22 eventos de Entrada Libre en Bogotá y los 5 Grandes Festivales que Palpitaren la...

The image shows a collection of six hand-drawn sketches arranged in a grid, likely representing a user interface or design process for a food delivery application. The sketches include:

- Logo: A square logo with the text "Fazapp" in large letters.
- Delivery Receipt: A template for a delivery receipt with fields for name, address, weight, price, and delivery status.
- Nutrition Facts: A table showing nutritional information for various items, including protein, carbohydrates, and fats.
- Menu Board: A menu board for "Méjico Bagido" featuring several items with wavy lines indicating they are一笔画 (one-stroke) drawings.
- Delivery Boy: A drawing of a delivery boy wearing a yellow cap and vest, riding a red scooter, holding a sign that says "Fazapp Delivery".
- Final Message: A large, stylized message "Buen provecho!" with the tagline "Come rico y sano" below it.

### Chicle:



# Google apps

[Eneagrama Universidad EA](#) [Proyecto Aguas Lluvias](#) [Google Drive - Access Den](#) [Proyecto 1 avance - Google Slides](#) [CITYBICI \(3\) - Google Slides](#)

<https://docs.google.com/a/ean.edu.co/presentation/d/1t-CvU0ihCH4SjyyFyDEtiZjCFOQPoFfyKvudEVxnzvQ/edit#slide=id.p4>

CITYBICI (3)

File Edit View Insert Side Format Arrange Tools Table Help Last edit was on March 24

Background... Layout... Theme... Transition...

1 CITYBICI

2 Integrantes

3

4 PROBLEMÁTICA PRINCIPAL

5 PROBLEMÁTICAS SECUNDARIAS

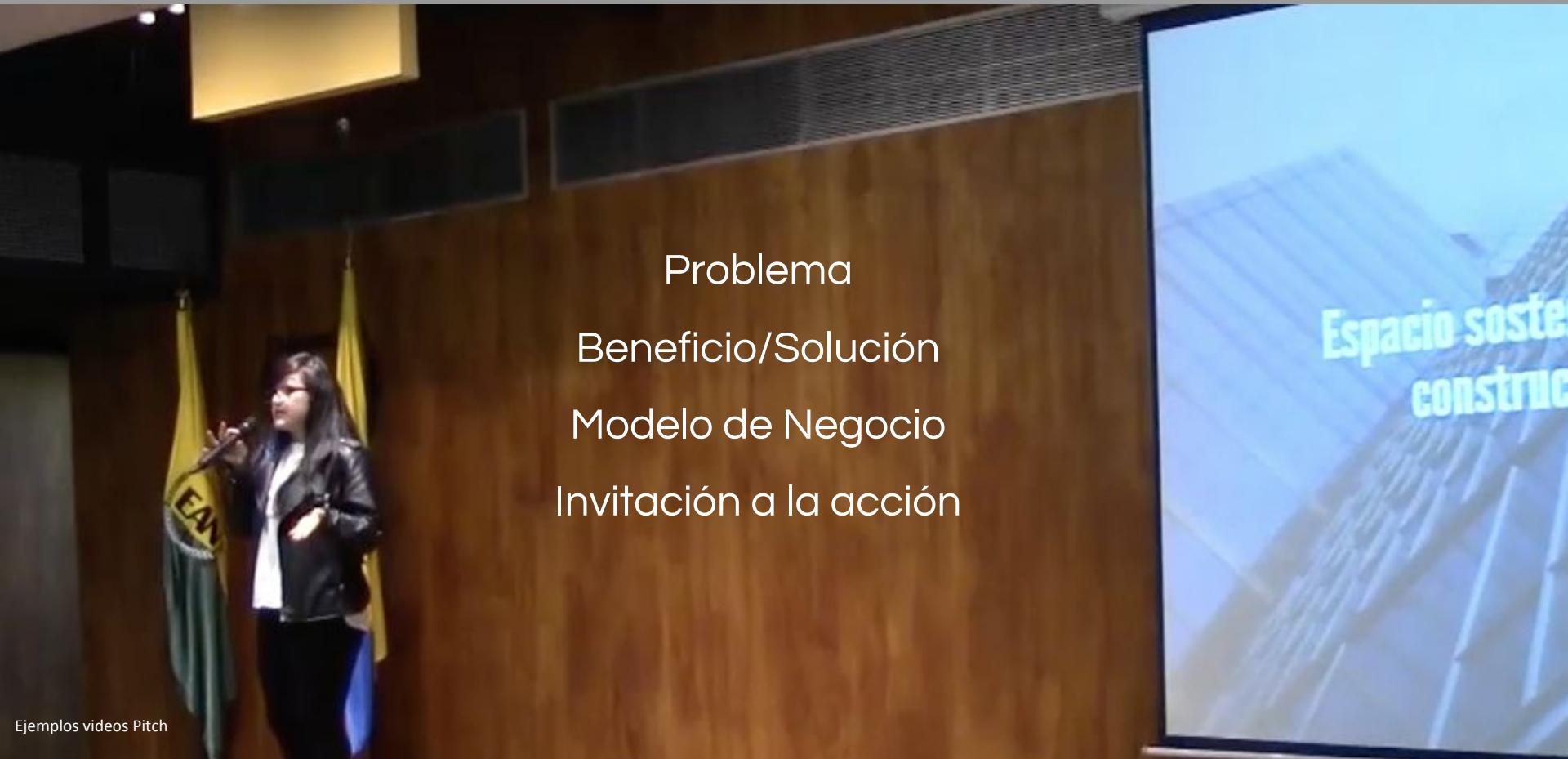
6 SOLUCIÓN

7 CONEXIÓN Y DESARROLLO VAL

**CITYBICI**

# Pitch final

Problema  
Beneficio/Solución  
Modelo de Negocio  
Invitación a la acción



Ejemplos videos Pitch

GRUPO 4 [https://www.youtube.com/watch?v=IkH\\_FPEAS3E](https://www.youtube.com/watch?v=IkH_FPEAS3E)

GRUPO 5 <https://www.youtube.com/watch?v=m705TrvaHDU>

GRUPO 9 <https://www.youtube.com/watch?v=uXkCbp0oiVI>

GRUPO 11 [https://www.youtube.com/watch?v=\\_](https://www.youtube.com/watch?v=_)

GRUPO 15: <https://www.youtube.com/watch?v=xVGvOift4gg>

GRUPO 16: <https://www.youtube.com/watch?v=clityYMXx8I>

Dispensarte <https://www.youtube.com/watch?v=OBlyDkF8LIQ>

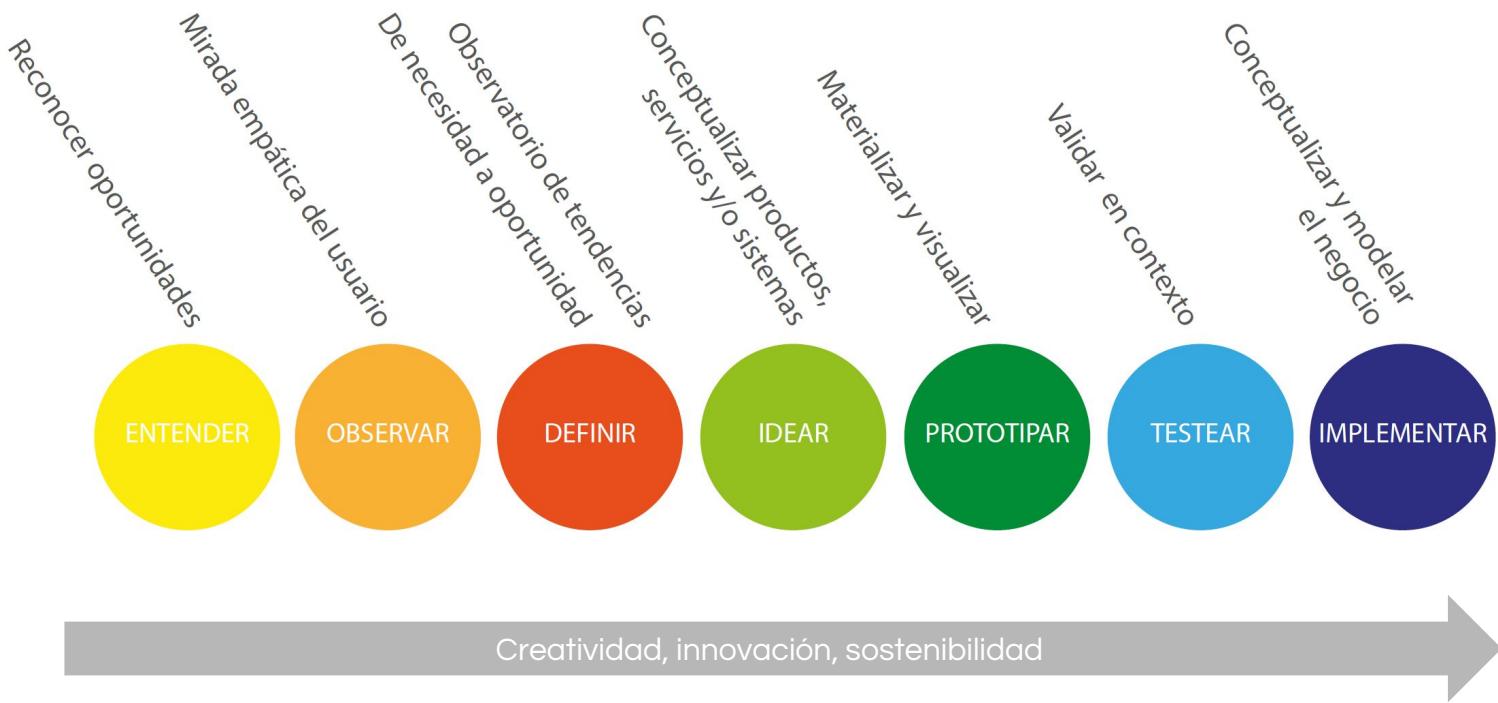
Ecoclean: <https://www.youtube.com/watch?v=ONWOy3P09-4&rel=0>

Bogotá: Transign: <https://drive.google.com/file/d/0B1Pklesl2dITN2V2QnZ1MFc1STQ/view>

Pitch: <https://www.youtube.com/watch?v=E7nmp2ieJyA>

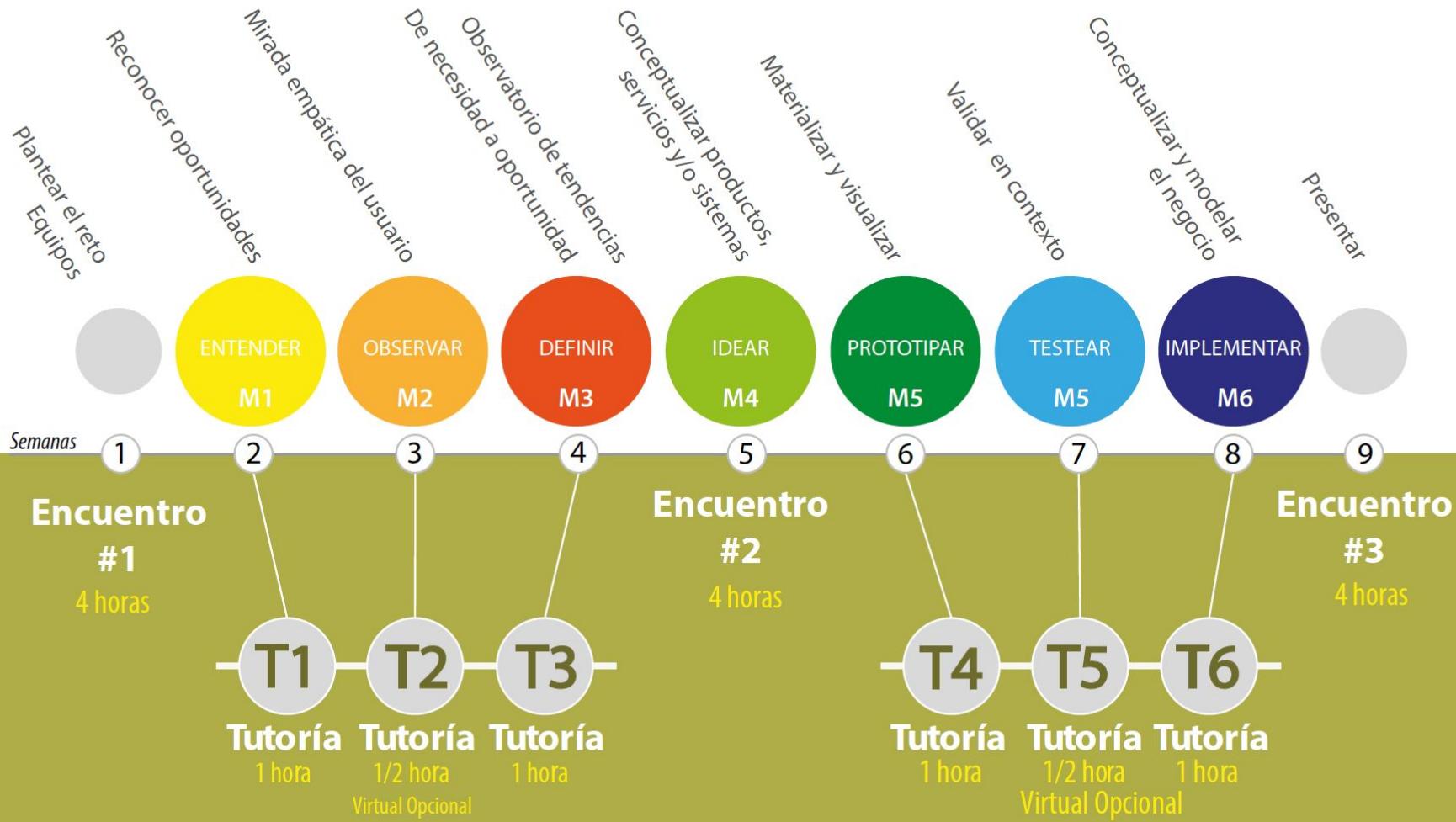
# EJE METODOLÓGICO

---



**COMPETENCIA:**  
Identifica y define a partir de las potencialidades locales, las motivaciones grupales y las necesidades del usuario, modelos de negocio sostenibles

# EJE METODOLÓGICO



	PREPARAR	ESCUCHAR			CREAR			ENTREGAR	
	SESIÓN Magistral 1	MÓDULO 1	MÓDULO 2	MÓDULO 3	SESIÓN Magistral 2	MÓDULO 4	MÓDULO 5	MÓDULO 6	SESIÓN Magistral 3
TEMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentación de syllabus</li> <li>- Instituto</li> <li>- Selección temas y equipos</li> <li>- Introducción al pensamiento de diseño</li> </ul>	Contexto del problema	Observación de usuario en contexto	Análisis y definición de Insights y tendencias	Innovación, Ideación y prototipado	Validación temprana y propuesta de valor	Diseño de modelo de negocio	Presentaciones de Impacto	PRESENTACION FINAL   Evaluación 15%
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantear reto</li> <li>- Identificar Bogotá región inteligente, vocaciones locales y motivaciones personales para definir problemática.</li> <li>- Bitácora</li> <li>-Taller: Pensamiento de diseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investigación contexto del problema</li> <li>-Mapa de Actores</li> <li>- Árbol de problema</li> <li>-Definición de pregunta reto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologías de investigación de usuario</li> <li>-Plan de investigación de usuario</li> <li>- Trabajo de campo: recolección de data y registro (fotográfico, bitácora, video).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Análisis de necesidades y territorios de oportunidades</li> <li>-Árbol de necesidades / Viaje de experiencia de usuario</li> <li>Preguntas Reto</li> <li>-Análisis de tendencias en el contexto de su tema/sector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Intro Tipos de innovación</li> <li>-Taller: Generación de ideas</li> <li>-Taller: prototipado rápido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo de prototipos y validación</li> <li>-Desarrollo Lienzo de propuesta de valor y definición de síntesis de propuesta de valor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta sistema de modelo de negocio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Preparación y tips pitch de modelo de negocio para ventas o inversión</li> <li>-Elevator Pitch</li> <li>-Pechakucha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ronda de Pitches</li> <li>-Rueda de Inversión</li> </ul>
TAREAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Iniciar Bitácora</li> <li>-Investigación de contexto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>- Presentación contexto del problema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-Desarrollo de trabajo de campo</li> <li>-Evidencias en bitácora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-Análisis de hallazgos en formatos sugeridos</li> <li>- formatos Tendencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-100 ideas por equipo</li> <li>-Selección y prototipos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-Validación en campo</li> <li>-Lienzo de propuesta de valor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-Alternativas de modelo de negocio y sistema final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver material de apoyo</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Bitácora</li> <li>-Preparación de pitch y video final</li> </ul>	-Bitácora final



Tutoría 1  
Evaluación 10%



Tutoría 2  
Evaluación 12%  
Tutoría 3  
Evaluación 13%



Sesión 2 y Tutoría 4  
Evaluación 10%

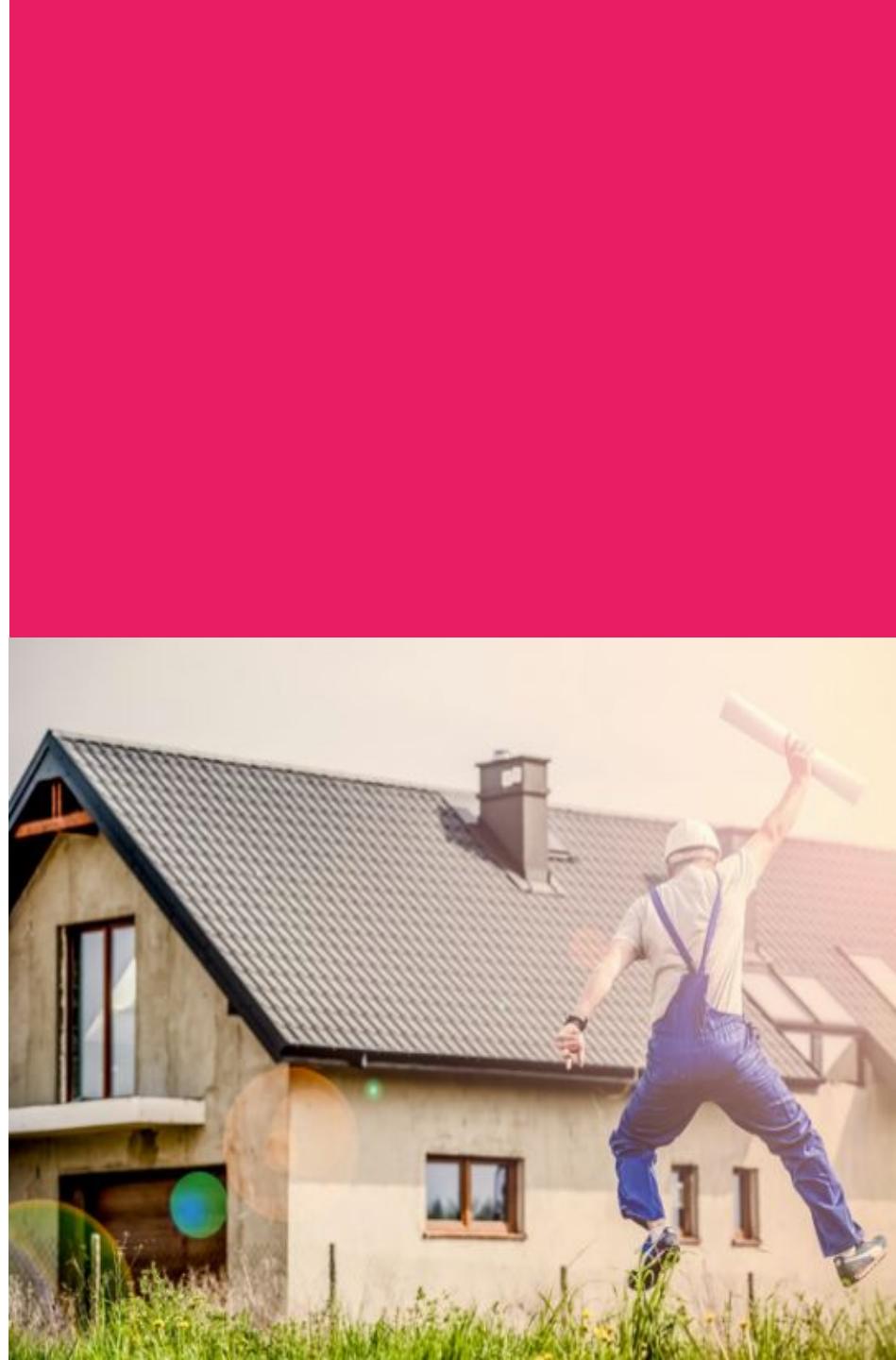


Tutoría 5 y 6  
Evaluación 16%

# Evaluación

40% Semana 1 a 4

60% Semana 5 a 9



# 40%

Tutoría 1

- Árbol de problemas, Mapa de Actores, Pestel y Pregunta Reto 10%
- Investigación de campo 12%
- Análisis de usuarios e investigación de tendencias 13%
- Evaluación pares & Autoevaluación 5%

# 60%

Tutoría 2

Sesión 2 (50%)  
y Tutoría 4 (50%)

- Ideación prototipado y validación 10%

Tutoría 3

Tutoría 5 (50%)  
y 6 (50%)

- Propuesta de valor y Sistema modelo de negocio 16%

Sesión 3

- Presentación final 15%
- Bitácora 4%
- Pruebas objetivas 10%
- Evaluación pares & Autoevaluación 5%

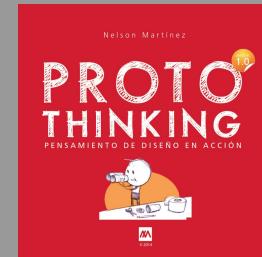
**Penalización por no asistencia es 0**

# Bibliografía

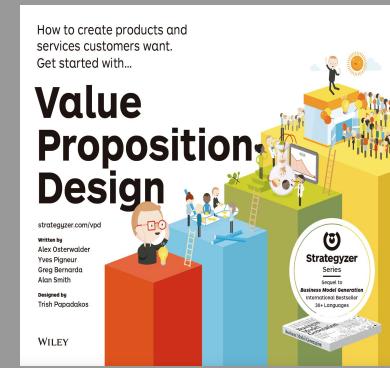
Design Thinking Business Innovation  
MJV



Protothinking  
Nelson Martínez



Value Proposition Design  
Alexander Osterwalder



## Bibliografía específica:

En Aula Virtual encuentran las lecturas para los diferentes temas, las cuales son obligatorias y claves para las pruebas objetivas.

# Equipos RETO

Formación de equipos

# Test de los colores

(NED HERRMANN)

Conciliador	Intuitivo	Artístico	Musical
Secuencial	Lógico	Creativo	Imaginativo
Racional	Controlador	Científico	Cuantitativo
Organizado	Analítico	Sentimental	Sensorial
Experimental	Espacial	Flexible	Visual
Planeado	Crítico	Conservador	Simbólico
Social	Metafórico	Técnico	Estadístico
Efectivo	Filántropo	Detallado	Metódico
Servicial	Disciplinado	Emocional	Expresivo
Holístico	Matemático	Estructurado	Persistente

**A**

Analítico

Artístico

**C**

Científico

Conciliador

Conservador

Controlador

Creativo

Crítico

Cuantitativo

**D**

Detallado

Disciplinado

**E**

Efectivo

Emocional

Espacial

Estadístico

Estructurado

Experimental

Expresivo

**F**

Filántropo

Flexible

**H**

Holístico

**I**

Imaginativo

Intuitivo

**L**

Lógico

**M**

Matemático

Metafórico

Metódico

Musical

**O**

Organizado

**P**

Persistente

Planeado

**R**

Racional

**S**

Secuencial

Sensorial

Sentimental

Servicial

Simbólico

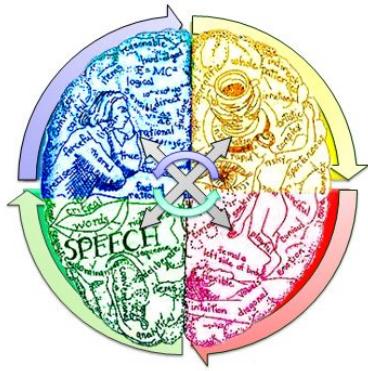
Social

**T**

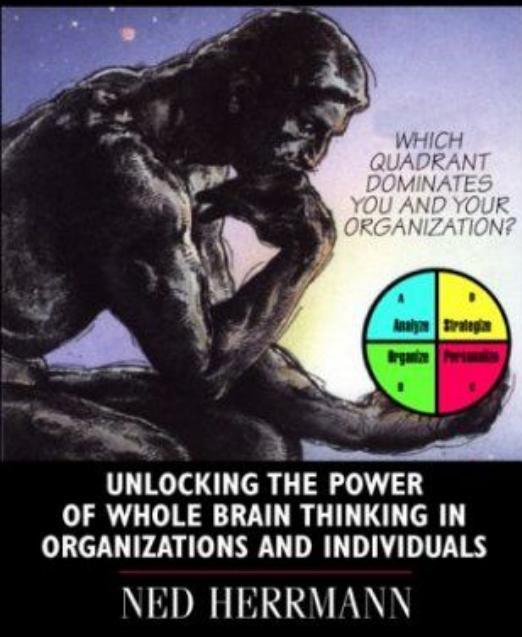
Técnico

**V**

Visual



## THE WHOLE BRAIN BUSINESS BOOK



# Pensamiento Integral

A partir de diversas investigaciones sobre el funcionamiento del cerebro, se ha identificado que cada persona tiene una preferencia en el modo de pensamiento que afecta la manera en que tomamos y procesamos información.

El pensamiento integral hace referencia a la capacidad de identificar las preferencias de pensamiento de uno mismo y de los demás y la habilidad de actuar según este entendimiento.

Ned Herrmann identificó 4 patrones que se describieron metafóricamente como los 4 cuadrantes del cerebro en su modelo

# Cuatro formas de Pensamiento

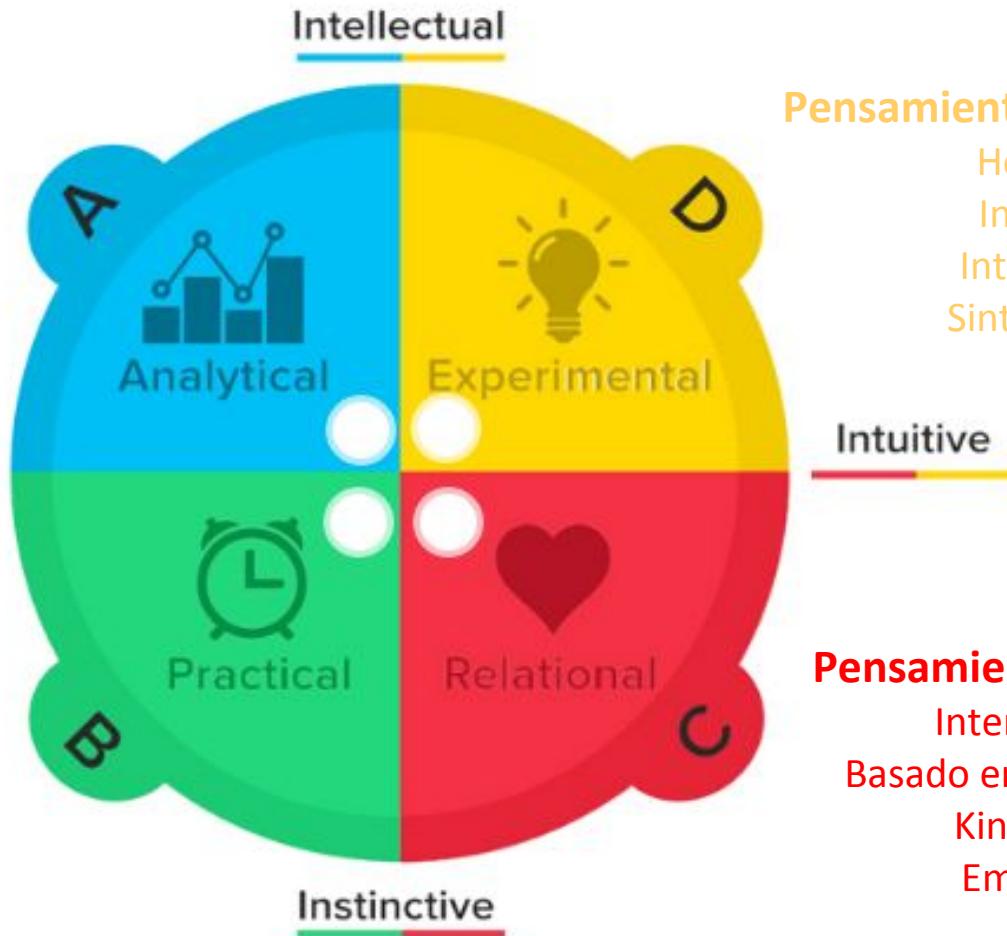
## Pensamiento Analítico

Lógico  
Analítico  
Basado en hechos  
Cuantitativo

Rational

## Pensamiento Práctico

Organizado  
Secuencial  
Planeado  
Detallado



## Pensamiento Experimental

Holístico  
Intuitivo  
Integrador  
Sintetizador

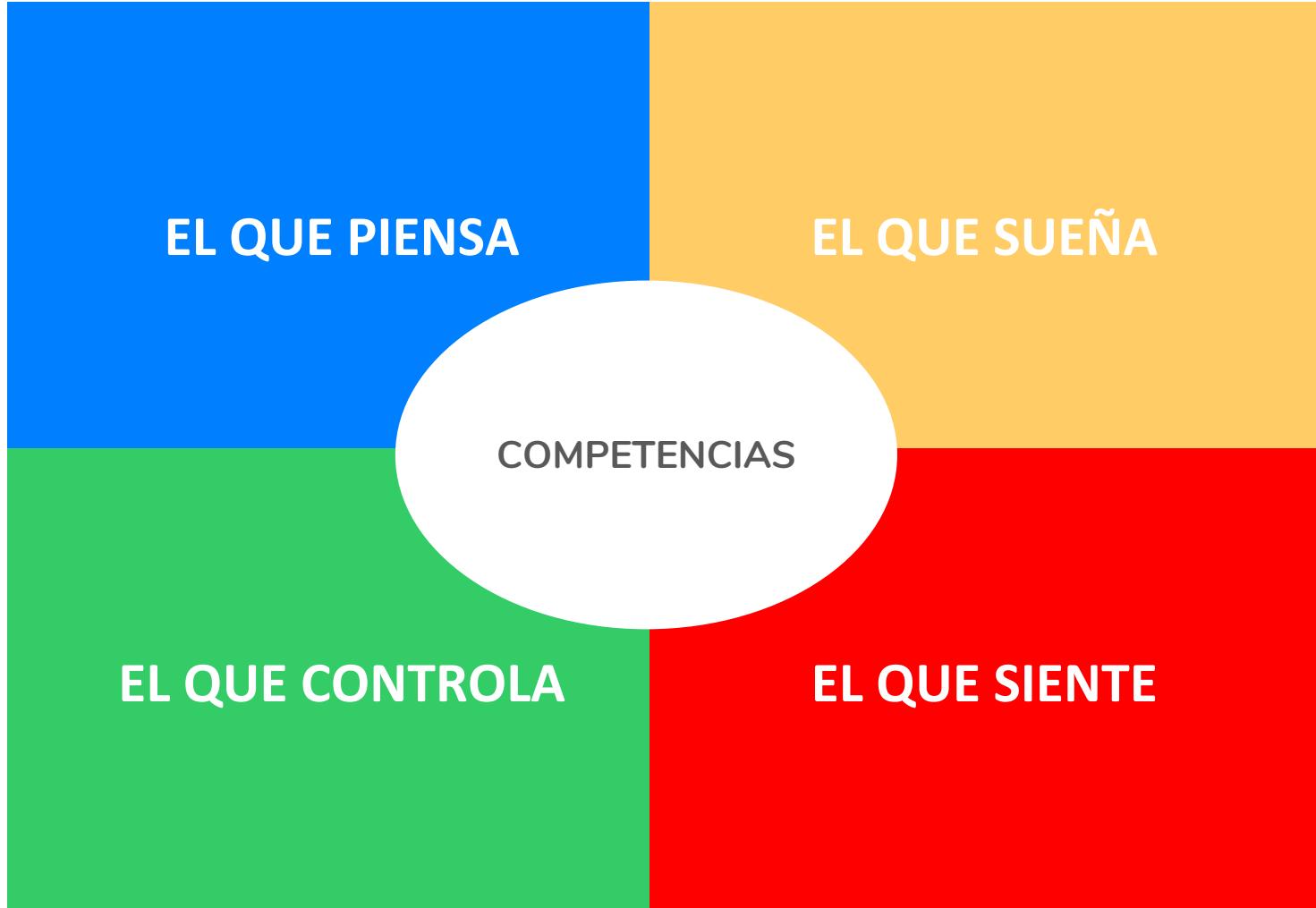
Intuitive

## Pensamiento Relacional

Interpersonal  
Basado en sentimientos  
Kinestésico  
Emocional

The four-color, four-quadrant graphic and Whole Brain® are registered trademarks of Herrmann Global, LLC. © 2016 Herrmann Global, LLC

# Pensamiento Integral



# Pensamiento Integral

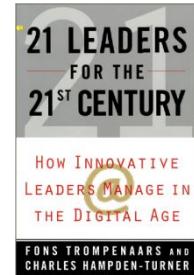


# Pensamiento Integral





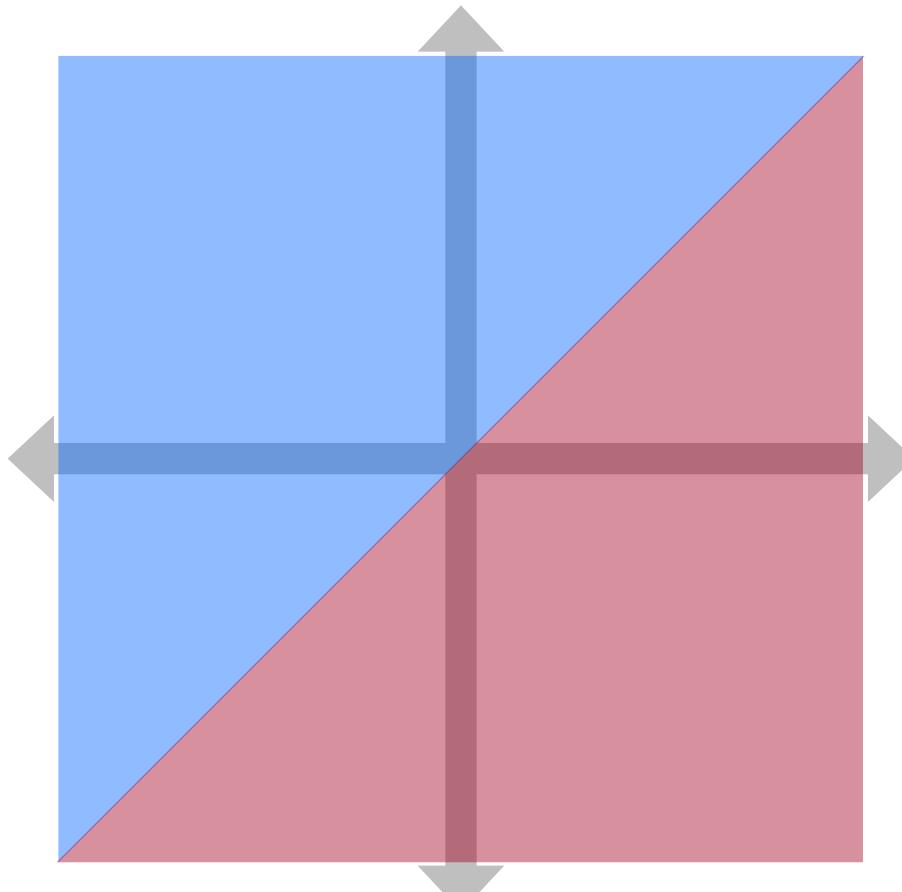
# Relaciones



NO EXPRESA SUS EMOCIONES

BUSCA EL  
BIEN  
PARTICULAR

BUSCA EL  
BIEN  
COMÚN



NO CONTROLA SUS EMOCIONES

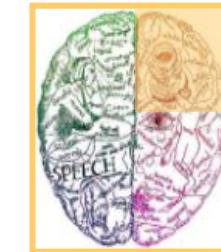


# Manejo del tiempo y tareas

VISIÓN DEL  
TIEMPO EN  
FORMA  
SECUENCIAL  
COMO UNA  
CARRERA  
CONTRA-RELOJ

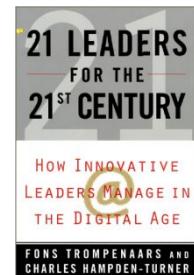


PREFERENCIA POR PROCESOS  
FLEXIBLES, SUAVES Y DIFUSOS



VISIÓN DEL TIEMPO  
EN FORMA  
SINCRÓNICA CON  
MÚLTIPLES  
EVENTOS  
SIMULTÁNEOS

PREFERENCIA POR PROCESOS  
DEFINIDOS, PRECISOS Y  
PROBADOS



# Bibliografía Pensamiento Integral

COLEMAN, D. et al. (2002). *Primal Leadership*.

HERRMANN, N.(1996). *The Whole Brain Business Book*. Mc Graw Hill Professional.

KUIPERS, B.S. et al. (2009). *Development and performance of self-managing work teams: a theoretical and empirical examination*.

LENCIONI, P. (2003). *Las cinco disfunciones de un equipo: un inteligente modelo para formar un equipo*. Empresa activa.

MUNFORD, T.V., MATTSON, M. *Will teams work?: How the nature of works drives synergy in autonomous team design*.

ROCK, D. (2008). *SCARF: A brain-based model for collaborating with and influencing others*.

TROMPENAARS, F. HAMPDEN-TURNER, C. (2001). *21 Leaders for the 21st Century*. Oxford, Capstone.

VALDERRAMA, . Cómo conformar y liderar equipos de alto desempeño en Empresarial y Laboral.

WATERS, N.M. Y BERUVIDES, M . *An empirical study analyzing traditional work schemes versus work teams*.

# RETO DE EMPRENDIMIENTO

A partir de grupo de usuarios y una problemática de partida

# NUESTRO RETO

**Proyecto de emprendimiento  
basado en:**

Problemática u oportunidad real  
Motivaciones personales/grupales

**Glo-cal:** Tendencias globales –  
Potencialidad local

**Componente de Innovación:**  
Valor agregado

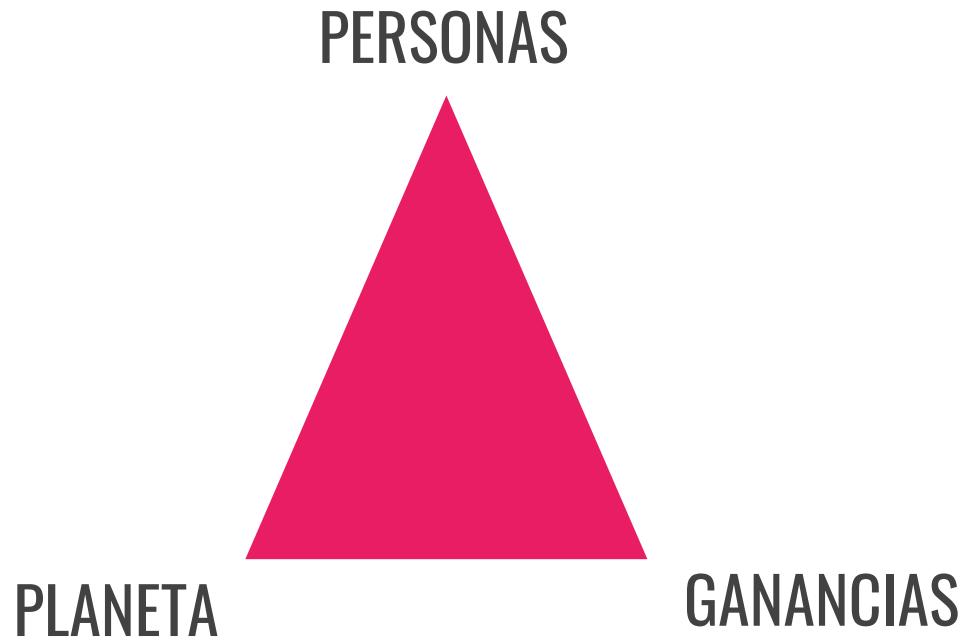
**Modelo de negocio con potencial:**  
Mercado interesante  
Modelo escalable y replicable  
Crecimiento evidenciable  
Sostenible (Económico, social y  
ambiental)



# 100%



## SOSTENIBLE



El desarrollo sostenible es el balance entre el desarrollo ambiental, social y económico

# OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Otros videos:

17 Objetivos de desarrollo sostenible:  
<https://www.youtube.com/watch?v=345IxGgi>

Colombia:  
<https://www.youtube.com/watch?v=KGyLkUWr>

## Grupo de Usuario + Problemática de partida

Identificar problemáticas u  
oportunidades que nos  
interesen y motiven  
enmarcadas en el **grupo de  
usuarios definido** por el grupo

# RETO



# EJEMPLO ILUSTRATIVO

Para guiar el proceso de desarrollo de las actividades de CULTURA 2, se desarrolló un ejercicio ilustrativo basado en:

GRUPO DE USUARIOS:

**Turistas extranjeros en Bogotá**

IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMÁTICA INICIAL:

**Falta de gestión y regulación en los servicios de información turística enfocadas a los extranjeros.**

Dueños de mascotas

Madres cabeza de familia

Discapacitados

Bailarines

# Grupos de usuarios

Artistas

Barrenderos de calles

Recién egresados

Mujeres motociclistas

# Grupos de usuarios

Estudiantes de primer semestre

Mujeres embarazadas menores de edad

Recién graduados

Adultos mayores

Profesores de yoga

Mujeres motociclistas

Personas con discapacidades

Ciclistas aficionados

Personas con problemas de nutrición

Dueños de mascotas

Tenderos

Gerentes de hoteles - hostales

Mujeres emprendedoras

Conductores de transporte público

Artistas - Bailarines/as

Vendedores ambulantes

Deportistas extremos

Barrenderos de calles

Madres solteras

Jóvenes despechados

Turistas

Rumberos sin plata

Niños hiperactivos

Dueños de salones de belleza

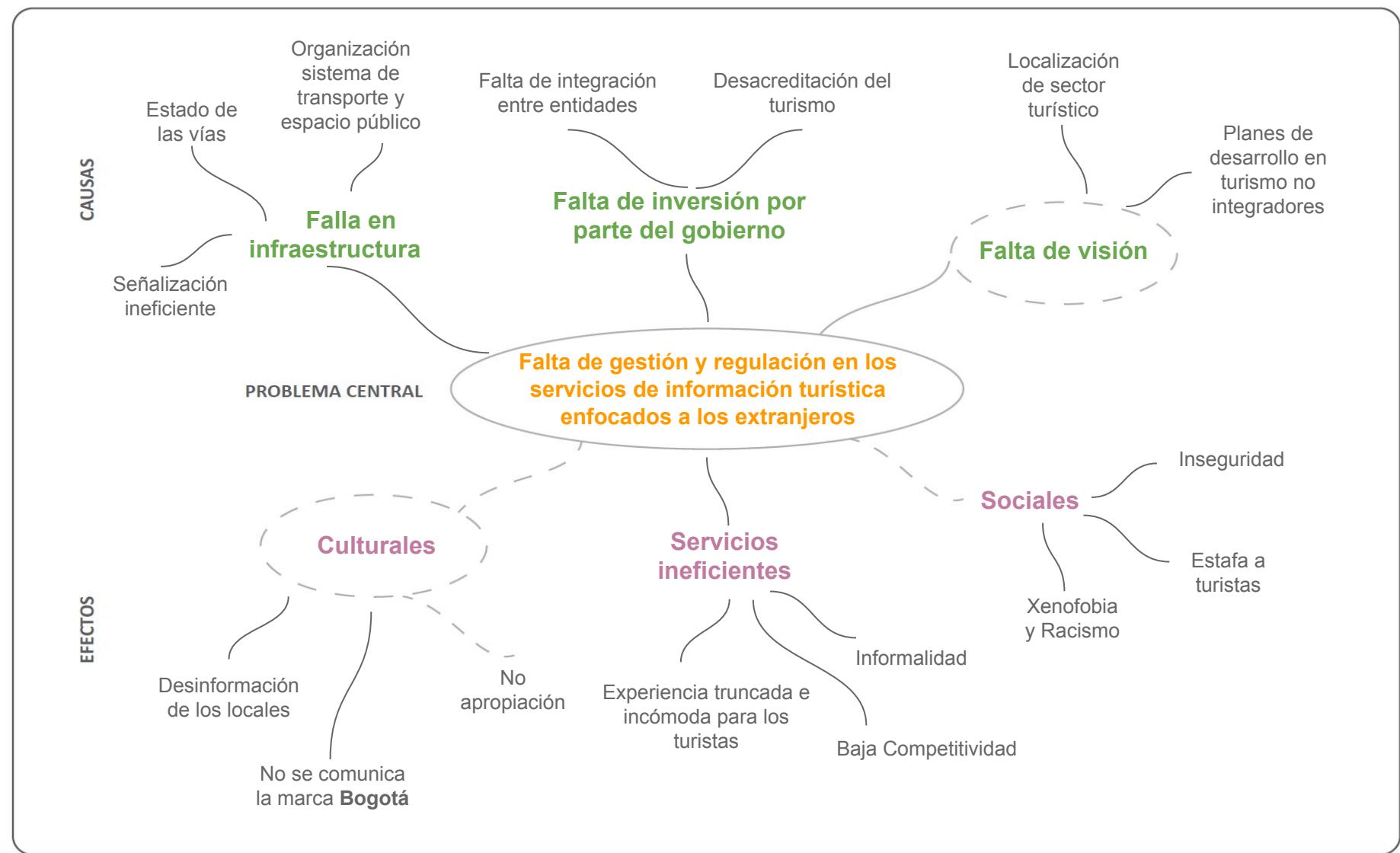
# Temas de salida

Definir Grupos de Usuarios  
Analizar el grupo de usuario e identificar posibles  
problemáticas (Actividad tarjetas)



# ÁRBOL DE PROBLEMA

TEMPLATE - EJEMPLO



# Asignar tutores

Numerar equipos  
Asignar Tutores y definir agendas

# Escriban en una hoja

1 por equipo para entregar

- 1- Número del equipo
  - 2- Grupo de usuarios
  - 3- Problema de partida
  - 4- El nombre de todos los integrantes del equipo
  - 5- Correo electrónico
-



# Casos inspiración

Funciona así



- 1 Nuestra red de tenderos hace sus pedidos usando sus teléfonos móviles



- 2 Agregamos la demanda entrante creando un pedido colectivo diario.



- 3 Compramos al por mayor a cooperativas de agricultores, generando descuentos del 30%



- 4 La comida llega a nuestros Outlets, de donde se distribuye a nuestros tenderos.



## Agruppa:

<http://www.agruppa.co/>



## Helados Nativos:

<https://www.youtube.com/watch?v=s4tkAwIQBCw>

<http://sostenibilidad.semana.com/negocios-verdes/multimedialos-helados-nativos-chocoanos-viajan-a-bogota/34440>





## Litro de luz Colombia:

Litro de Luz Noche  
Medellín:  
<https://www.youtube.com/watch?v=OyGr0dWAocM>

Litro de Luz día:  
[https://www.youtube.com/watch?v=vUYx\\_QkUMc8](https://www.youtube.com/watch?v=vUYx_QkUMc8)

Prensa:  
<http://www.elespectador.com/tomalapalabra/pacifico-rubiales/un-litro-de-luz-para-la-seguridad-y-la-266-articulo>



## Flow Hive: Honey on Tap Directly From Your Beehive

Byron Bay, Australia Tecnología

Historia Actualizaciones 25 Comentarios 1525 Patrocinadores 37120



Harvesting honey is easier on the beekeeper and so much easier on the bees.

InDemand

\$12,487,807 USD

fondos totales recaudados

La campaña original fue financiada en un 17,386% el Abril 19, 2015

CONTRIBUIR AHORA

¿Crees que esta campaña tiene contenido prohibido? Informárnos.

Cedar Anderson

Tecnología

<https://www.indiegogo.com/projects/flow-hive-honey-on-tap-directly-from-your-beehive#/>

# HONEYFLOW



<http://www.honeyflow.com/>

# PARA LA PRÓXIMA TUTORÍA

---

Investigación de contexto - Desarrollo módulo 1

**Recuerden:**

**No son ideas de negocio, son el punto de partida para crearlas.**

# Importancia del módulo

1

- Entender qué es el pensamiento de diseño y cómo vamos a usarlo en nuestro proyecto
- Identificar y entender el contexto de partida del proyecto: Grupos de usuarios y áreas de oportunidad
- Identificar los actores involucrados en el contexto del proyecto



# ACTIVIDADES MÓDULO 1

## ANÁLISIS DE CONTEXTO DE NUESTRO RETO

1. Árbol de problema
2. Mapa de Actores
3. Análisis PESTEL
4. Pregunta Reto