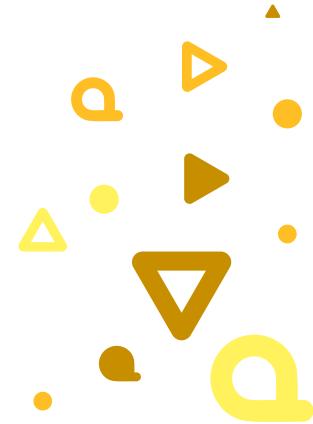




Guía de Trabajo 2022-11

Emprendimiento







Universidad Nacional de Colombia

Guía de Trabajo TPI 202-3

Taller de Proyectos Interdisciplinarios TPI

Profesor Alfonso Herrera Jiménez (Coordinador TPI) Profesora Lina María Chacón (Profesional de apoyo)

Diagramado por:

Camilo Cujer Diseñador

Equipo TPI Bogotá 2022-3



Contenido

1.	Puntos importantes	04
2.	Guía de trabajo semanal	13
3	Δηργος	25



1.

Puntos importantes.

1.1	El juego Quanticon Valley	06
1.2	El problema a resolver	06
1.3	El equipo de trabajo	07
1.4	Estrategia pedagógica	07
1.5	Etapas o fases de la asignatura acopladas al juego	08



Recomendaciones Generales para el mentor

n primer lugar, se recomienda leer el SYLLABUS con mucha atención, con el fin de apropiarse de los elementos y fundamentos que dan origen a esta asignatura. En segundo lugar, relacionarlos con los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar y que se plantean en este documento.

Es importante que el mentor en el aula:

- -Desarrolle estrategias para que permanentemente motive a los estudiantes para que desarrollen el proyecto y sus habilidades blandas.
- -Fomente el trabajo colaborativo, desde cada uno de los cargos de cada integrante del equipo de trabajo, alrededor del desarrollo del proyecto y de sus habilidades blandas.
- -Revise de manera permanente, desde cada uno de los roles, el potenciamiento del capital psicológico de los estudiantes. Para ello:
 - -Incentive la seguridad del estudiante en sus capacidades propias o nuevas para realizar actividades (Autoeficacia).
 - -Promueva que las visiones o planes se basen en las realidades de sus recursos tanto materiales como psicológicos (Optimismo)
 - -Propenda porque cada equipo planee el trabajo a desarrollar por cada fase o edificio dentro del desarrollo del problema de emprendimiento, esto implica que se genere un plan por cada edificio que se está recorriendo y que la final se evalúe le desempeño del equipo, y este pueda establecer acciones de mejora para la siguiente fase (Esperanza)
 - -Supere dificultades individual y grupalmente para alcanzar resultados (Resiliencia)
- -Anime en la participación de todos los integrantes en el juego Quanticon Valley, así como; las estrategias para ganar innocoins y la forma de invertirlas.
- -Para fomentar la interdisciplinariedad en los estudiantes motive a los estudiantes a:
 - -Participe en las diferentes conferencias, y talleres para incentivar la mentalidad emprendedora, es necesario que durante la mentoría se haga énfasis en el aporte de estas charlas o herramientas para el desarrollo del equipo y del proyecto. Es una de las formas de promover la interdisciplinariedad.
 - -Consulte diferentes expertos o asesores que aporten desde distintas disciplinas
 - -Aporte desde su propia disciplina o conocimientos previos.

Con base en lo anterior, de forma periódica, es importante que les pregunte:

- -¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- -¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

La respuesta a estas preguntas hace que usted pueda tener argumentos para aprobar expertos y aseso-



rías y monitorear el desarrollo de las habilidades blandas.

1.1 El juego Quanticon Valley

Quanticon Valley, es una herramienta estratégica diseñada para TPI, que pretende incentivar: la motivación, el trabajo en equipo, la creatividad, la comunicación, la planeación, la gestión de los recursos dentro del desarrollo del proyecto.

Está concebido para que tanto estudiantes, exploradores y mentores participen activamente y jueguen roles que les permitan avanzar jugando y a la vez desarrollando el proyecto.

La participación en el juego se hace tanto por equipos como individual, Cada equipo participante será un jugador cuyos integrantes tienen un cargo, con un mentor asignado. Los equipos deben buscar sus expertos y garantizar que estos los apoyan durante todo el desarrollo del proyecto, en la medida que se vaya avanzando entre los edificios las necesidades del proyecto cambian por tanto es posible que se adquieran nuevos expertos.

Para ascender en el juego, se requiere resolver unos retos, que le permiten ir madurando su idea y construir el proyecto que resuelve el problema inicial con una solución en emprendimiento. Por cada reto se entregarán innocoins que se convierten en puntos de victoria. Estas deben invertirse para aumentar su cantidad y convertirlas en puntos de victoria. Entre más puntos de victoria se tenga más posibilidades se tendrá de llegar a la fina y recibir mentoría con expertos en emprendimiento que pueden apalancar el proyecto después de TPI.

Para más información ver LA GUÍA DEL JUEGO.

1.1.1. Roles dentro del juego

El jugador: es un equipo constituido de acuerdo con las reglas del juego y la asignatura. Dentro del equipo de trabajo se asignan los siguientes roles CEO, COO, CMO, CFO, CTO y CCO cada uno de estos cumplirá un rol dentro del juego y el desarrollo del proyecto. Para más información sobre funciones y competencias consultar el documento. *Ver documento ROLES Y COMPETENCIAS*

Mentor: Es el asesor que orienta y acompaña al equipo en la construcción de los entregables, colaborará en otros equipos con asesorías y realizará la evaluación formativa de piso a los equipos asignados.

Explorador: jugador externo a TPI que pueden ser de otras Facultades o externos a la universidad como estudiantes de colegios o interesados en explorar el emprendimiento o la innovación). Estos forman parte de los equipos y asumirán las responsabilidades asignadas por el líder de equipo. Pueden cambiar de equipo si así lo consideran durante las dos primeras semanas del curso.

1.2 El problema a resolver

El problema para resolver es la esencia principal para el desarrollo del proyecto. Es importantísimo que el estudiante se enamore del problema.



El éxito de un proyecto se mide en término del cumplimiento de tres aspectos fundamentales: los entregables que cumplen con los requisitos, la realización en el tiempo esperado y los recursos asignados.

1.3 El equipo de trabajo

El equipo de trabajo está conformado por los estudiantes, el profesor mentor el o los expertos sobre el tema que trata el problema y las partes interesadas o actores quienes abordarán el problema y posterior solución y desarrollo. Adicionalmente puede haber uno y máximo dos exploradores en cada equipo.

El profesor mentor es un líder que acompaña y orienta el equipo, guía el desarrollo de las acciones y tareas propuestas con el fin de generar alcances dentro del proceso de solución al reto. Evalúa y carga los procesos según el procedimiento en las plataformas asignadas y bajo los formatos de rúbricas designados por TPI.

En este mismo sentido, el equipo de trabajo se compromete a cumplir con cada una de las responsabilidades como deberes que sean asignados, tanto por la coordinación de la asignatura como también por el mentor, siendo a su vez conocedores de los efectos y consecuencias en las que se incurren por los incumplimientos a los mismos. Para tal efecto, el equipo de trabajo y sus integrantes hacen la firma del Acta de Compromiso y Colaboración. Ver anexo 1.

El compromiso como la colaboración se valora en torno a los siguientes aspectos:

- El desarrollo del proyecto de manera colaborativa.
- El desarrollo del equipo de trabajo cumpliendo con los deberes y responsabilidades asignadas.
- El cumplimiento con las expectativas y necesidades de los actores o partes interesadas.
- La asistencia puntual y participación a las sesiones de pequeño grupo de construir el análisis pertinente de todas las herramientas, de establecer la planeación de su proyecto y entregables que son propuestas para el desarrollo y estudio de la asignatura.
- La participación activa en QV
- Participando para el desarrollo de las habilidades y competencias blandas propias y la de sus compañeros.

1.4 La estrategia pedagógica

La teoría del aprendizaje mediante la formación de operaciones racionales establece que el individuo aprende gracias a su participación en una actividad que busca y promueve aquello que debe ser adquirido, y por la posibilidad de acceder a un grupo social para verificar y comparar los resultados obtenidos.



Para tal efecto, la asignatura TPI ofrece oportunidades donde el estudiante accede a la información y la procesa en escenarios y espacios didácticos debidamente determinados y diseñados para tal fin. En este caso se trabaja con la modalidad de emprendimiento lo que ha permite diseñar actividades exclusivas para desarrollar la mentalidad emprendedora en los estudiantes. Todas estas se encuentran a lo largo del juego y en la propuesta metodológica para esta modalidad de acuerdo con la ruta que se presenta a continuación.



1.5 Etapas o fases de la asignatura acopladas al juego

A continuación, se describe la agenda de trabajo para cumplir y desarrollar en diez (16) semanas académicas. Esta propuesta se distribuye en cuatro etapas (4) diferenciadas dentro de 3 edificios que constituye el juego, como se ilustra a continuación:

Tabla 1 descripción de las etapas TPI emprende

Edificio	Actividad	Entregables	Fase	Duración
1	Constitución de equipos, asignación de mentor y cargos a los integrantes. Se define y contextualiza el problema, se identifican las partes interesadas, se consiguen expertos que acompañen el proceso. Se utiliza ala ideación para proponer una solución, se identifican los clientes y se conceptualiza el prototipo	Problema estudiado Definición del cliente Propuesta de valor Identificada	Ambien- tación e inspiración	8 Semanas
2	Diseño e innovación del producto y del modelo de negocio. Se enfatiza en el prototipado de la solución. Se definen y prueban hipótesis del modelo de negocio.	Modelo de negocio diferenciado con prototipo	Formu- lación y ejecución	4 Semanas
3	Se prototipa la solución y se enfatiza en la hipótesis del modelo de negocio, el producto avanza a TRL 5, hay encaje entre la propuesta de valor y la necesidad del cliente. Se entrega viabilidad del proyecto y se presenta a un grupo de inversionistas	Pitch de venta al inversionista	Presenta- ción	4 Semanas



Guía de trabajo semanal.

2.1	Edificio 1 Ambientación e Inspiración	11
2.2	Edificio 2 Formulación y ejecución	17
2.3	Edificio 3 Presentación	22



2.1 Edificio 1 Ambientación e Inspiración

Objetivo General: Incentivar el deseo de proponer un proyecto de emprendimiento y desarrollar una propuesta básica de este, mediante la conformación de un equipo multidisciplinar

2.1.1. Objetivos de Aprendizaje

- Describir con argumentos claros mediante una infografía el papel que juegan: la posición de las partes interesadas, la opinión de expertos, los antecedentes y el análisis del contexto dentro de la problemática que dará origen al proyecto de emprendimiento.
- Proponer una solución tecnológica a un problema u oportunidad mediante el diseño de un prototipo que se asocie a una propuesta de valor en el marco de un modelo de negocio para el proyecto de emprendimiento propuesto.
- Emplear las destrezas propias asociadas a las funciones del cargo asignado para promover el trabajo en equipo, en la construcción del modelo de negocio de su propuesta de emprendimiento.

2.1.2. Esquema general de trabajo



Reglas del juego.

Presentación de la asignatura.

Encuesta de Personalidad.

Planeación de edificio.

Charlas para ampliar mentalidad emprendedora.

Roles del equipo por personalidad.

TPI - Proyecto Modalidad Innovación Abierta

Innovación, experiencia y emprendimiento.

Feria de ideas.

Definición de cargos.

Contextualización, trabajo con partes interesadas, pregunta esencial.





Acta de compromiso y colaboración mutua.

Formularios de cada charla para ganar innocoins.

Propuesta de emprendimiento.

Trabajo Escrito.

Pitch infografia.

OVAS

- Cómo hacer un Pitch
- Pregunta Esencial.
- Comunicación Eficaz.
- Metodología Vester.
- PESTAL.
- Árbol de Problemas
- Árbol de Objetivos



2.1.3. Actividades de trabajo

No.	Fecha	Descripción	Actividades previas	Actividades tarea
01	08 Agosto	Bienvenida y Presentación asignatura	No hay	No hay
01	10 Agosto	Cómo se tiene una idea de emprendimiento	No hay	Diligenciar formulario con idea
02	17 Agosto	Charla sobre roles y coworking	Repaso de charla + conocimientos previos	Diligenciar formulario con idea definitivo
03	22 Agosto	Charla tipos de innovación	Repaso de charla y roles	¿Cuál es el factor diferencial de la Propuesta de valor?
03	24 Agosto	Conversatorio Roles	Repaso de charla y definición rol	Definir Rol y preparar pitch
04	29 Agosto	Feria de ideas	Revisar ideas y definir participación	Reunión con equipo, det. de roles y firma de acta de compromiso
04	31 Agosto	Charla bases para un pitch	No hay	Preparar pitch
05	05 Septiembre	Mentoría	Preparar Pitch	Hacer plan de edificio

No.	Fecha	Descripción	Actividades Previas	Actividades tarea
05	07 Septiembre	Charla Marketing + Mentoría	No hay	Contestar cuestionario para innocoins más tareas del mentor
06	12 Septiembre	Mentoría	No hay	No hay
06	14 Septiembre	Diseño	No hay	Contestar cuestionario para innocoins más tareas del mentor
07	19 Septiembre	Mentoría	No hay	Tareas de mentoría
07	21 Septiembre	Mentoría o Semana Universitaria	No hay	Tareas de mentoría
08	26 Septiembre	Prototipado	No hay	Contestar cuestionario par innocoins más tareas del mentor
08	28 Septiembre	Mentoría	No hay	Preparar la infografía de acuerdo con la rúbrica
09	03 Octubre	Reto de piso (infografía)	No hay	Revisar el plan del edificio, los aprendizajes ganados y hacer plan para el edificio dos



Los estudiantes tendrán la primera mentoría hasta septiembre 5. Previo a estas semanas es importante que el mentor:

- Asista a todas a las actividades programadas por la coordinación
- Conozca plenamente el syllabus, los roles y esta guía. Si considera necesario o pertinente puede preguntar a coordinación sobre cualquier duda que se tenga.
 - · Participe de las actividades que disponga la coordinación

Semana 5. Este día es importante conocer los equipos y sus roles, para ello recibirán de parte de la coordinación los roles de interés de los estudiantes y los roles asignados, estos pueden coincidir o ser diferentes. Para esto último es necesario que el mentor hable con los estudiantes y los acompañe de una manera más individual.

Sugerencias para el desarrollo de la mentoría:

Primera hora:

• Cada equipo presenta el pitch y presentan los roles en cada equipo. Cada pitch debe durar cinco minutos y se realizan otros cinco de retroalimentación por parte de los demás equipos.

Segunda hora:

- Se debe presentar la matriz de roles para el edificio y recoger el acta de compromiso
- Retroalimentar sobre los resultados de conocimientos previos dejando a los CEO la tarea de nivelar los conocimientos.
 - Se debe dejar como tarea la elaboración del plan para conseguir los primeros entregables

Matriz de Roles

La matriz de roles para cumplir con los entregables es la siguiente:

Actividad	Mentor	CEO	COO	СМО	CFO	сто	ССО
Revisar entregables y Charlas	х	х					
Plan para desarrollo de entregables		х					
Realizar evaluación de conocimientos previos		х	х	х	х	х	х
Definir roles dentro del equipo		х					
Diligenciar actas de compromiso y colaboración		х	Х	Х	х	х	Х
Contacto inicial con partes interesadas y expertos	Х	х					
Contactar y realizar memorias de reuniones con partes interesadas y clientes							х
Programar reuniones del equipo y hacer seguimiento al desarrollo de la agenda							Х



Actividad	Mentor	CEO	COO	СМО	CFO	сто	ссо
Identificación y caracterización del usuario y cliente y propuesta de valor				х			
Entrevistar partes interesadas		х	х	х			
Entrevistar expertos marketing				х			
Identifica la competencia				х			
Entrevista los competidores y hace MPC			х				
Entrevistar expertos en tecnología para la solución						х	
Conseguir expertos o asesores	х	х	Х	Х	Х	Х	Х
Calcular los costos utilizando metodologías					х		
Consolidar beneficios y costos iniciales del emprendimiento					х		
Describir propuesta de valor y cliente	х	х	х	х	х	х	х
Proponer hipótesis de valor		х	х	х	х	х	х
Comprobar hipótesis de valor				х			
Preparar pitch de piso		х	х	х	х	х	х
Desarrollar el equipo y sus capacidades	х	х					
Programar reunión de mejora en donde se evalúa el trabajo en equipo (Una quincenal)							x
Evaluar el trabajo de cada integrante del equipo		х					
Elaborar propuesta de mejoramiento de acuerdo con la evaluación a cada cargo	х	х	х	х	х	х	х

Semana 5. Mentoría 2

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades

- Solicitar al estudiante que estudie metodología de contextualización del problema
- Proponer la búsqueda de expertos para el desarrollo del proyecto
- Diligenciar acta de compromiso y colaboración
- Evaluar charlas para obtener innocoins



OVAs a utilizar

Se tienen en el moodle las siguientes OVAs para contextualizar el problema

- Metodología VESTER
- Árbol de problemas
- PESTAL

NOTA IMPORTANTE: No obstante lo anterior, el mentor puede sugerir otras metodologías. La clave es privilegiar el pensamiento de diseño, es decir, considerar las necesidades genuinas del cliente o usuario, encontrando los "insides" para proponer una solución pertinente

Semana 6.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades:

- Establecer intereses y expectativas de las partes interesadas
- Plantear pregunta esencial
- Trabajar en las propuestas de valor de emprendimiento
- Revisar las rúbricas para la presentación de la infografía

OVAs a utilizar

- · Árbol de objetivos
- · Pregunta esencial
- Cómo hacer un pitch

Insistimos aquí en la importancia del pensamiento de diseño identificando los insights Igualmente invitar permanentemente para que participen en QV

Semana 7.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico



Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades alrededor de la rúbrica de evaluación de piso:

- · Realizar mentoría con los expertos
- Preparar la presentación de la idea de proyecto de emprendimiento mediante un pitch de ensayo y retroalimentar a los estudiantes
 - Trabajar con los estudiantes sobre la planeación del prototipado
 - Realizar mentoría formativa presentación de Infografía.
 - Revisar la participación de los equipos en QV
- Revisar con los estudiantes el grado de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de este edificio.

OVAs a utilizar

· Ejemplo de infografía

2.2 Edificio 2. Formulación y ejecución

Objetivo general: Aplicar las habilidades aprendidas en el campo del diseño en ingeniería para la construcción del prototipo, mediante el trabajo colaborativo para proponer un modelo de negocio que aporte valor.

2.2.1. Objetivos de Aprendizaje

- Establecer relaciones entre las partes interesadas y equipo de trabajo de acuerdo con las funciones propias de su cargo en mejora de su propio desempeño y el de sus compañeros.
- Diseñar una solución a través de un prototipo que satisfaga las necesidades del cliente mediante el uso de las herramientas propias de cada disciplina que participa en el proyecto
- Argumentar mediante una presentación corta del diseño de la solución presentada mediante el prototipo construido como propuesta de emprendimiento.
 - · Construir el modelo de negocio para presentar mediante un documento escrito y una página
- web como se crea, genera, y entrega valor dentro del proyecto de emprendimiento desarrollado.

2.2.2. Ovas y entregables Edificio 2



Planeación del edificio.

Charlas para ampliar mentalidad emprendedora.

Buyer persona.

Diseño y desarrollo de la idea de emprendimiento.

Proceso





Definir el valor a entregar.

Herramientas para el diseño.

Planteamiento del prototipo.

Pitch prototipo.

Página Wix primera parte.

Evaluación de desempeños.

Evaluación de trabajo en equipo.

OVAS:

- Metodología general para desarrollo de un proyecto.
- Variables críticas en el desarrollo de un proyecto.
 Modelo de negocio.
- Propuesta de valor.

2.2.3. Actividades de trabajo

No.	Fecha	Descripción	Actividades previas	Actividades tarea
01	02 Octubre	Presentación de la infografía	Encuesta de charla mentali- dad emprendedora	Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan del edificio
02	05 Octubre	Charla construcción del Buyer persona	No hay	Construir Buyer persona
03	10 Octubre	Mentoría	Revisión charla anterior	Planeación de la etapa de diseño del prototipo



No.	Fecha	Descripción	Actividades previas	Actividades tarea
04	12 Octubre	Asesorías de prototipado	Preparar idea de prototipo para asesoría	Desarrollar recomendaciones de experto
05	19 Octubre	Mentoría	Preparar evaluación de desempeño y trabajo en equipo	Avance en construcción del prototipo
06	24 Octubre	Mentoría	Revisar avance del diseño del prototipo	No hay
07	26 Octubre	Charla Modelo de Negocio Pricing	Realizar modificaciones del prototipo según mentoría	Plantear modelo de negocio
08	31 Octubre	Charla Pitch de ventas	Preparar pitch	Preparar Pitch de prototipo y estrategia de segmentación
09	02 Noviembre	Pitch de Edificio	Presenta el prototipo y estrategia de segmentación	Evaluar acciones de mejora para piso 1 de nuevo

2.2.3. Actividades de trabajo

Semana 8. Este día es importante revisar la ejecución del plan del edificio anterior para mejorar la planeación del edificio dos, y en consecuencia adelantar la planeación del edificio que inicia.

Igualmente hacer la retroalimentación acerca del desempeño en el pitch del edificio anterior **Sugerencias:**

- Se debe presentar la matriz de roles para el edificio y evaluar el avance en el cumplimiento del acta de compromiso
 - Debe también retroalimentarse sobre los resultados de la evaluación formativa
 - Se debe dejar como tarea la elaboración del plan para conseguir los entregables del edificio 2
 - Revisar la participación individual y grupal en QV.



Matriz de Roles

La matriz de roles para cumplir con los entregables es la siguiente:

Actividad	Mentor	CEO	COO	СМО	CFO	сто	ССО
Revisar entregables	х	х	х	х	Х	х	Х
Hacer plan para desarrollo de entregables		Х	Х			х	
Análisis de las herramientas para llevar a cabo un proceso exitoso de diseño en ingeniería.	х	х				х	
Análisis de las especificaciones, restricciones e incertidumbre en el planteamiento del prototipo y o producto tecnológico.	х	х	х	х	х	х	х
Análisis de las normas que permiten el desarrollo del diseño de acuerdo con las posibles soluciones.		х	х			х	
Preparar el pitch de piso y demás entregables.	Х						Х
Revisar de manera periódica que los entregables se estén realizando de acuerdo con las funciones y estudios de cada uno de los cargos	х	х					
Revisar los resultados de evaluación de desempeños y del trabajo en equipo y dar la retroalimentación respectiva.	х	х	Х	х	Х	х	х
Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de piso.		х	х	х	х	х	х
Mostrar en forma general las OVAs	х					х	
Realizar mentoría formativa.	х						

Semana 8.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico.

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades:

- Definir estrategias para realizar el prototipado
- Realizar evaluación de desempeños
- Analizar las normas asociadas al diseño del prototipo, definir especificaciones del prototipo.



OVAs a utilizar

- Metodología general para el desarrollo de un proyecto
- · Variables críticas en el desarrollo de un proyecto

Semana 9.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico.

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades.

- Definir estrategias para realizar el prototipado
- Realizar evaluación de desempeños
- · Analizar las normas asociadas al diseño del prototipo, definir especificaciones del prototipo.
- Programar y revisar las charlas de asesorías de diseño

OVAs a utilizar

- Metodología general para el desarrollo de un proyecto
- · Variables críticas en el desarrollo de un proyecto

Semana 10.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades:

•Evaluación de desempeño y trabajo en equipo. Importante que la retroalimentación y la comunicación sea asertiva.

OVAs a utilizar

- Metodología general para el desarrollo de un proyecto
- · Variables críticas en el desarrollo de un proyecto

Semana 11.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:



- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades:

- Aplicar las asesorías en prototipado y el trabajo con expertos para desarrollar el prototipo.
- · Analizar la propuesta de valor de cada emprendimiento, asociarla con el modelo de negocios

OVAs a utilizar

- · Modelo de negocio
- · Propuesta de valor.

Semana 12.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades:

- Preparar y organizar el pitch de edifico donde los estudiantes mostrarán el valor de su prototipo y el modelo de negocio, para lo cual es necesario preparar de acuerdo con la rúbrica.
- Enfatizar en las estrategias de presentación y combinarlas con los conocimientos técnicos del diseño en ingeniería.
 - Revisar el grado de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje del piso

OVAs a utilizar

· Cómo se prepara un pitch.

2.3 Edificio 3 Presentación

Objetivo general: Enfatizar en las competencias comunicativas para vender la solución, con una formulación sólida y una solución pertinente con argumentos desde lo estratégico, funcional y operativo mediante el uso de las herramientas de diseño de ingeniería propias de cada carrera.

2.3.1. Objetivos de Aprendizaje

• Aplica las habilidades de expresión oral y escrita con argumentos claros para presentar la viabilidad del proyecto de emprendimiento



• Persuade a las partes interesadas de la viabilidad de su modelo de negocio para recibir inversión con argumentos técnicos y comunicativos.

2.3.2. Actividades de trabajo

No.	Fecha	Descripción	Actividades Previas	Actividades tarea
01	09 Noviembre	Mentoría	Entrega avance página wix	Elaborar propuesta de me- joramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de edificio
02	16 Noviembre	Charla de Emprendimiento	Elaborar plan de edificio	Organizar presentación final
03	21 Noviembre	Mentoría	Análisis charla de emprendimiento	Preparar presentación final
04	23 Noviembre	Evento: Ingenia futuro	Organizar información a presentar	Hacer una evaluación gene- ral de la asignatura alrededor del cumplimiento de los objetivos de aprendizaje
05	28 Noviembre	Gran final	No hay	Contestar encuesta de percepción
06	30 Noviembre	Mentoría de retroalimentación.	No hay	No hay

2.3.3 Ovas y entregables Edificio 3



Planeación del edificio.

Charlas de emprendimiento.

Proceso

Solución con propuesta de valor definida y soportada con análisis de viabilidad, estudio de mercado y pan de negocios.





Pitch de vitrina laboral.

Página Wix.

Prototipo.

Trabajo Final.

Evaluación de desempeños.

OVAS:

- Análisis de impacto

Semana 8.

Este día es importante revisar el cumplimiento del plan del edificio anterior y preparar la planeación del edificio tres. Igualmente retroalimentar la mentoría formativa y retroalimentación acerca del desempeño en el pitch del edificio anterior.

Sugerencias:

- Se debe presentar la matriz de roles para el edificio y revisar cómo va el cumplimiento del acta de compromiso.
 - Revisar la participación individual y grupal en QV.
 - · Retroalimentarse sobre los resultados de la evaluación formativa
 - Se debe dejar como tarea la elaboración del plan para conseguir los entregables del edificio 3

2.3.4. Matriz de roles

La matriz de roles para cumplir con los entregables es la siguiente:



Actividad	Mentor	CEO	COO	СМО	CFO	сто	ССО
Revisar entregables	х	х	х	х	х	х	х
Hacer plan para desarrollo de entregables		х	х			Х	
Presentar avances en el prototipado		х		х		х	х
Realizar análisis de impacto		х	х	х	х	х	х
Realizar el modelo de negocio y propuestas de valor, encaje de acuerdo con los clientes.		х		Х	х	х	Х
Realizar el análisis de la retroalimentación del cliente de acuerdo con la solución presentada, validación del prototipo por parte de los clientes y expertos		х	х			х	х
Realizar Investigación del mercado, propuesta económica de participación en el mercado, análisis de la competencia si la hay		х		х	х		
Realizar definición de clientes potenciales, y análisis de compañías similares.				х	х		х
Investigar modelos para la introducción al mercado de mi producto.				х			Х
Realizar Análisis de viabilidad técnica, económica y ambiental. Análisis costo beneficio (Ver funciones en roles)		х	х		х	х	
Transmitir la Propuesta de valor transmitida a través de una campaña publicitaria.				х			х
Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de piso.		х	х	х	х	х	х
Realizar mentoría formativa	х						

Semana 13.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades

- Preparar la planeación del edifico y presentar las actividades de mejora de acuerdo con los resultados de la mentoría formativa.
 - Revisar la participación en QV



- Retroalimentar en el desarrollo de habilidades blandas y capital psicológico
- Trabajar los temas de viabilidad técnica, económica, social, ambiental

OVAs a utilizar

Análisis de impacto

Semana 14.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades

- Presentar ajustes finales a la propuesta de valor y el modelo de negocio
- Definir modelos de introducción al mercado del producto
- Revisar el prototipo de acuerdo con las especificaciones establecidas

OVAs a utilizar

· Análisis de impacto

Semana 15.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

- ¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habilidades?
- ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico

Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades

- Enfatizar en las competencias comunicativas para presentar la idea con seguridad, y poder obtener reconocimiento y financiación externa
 - Retroalimenta el póster y el discurso a presentar en Ingenie futuro.

OVAs a utilizar

· Pendiente definir

Semana 16.

Al inicio preguntar sobre la charla anterior:

¿Cómo aporta la charla o la metodología al desarrollo del proyecto, al desarrollo de tus habili-



dades?

• ¿Cómo aportó el experto o asesor al desarrollo del proyecto, cómo al desarrollo de las habilidades?

Aportar desde las respuestas dadas por aspectos del capital psicológico Adicionalmente se desarrollan las siguientes actividades

- Realiza el análisis de desempeño de los equipos y coloca la nota apreciativa del mentor.
- Se enfatiza en la defensa de la propuesta frente a una aceleradora. En la vitrina laboral.
- Realiza retroalimentación del trabajo realizado durante del semestre.

Anexos.

3.1	Acta de Compromiso y colaboración mutua	29
3.2	Roles de trabajo para el aprendizaje del pequeño grupo. Moderador, el relator y expositor	30
3.3	Roles para el trabajo en equipo	32
3.4	Instructivo de actividades previas. Actividades al inicio de la asignatura TPI	33
3.5	El acertijo de Einstein. Dinámica de trabajo en equipo	33
3.6	Trabajo con problemática	43
3.7	Técnicas de recolección de información	43
3.8	Trabajo en equipo	49
3.9	Trabajo interdisciplinar	49
3.10	Acta de alcance del proyecto	49
3.11	Técnica de formulación de preguntas	50
3.12	Protocolo de elección y mentoría para proyectos de modalidad innovación abierta	
3.13	Modelo de diseño en ingeniería	52



3.1. Anexo 1. Acta de Compromiso y Colaboración Mutua

Delineamiento del proyecto (Contestar en forma breve las siguientes preguntas):

¿Cuál es la problemática u oportunidad detectada que a usted le gustaría trabajar? ¿Cuáles son las características generales del contexto o entorno en que sucede el problema? Qué posibles actores o partes interesadas¹ existen.

¿Qué efectos sociales, ambientales o económicos encierra la problemática?

DEBERES Y RESPONSABILIDADES.

Los abajo firmantes nos comprometemos para el proyecto delineado en esta acta, con la realización de los siguientes deberes y responsabilidades del proyecto:

- 1. A trabajar con ética de manera permanente.
- 2. A estudiar la problemática, contexto, actores para identificar y gestionar los requisitos y expectativas para encontrar una solución pertinente.
- 3. Con el apoyo de expertos, el profesor mentor y las partes interesadas o actores a proponer una solución pertinente, que genere valor social, ambiental y económico, basada en los requisitos de las partes interesadas que contenga objetivos, entregables, indicadores y actividades costeadas.
- 4. A identificar la viabilidad del proyecto en términos ambientales, sociales, económicos, legales, técnicos y de mercado.
- 5. A avanzar en un prototipo de la solución propuesta, demostrando que se basa en los requisitos establecidos.
- 6. A trabajar interdisciplinariamente con partes interesadas como docentes, investigadores y expertos.
- 7. A desarrollar de manera permanente un trabajo en equipo alrededor del proyecto.
- 8. A cumplir con el plan de trabajo establecido por el equipo de trabajo.
- 9. A colaborar con la actividades, encargos y tareas que sean asignadas por el equipo.
- 10. A participar con compromiso y responsabilidad con los integrantes del equipo
- 11. A reunirme periódicamente cuando el profesor mentor u otro miembro del equipo me lo demanden.
- 12. A cumplir con los acuerdos de manera responsable, respetuosa y ética.
- 13. A asistir puntualmente a reuniones, clases, talleres, asesorías y demás actividades.
- 14. A mejorar mis competencias lectoras y de escritura.

Los actores también denominados partes interesadas o stakeholders, son personas naturales o instituciones que poseen intereses que apoyan o rechazan el proyecto. El PMBOK sugiere que deben: identificar, planificar su gestión, gestionar su participación y controlar su participación. Esta gestión se centra en la comunicación continua para comprender sus necesidades y expectativas y gestionar sus intereses y conflictos asociados. La satisfacción de los interesados es un aspecto clave del proyecto. Para el emprendimiento social los segmentos de clientes o el grupo poblacional para los proyectos sociales

Nombre	Cargo*	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

NOTA: El equipo del proyecto vigilará por el cumplimiento de lo aquí manifestado.

3.2. Anexo 2. Roles de trabajo para el aprendizaje en pequeño grupo moderador, el relator y el expositor.

Instrucciones para el rol de Moderador.

El moderador debe desarrollar los siguientes aspectos:

- Establecer y ejecutar la estrategia para pensar creativamente en grupo.
- Señalar las tareas que debe llevar a cabo el grupo.
- · Diseñar el procedimiento propio de cada tarea, indicando el tiempo asignado para cada una.
- Velar por su cumplimiento y recomendar acciones remediales si fuere necesario.
- Realizar la autoevaluación formadora del ejercicio desarrollado que consiste en corregir errores, emendar omisiones o perfeccionar aciertos en grupo de acuerdo a las observaciones.

Instrucciones para el rol del Relator

El relator lleva la memoria de la reunión en un informe de relatoría. El informe de relatoría debe contener los siguientes aspectos:

- · Nombre, semana y número del informe.
- Introducción: Día, fecha, lugar y objeto de la reunión.
- Lista de los miembros del grupo: Tabla para señalar nombres y roles respectivos.
- Agenda: secuencia de temas que se van a tratar en la sesión y tiempo destinado a cada uno.
- · Aprendizaje colaborativo: Desarrollar las ideas y tópicos desarrollados en la reunión de pequeño

^{*}En cargo colocará el rol asumido dentro del equipo de acuerdo con la guía de trabajo TPI anexo 3 (CEO, COO, CFO, CEO, CTO, COO).



grupo. Resumir los aspectos y comentarios más importantes de los miembros del grupo.

- Exposición de la tarea: Dar el nombre de los miembros que exponen las tareas de la semana relacionadas con las actividades y ejercicios de elaboración del proyecto. Resumir los comentarios sobre cada uno.
- Otros temas de la agenda: Indicar los temas complementarios que se trataron durante la reunión.
- Evaluación de la sesión grupal: Los miembros que desempañaron los roles de moderador y expositor/ expositores realizan su evaluación y la someten a la aprobación del grupo.
- Preguntas para el mentor: Enviar al mentor las inquietudes que se tengan respecto a la elaboración del proyecto.
- Planteamiento de la próxima sesión: Día, lugar, hora, nombre de la mesa directiva, temas, etc.
- Firma de la persona responsable de la relatoría.

Instrucciones para el rol de Expositor / Expositores

El expositor / expositores de la tarea de la semana son elegidos por el pequeño grupo. Este rol se desarrolla de manera rotativa cada semana.

La exposición se realiza sobre un tema preciso, claramente identificado y delimitado. Debe contener los siguientes aspectos:

- Introducción: Consiste en el enunciado de los tópicos que se va a tratar para el desarrollo de la exposición de la tarea relacionada con la elaboración del proyecto. Cada enunciado debe referirse a una sola idea, ser de interés para los miembros del grupo y presentarse en forma simple y breve.
- Presentación de la exposición: Se desarrolla argumentando cada una de las ideas expuestas y se presentan las pruebas suficientes para afirmar o refutar enunciados que se trabajan. Para ello se utilizan variedad de documentación, tales como, citas, ejemplos, anécdotas, soportes documentados, etc. Estas pruebas aportan al debate de grupo para convencer sobre la validez de los enunciados expuesto referidos al área asignada o a la falsedad de los mismos. Es de anotar que la exposición se desarrolla en quince minutos con apoyo de materiales.
- Conclusión: Resumir las ideas principales sobre las cuales se ha desarrollado el tema. Aquí además se puede dar alguna opinión personal con los resultados o conclusiones. Se debe planificar bien la conclusión, no improvisarla. Avisar cuando se va a llegar a la conclusión hacer saber al público que se acerca el final de la exposición por medio de expresiones lingüísticas que expliciten que el discurso se va a terminar, tales como, en resumen, resumiendo, en síntesis, en pocas palabras, en suma...
- **Debate**: Después de haberse hecho la exposición se debe considerar un tiempo para responder a las interrogantes de los miembros del pequeño grupo. Este punto es importante saber escuchar, responder claramente las dudas con aclaraciones precisas, se pueden usar fuentes



documentales y relacionar las preguntas con las conclusiones.

3.3. Anexo 3. Roles para el trabajo en equipo

Instrucciones para el desarrollo de roles de trabajo en equipo.

- CEO: Chief executive officer. Encargado de dirigir las acciones generales del Plan de trabajo del proyecto, lidera los procesos de planeación, delimita el alcance y dirige las acciones orientadas al logro de los objetivos propuestos, es elegido por su equipo de trabajo, gestiona las partes interesadas, el grupo, los objetivos, da cuenta del avance del cronograma y el avance de los entregables, propone acciones ante las desviaciones encontradas. Gestiona el desarrollo de las habilidades blandas en los participantes del grupo: trabajo en equipo, habilidades comunicativas escritas y orales, negociación. Propone permanentemente evaluación y retroalimentación para el fortalecimiento de las habilidades.
- CCO: Chief comunication officer. Gestiona las comunicaciones con las partes interesadas del proyecto, propendiendo por la participación y se encarga de comunicarles sobre avances, inconvenientes y necesidades del proyecto. Igualmente organiza en el pequeño grupo las exposiciones, los trabajos escritos y otras actividades relacionadas, Gestiona el desarrollo de las
 habilidades blandas en los participantes del grupo: trabajo en equipo, habilidades comunicativas escritas y orales, negociación. Propone permanentemente evaluación y retroalimentación
 para el fortalecimiento de las habilidades.
- CFO: Chief financial officer. Gestiona lo relacionado con los recursos para el proyecto como: espacios de reuniones, documentación, consecución de talleres o laboratorios, materiales requeridos para el prototipo, entre otros.
- CTO: Chief technology officer. Gestiona metodologías para cada una de las etapas del proyecto, las investiga, consulta con el profesor mentor o experto del proyecto. Se documenta permanentemente en temas de PMBOK, Marco lógico y demás metodologías sugeridas por el profesor mentor o el experto. Es el soporte metodológico del equipo de trabajo.
- COO:Chief operating officer. Gestiona aspectos de calidad del proyecto, se documenta en temas
 centrales asociados con la calidad en los procesos, en las actividades, en los entregables. Da
 soporte al grupo para atender aspectos de calidad en los entregables del proyecto, Identifica
 los niveles de servicio requeridos por las partes interesadas y las condiciones de calidad en que
 reciben los entregables, vela por los intereses de los actores como REQUISITOS DEL CLIENTE
 y está pendiente de su gestión a lo largo del desarrollo de las fases del proyecto.
- Líder de innovación: Es un representante del proponente externo, quien estará encargado de apoyar el desarrollo del proyecto, coordinando reuniones de seguimiento y de trabajo con los estudiantes y el profesor mentor. Apoyará las convocatorias para las sesiones de ideación, co-creación, e iteración, y en la medida de lo posible facilitará los recursos que el proyecto de innovación requiera, como por ejemplo recursos de infraestructura, tecnología, información y relacionamiento.



3.4. Anexo 4. Instructivo de Actividades Previas. Actividades Previas al Inicio de la Asignatura TPI

Como requisito para desarrollar la materia de TPI, de manera individual realice las siguientes actividades:

- 1. Lea el presente documento cuidadosamente.
- 2. Escoja una idea de proyecto que surja de un problema real a resolver, de acuerdo con las instrucciones aquí contenidas.
- 3. Inscriba su idea de proyecto en el sitio indicado.
- 4. Esté atento en su correo, recibirá una comunicación indicando el link de meet al cual debe presentarse el primer día de clases.

Para atender lo anterior revise el documento que el Coordinador del curso remite a todos los estudiantes antes de iniciar la asignatura.

3.5. Anexo 5. El acertijo de Einstein. Dinámica de trabajo en equipo

Nombre de la actividad: El Acertijo de Einsten.

Objetivo: Conocer a los compañeros que participan en la asignatura de TPI e identificar junto con ellos los principios del trabajo en equipo, la comunicación, la negociación y el liderazgo.

Duración: 60 minutos (1hora máximo). Sugerencia de ideas y conceptos a trabajar por el mentor durante el desarrollo de la actividad de grupo. Sobre el trabajo en equipo. Se deben evidenciar, entre otras, las siguientes características del trabajo en equipo:

- El equipo que se cogestiona eficientemente.
- Solución de problemas y toma de decisiones.
- Las funciones y los roles de los miembros de equipos estratégicos.
- Ser un miembro eficiente del equipo.
- Planeación estratégica en equipo.
- · Participación activa con el objetivo de conseguir establecer metas y objetivo comunes.
- Capacidad para trabajar con personas desconocidas.
- Los talentos personales base de la construcción de un equipo de trabajo eficiente.

Sobre la Comunicación. Deben evidenciarse:

- Comunicación asertiva para trasmitir ideas y solucionar problemas.
- · La escucha activa y la empatía para lograr buenas relaciones interpersonales
- Escucha activa y sintonía con el otro.
- Características de las personas que se comunican asertivamente.
- · Características de la comunicación no asertiva.
- La comunicación agresiva y cómo afecta en la asertividad para expresarse y toma de decisiones. Sobre la Negociación. Debe favorecerse la comprensión de:



- Conocimiento de las características de la negociación.
- · La negociación para dar a soluciones pertinentes.
- Construir una solución basada en los intereses de las partes. Relaciones gana-gana.
- · Mediación, arbitraje e intermediación como elementos fundamentales de la negociación.

Sobre el Liderazgo. Socializar aspectos de liderazgo como:

- Ser líder y su responsabilidad.
- ·La influencia del liderazgo dentro de las actividades del equipo.
- La motivación y positivismo intrínseco para jalonar equipos.
- El desarrollo de la autoridad para liderar equipos.
- El desarrollo de la confianza para formar en equipo autónomo.
- Acuerdos y compromisos de los integrantes con el líder del equipo.

Instrucciones

Nota: El objetivo de la dinámica no trata de resolverlo, es más bien una excusa para que los estudiantes se conozcan, hagan consciente las habilidades blandas mencionadas anteriormente y coloquen en práctica la estrategia de trabajo en grupo del anexo 2 (Moderador, relator).

Aprendizaje independiente

- El mentor entrega sólo una clave a cada estudiante (si hay más estudiantes que claves, pueden repetir; si hay menos, se pueden hacer públicas algunas claves para garantizar que todos tengan la misma cantidad.
- Se lee la siguiente introducción del acertijo: Tenemos 5 casas de cinco colores diferentes y en cada una de ellas vive una persona de una nacionalidad diferente. Cada uno de los dueños bebe una bebida diferente, fuma una marca de cigarrillos diferente y tiene una mascota diferente.

El mentor entrega una clave a cada estudiante. Tenemos las siguientes claves:

- 1. El británico vive en la casa roja
- 2. El sueco tiene un perro
- 3. El danés toma té
- 4. La casa verde está a la izquierda de la blanca
- 5. El dueño de la casa verde toma café
- 6. La persona que fuma Pall Mall tiene un pájaro
- 7. El dueño de la casa amarilla fuma Dunhill
- 8. El que vive en la casa del centro toma leche
- 9. El noruego vive en la primera casa
- 10. La persona que fuma Brends vive junto a la que tiene un gato
- 11. La persona que tiene un caballo vive junto a la que fuma Dunhill
- 12. El que fuma Bluemasters bebe cerveza
- 13. El alemán fuma Prince



- 14. El noruego vive junto a la casa azul
- 15. El que fuma Brends tiene un vecino que toma agua
- El mentor realiza la pregunta que deben contestar los estudiantes con las claves asignadas ¿QUIÉN es el DUEÑO del pececito?

Aprendizaje de trabajo en grupo

- EL mentor organiza los estudiantes en pequeños grupos (cuatro estudiantes).
- Los estudiantes en su grupo se asignan los roles de moderador y relator de acuerdo al Anexo dos.
- Los estudiantes elijen la estrategia para completar la información y resolver el acertijo.
- El mentor pide a los estudiantes que no busquen la solución en internet, de resto, toda estrategia para compartir la información entre los estudiantes, es válida.
- El primer estudiante en contestar correctamente y mostrar toda la información, se considera el ganador. Si no hay ganador, se resuelve entre todos con la guía que se encuentra al final de este documento.
- El mentor observa el comportamiento de los estudiantes y registra los aspectos que más llaman su atención del desarrollo de la dinámica grupal.
- El mentor solo permite que los estudiantes trabajen 20 minutos.

Plenaria

Al finalizar la actividad grupal el mentor reúne al grupo y realiza una plenaria alrededor de las siguientes preguntas que contestarán los relatores:

- ¿Se logró el propósito común?
- ¿Recuerdan cuál era el propósito común?
- ¿Frente al propósito común se logró?
- ¿Qué impidió o permitió que se lograra?
- ¿Cuál es el propósito común del proceso del trabajo en equipo?
- ¿Qué impide o permite que se logré el trabajo en equipo? (hacer énfasis en los roles del equipo, el liderazgo, la comunicación, la negociación y las relaciones interpersonales)
- De los elementos que impiden o permiten que se logre el propósito común del ejercicio ¿Cuáles se ven reflejados en nuestro día a día como estudiantes de TPI alrededor del problema que iremos a resolver durante el semestre?
- ¿Cuál es su aporte a modificar estas situaciones para lograr el propósito común?
- La actividad se cierra haciendo una reflexión entre el mentor y los estudiantes alrededor de los siguientes tópicos:
- La importancia del trabajo en equipo para el desarrollo de la asignatura de TPI.
- La necesidad de compartir información en el trabajo en equipo para conseguir un objetivo común de la asignatura TPI y lograr resolver la problemática alrededor de una solución eficaz.



- El valor de aplicar en el trabajo en equipo los principios relacionados con la comunicación asertiva, la negociación y el liderazgo para lograr con éxito los objetivos que persiguela asignatura de TPI.
- La importancia de considerar para el trabajo en equipo habilidades como: la comunicación asertiva, el liderazgo, la planeación, la negociación y las buenas relaciones interpersonales.

Opcionalmente y para satisfacer la curiosidad de los estudiantes puede enviar la solución:

SOLUCIÓN AL ACERTIJO DE EINSTEIN

Comenzamos por saber quién y qué forma parte del acertijo.

- · Vecinos: Británico, Sueco, Danés, Noruego, Alemán
- · Casa: Roja, Verde, Blanca, Amarilla, Azul
- · Mascota: Perro, Pájaro, Gato, Caballo, Pececito
- · Bebida: Té, café, leche, cerveza, agua
- Cigarillos: Pall Mall, Dunhill, Brends, Bluemasters, Prince

Agrupamos lo que ya está indicado en las claves del acertijo:

- Británico Casa roja
- Sueco Perro
- Danés Té
- · Casa verde Café
- Pall Mall pájaro
- Casa amarilla Dunhill
- Bluemasters Cerveza
- Alemán Prince

Y comenzamos a llenar la tabla:

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	x	x	X
Sueco	X	Perro	x	X
Danés	X	X	Té	x
Noruego	X	X	X	x
Alemán	X	Х	х	Prince



Según la clave "El dueño de la casa verde toma café" y puesto que sabemos que el danés toma té, el británico solo puede beber leche, cerveza o agua. Según la clave "El dueño de la casa amarilla fuma Dunhill" el británico solo puede fumar Pall Mall, Brends o Bluemasters.

Actualizando la tabla quedaría así:

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	x	Leche Cerveza Agua	Pall Mall Brends Bluemasters
Sueco	X	Perro	x	x
Danés	Blanca Amarilla Azul	х	Té	x
Noruego	Blanca Amarilla	Х	Cerveza Agua	x
Alemán	X	X	X	Prince

El que fuma Bluemasters bebe cerveza por lo tanto el danés al no beber cerveza tampoco fuma Bluemasters, ni Prince, le quedan Pall Mall, Dunhill o Brends.

El que fuma Bluemasters bebe cerveza por lo tanto el alemán no bebe ni cerveza ni té, le queda café, leche o agua.

Continuamos actualizando.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	x	Leche Cerveza Agua	Pall Mall Brends Bluemasters
Sueco	X	Perro	X	
Danés	Blanca Amarilla Azul	X	Té	Pall Mall Dunhill Brends
Noruego	Blanca Amarilla	х	Cerveza Agua	Х
Alemán	Х		Café Leche Agua	Prince



La persona que fuma Pall Mall tiene un pájaro por lo tanto el alemán no tiene ni pájaro ni perro, le queda gato, caballo y pececito.

El sueco tiene un perro por lo tanto ni fuma Pall Mall ni Prince, le quedan Dunhill, Brends y Bluemasters.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	x	Leche Cerveza Agua	Pall Mall Brends Bluemasters
Sueco	X	Perro	×	Pall Mall Brends Bluemasters
Danés	Blanca Amarilla Azul	х	Té	Pall Mall Brends Bluemasters
Noruego	Blanca Amarilla	X	Cerveza Agua	Х
Alemán	×	Gato Caballo pececito	х	Prince

El dueño de la casa amarilla fuma Dunhill por lo tanto no es el alemán, le queda la casa verde, blanca o azul. El noruego vive en la primera casa y es o la blanca o la amarilla, además la casa verde está a la izquierda de la blanca por lo que la blanca no puede ser la primera, por lo tanto el noruego vive en la amarilla.

Puesto que el noruego es quien vive en la amarilla el danés solo puede vivir o en la blanca o en la azul.

Además ahora que sabemos que el noruego vive en la amarilla también sabemos que fuma Dunhill. La tabla actualizada nos queda así:

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	×	Leche Cerveza Agua	Pall Mall Brends Bluemasters
Sueco	Х	Perro	х	Brends Bluemasters
Danés	Blanca Azul	X	Té	Pall Mall Brends
Noruego	Amarilla	х	Cerveza Agua	Dunhill
Alemán	Verde Blanca Azul	Gato Caballo pececito	Café Leche Agua	Prince



Puesto que las casas roja y amarilla ya están ocupadas el sueco vive o en la verde, blanca o azul. La persona que tiene un caballo vive junto a la que fuma Dunhill, por lo tanto el noruego no tiene ni caballo ni perro, le queda pájaro, gato y pececito, pero como el pájaro es de quien fuma Pall Mall solo puede tener gato o pececito.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillos
Británico	Roja	х	Leche Cerveza Agua	Pall Mall Brends Bluemasters
Sueco	Verde Blanca Azul	Perro	×	
Danés	Blanca Azul	Х	Té	Pall Mall Dunhill Brends
Noruego	Amarilla	Gato Pececito	Cerveza Agua	х
Alemán	x	Gato Caballo pececito	х	Prince

Cambiamos de estrategia e intentamos colocar en orden las casas.

El noruego vive en la primera casa que es amarilla y además vive junto a la casa azul que solo puede ser la segunda.

En la casa del centro (la 3) beben leche. Y como en la verde toman café y está a la izquierda de la blanca, la verde solo puede estar en la posición 4 y la blanca en la posición 5. La posición de las casas seria esta:

Casa 1	Casa 2	Casa 3	Casa 4	Casa 5
Amarilla	Azul	X	Verde	Blanca
X		Leche	Café	
Noruego	Х			



También ponemos los datos que ya conocemos de la tabla anterior.

Casa 1	Casa 2	Casa 3	Casa 4	Casa 5
Amarilla	Azul	Roja	Verde	Blanca
X		Leche	Café	
Noruego	х		Británico	Х
Dunhill	Х			

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillo	Posición
Británico	Roja	Х	Leche	Pall Malls Brends Blue Masters	Casa 3
Sueco	Verde Blanca Azul	Perro	X	Brends Blue Masters	Casa 2 Casa 4 Casa 5
Danés	Blanca Azul	х	té	Pall Malls Brends	Casa 2 Casa 4 Casa 5
Noruego	Amarilla	Gato Pececito	Cerveza Agua	Dunhill	Casa 1
Alemán	Verde+ Blanca Azul	Gato Caballo Pececito	Café Leche Agua	Prince	Casa 2 Casa 4 Casa 5

La persona que tiene un caballo vive junto a la que fuma Dunhill, por lo tanto el caballo vivirá en la casa 2 que es la azul, puesto que el sueco tiene un perro no vive en la casa azul.

El dueño de la casa verde toma café por lo tanto el danés no vive en la casa 4.

El que fuma Bluemasters bebe cerveza, por lo que el británico no fuma Bluemasters, y solo queda el sueco.



Casa 1	Casa 2	Casa 3	Casa 4	Casa 5
Amarilla	Azul	Roja	Verde	Blanca
	X	Leche	Café	X
Noruego	х	Británico	X	X
Dunhill	х	Х	Х	X
х	Caballo	х	X	х

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillo	Posición
Británico	Roja	Pájaro Gato Pececito	Leche	Pall Mall Brends	Casa 3
Sueco	Verde Blanca	Perro	Cxerveza	Blue Masters	Casa 4 Casa 5
Danés	Blanca Azul	Pájaro Gato Caballo Pececito	Té	Pall Malls Brends	Casa 2 Casa 5
Noruego	Amarilla	Gato Pececito	Agua	Dunhill	Casa 1
Alemán	Verde Blanca Azul	Gato Caballo Pececito	Café	Prince	Casa 2 Casa 4 Casa 5

El dueño de la casa verde toma café, es el alemán. Por lo tanto el sueco vive en la blanca y el danés en la azul.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillo	Posición
Británico	Roja	Pájaro Gato Pececito	Leche	Pall Mall Brends	Casa 3
Sueco	Blanca	Perro	Cerveza	Blue Masters	Casa 4 Casa 5
Danés	Azul	Pájaro Gato Caballo Pececito	Té	Pall Malls Brends	Casa 2 Casa 5
Noruego	Amarilla	Gato Pececito	Agua	Dunhill	Casa 1
Alemán	Verde	Gato Caballo Pececito	Café	Prince	Casa 2 Casa 4 Casa 5



La casa verde está a la izquierda de la blanca, por lo que la verde es la 4 y la blanca la 5. La persona que tiene un caballo vive junto a la que fuma Dunhill, por lo tanto vive en la 2.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillo	Posición
Británico	Roja	Pájaro	Leche	Pall Mall Brends	Casa 3
Sueco	Blanca	Perro	Cerveza	Blue Masters	Casa 5
Danés	Azul	Caballo	Té	Pall Malls Brends	Casa 2
Noruego	Amarilla	Gato Pececito	Agua	Dunhill	Casa 1
Alemán	Verde	Gato Pececito	Café	Prince	Casa 4

La persona que fuma Pall Mall tiene un pájaro, el británico. Y por último la persona que fuma Brends vive junto a la que tiene un gato con lo que dejamos la tabla resuelta.

	Casa	Mascota	Bebida	Cigarrillo	Posición
Británico	Roja	Pájaro	Leche	Pall Mall Brends	Casa 3
Sueco	Blanca	Perro	Cerveza	Blue Masters	Casa 5
Danés	Azul	Caballo	Té	Pall Malls Brends	Casa 2
Noruego	Amarilla	Gato	Agua	Dunhill	Casa 1
Alemán	Verde	Pececito	Café	Prince	Casa 4

SOLUCIÓN AL ACERTIJO DE EINSTEIN:

El aleman tiene un pececito de mascota.

3.6. Anexo 6. Trabajo con problemática

Realice las siguientes actividades:

- 1) Revise la problemática que los estudiantes llevan, verificando que existen un sinnúmero de problemas.
- 2) Invite a los estudiantes a identificar el problema principal de la problemática de forma intuitiva. (Ejemplo: árbol de problemas con causas y efectos)
- 3) Invite a los estudiantes a buscar un método para priorizar los problemas de la problemática, por ejemplo, la matriz de VESTER u otra que considere pertinente.
- 4) Deje como tarea que resuelvan su problemática con la matriz de VESTER o con otra metodología seleccionada.

3.7. Anexo 7. Técnicas de recolección de información

Escrito por Meto De LaInv 09-02-2014

Cuando se lleva a cabo un proyecto, es necesario considerar los métodos, las técnicas e instrumentos como aquellos elementos que aseguran el hecho empírico de la investigación; es decir, la fase básica de la experiencia investigativa. El método representa el camino a seguir en el proyecto, las técnicas constituyen la manera cómo transitar por esa vía, mientras que el instrumento incorpora el recurso o medio que ayuda a realizar esta senda. Como lo señala Hurtado (2000), las técnicas de recolección de datos, son los procedimientos y actividades que permiten obtener la información necesaria para dar cumplimiento al objetivo del proyecto. Para Ander-Egg (1995), la técnica indica cómo hacer un instrumento de recolección de datos que es el recurso que usa para acercarse a los fenómenos y extraer de alcanzar un fin o hechos propuestos; tiene un carácter práctico y operativo. En estos términos la información para el desarrollo del proyecto.

Técnicas de recolección de información

El desarrollador de un proyecto debe considerar que la selección y elaboración de técnicas e instrumentos es esencial en la etapa de recolección de la información; pues constituye el camino para encontrar la información requerida que dará respuesta al problema planteado. Las técnicas básicas para la recolección de información, se puede definir como: el medio a través del cual el desarrollador del proyecto se relaciona con los participantes para obtener la información necesaria que le permita alcanzar los objetivos planteados.

En este sentido, existe un amplio conjunto de técnicas de recolección de información (primaria o secundaria) donde algunas son propias de las investigaciones con tendencia cuantitativa y otros con orientación cualitativa.

Entre las técnicas de recolección de información se refieren a las siguientes:

- 1. La observación.
- 2. La recopilación documental.



- 3. La entrevista.
- 4. La encuesta.

Veremos a continuación una descripción general de estas técnicas:

- a. La observación. La observación consiste en la indagación sistemática y a través de la vista. Está dirigida a estudiar los aspectos más significativos de los objetos, hechos, situaciones sociales o personas en el contexto donde se desarrollan normalmente; permitiendo la comprensión de la verdadera realidad del fenómeno. Hernández (2000), señala que la observación se fundamenta en buscar el realismo y la interpretación del medio y que se debe planear cuidadosamente en:
 - Etapas: Para conocer el momento de hacer la observación y realizar las anotaciones pertinentes.
 - Aspectos: Considerar lo representativo que se tomará de la situación en estudio.
 - Lugares: Deben ser escogidos cuidadosamente para que lo observado aporte lo mejor al trabajo de investigación.
 - Personas: De ellas depende que se obtenga información representativa para el estudio. Según Bunge (2000), la observación se caracteriza por ser:
 - Intencionada: Coloca las metas y los objetivos que los seres humanos se proponen en relación con los hechos.
 - Ilustrada: Cualquier observación para ser tal, está dentro de un cuerpo de conocimientos desde una perspectiva teórica.
 - Selectiva: Excluye aquello que solo interesa conocer del cúmulo de cosas de un amplio campo de observación.
 - Interpretativa: Describir y explicar aquello que se observa y al final ofrece algún tipo de explicación acerca del fenómeno, al colocarlo en relación con otros datos y con otros conocimientos previos.

Modalidades

La observación puede presentar varias modalidades, tomando en consideración diferentes particularidades. Veamos:

- Por su carácter
 - Estructurada
 - No estructurada
- Participación del observador
 - Participante
 - No participante
- Número de observadores
 - Individual
 - Colectiva



- Lugar donde se realiza
 - Campo
 - · Laboratorio 41

Ventajas y desventajas de la observación

- Ventajas
 - Los hechos se estudian en el momento que ocurren y sin intermediarios.
 - La información que se obtiene no depende del deseo que tengan los sujetos de proporcionarla. Por lo tanto, es independiente de la persona para suministrarla.
- Desventajas
 - Muy difícil de aplicar a muestras grandes.
 - Puede resultar costosa cuando se requiere de observadores calificados.
 - No brinda información sobre acontecimientos pasados o posteriores.

b. La Recopilación Documental Bibliográfica. Consiste en la recuperación, análisis crítica e interpretación de datos secundarios. Según Hernández (2000), esta técnica de recolección de información, consiste en "detectar, obtener y consultar bibliografía y otros materiales que parten de otros conocimientos y/o informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio" (p.50). Esta modalidad de recolección de información parte de las fuentes secundarias de datos; es decir, aquella obtenida indirectamente a través de documentos que son testimonios de hechos pasados o históricos.

Variedad de fuentes documentales

Existe una gran variedad de fuentes documentales, entre las que se destacan:

- a. Hemerográfica
- b. Bibliográfica
- c. Escrita
- e. Videografía
- f. Iconográfica.
- g. Cartográfica.
- h. De objetos (vestidos, instrumentos de trabajo, obras de arte o artesanía, construcciones, entre otras).

Ventajas y desventajas de la recopilación documental y bibliografica

-Ventajas

Según Valles (1999), las ventajas de la recopilación documental y bibliográfica son:

- Bajo costo, considerando la gran cantidad de información que brindan.
- Por sus características este tipo de técnica, prescinde de las posibles reacciones de los sujetos investigados.
- · El material documental tiene una dimensión histórica, en la investigación social.



- Desventajas

- Durante su elaboración se pueden realizar recortes, selecciones y fragmentación de la información; es decir, que toda producción de un documento corre el riesgo intervención de elementos que han participado en su producción o conservación.
- La propia naturaleza de la información documental requiere que ésta se tome como datos secundarios y que sea un complemento a los datos primarios (Valles, 1999).
- Partes de un archivo documental pueden ser sometidas a falsas interpretaciones y ser leídos de forma opuesta a la que su autor pretendió comunicar.

La entrevista.

Consiste en el diálogo entre entrevistador-entrevistado sobre un tema previamente determinado. Es una técnica de recopilación de información mediante contacto directo con las personas, a través de una conversación interpersonal, preparada bajo una dinámica de preguntas y respuestas, donde se dialoga sobre un tópico relacionado con la problemática de investigación. La interacción verbal es inmediata y personal, donde una parte es el entrevistador, quien formula las preguntas, y la otra persona es el entrevistado. La entrevista permite estar al tanto de la postura del o los informantes ante una situación determinada.

Existen diversos tipos de entrevista, entre las que se pueden citar: las de trabajo, de selección de personal, las entrevista periodísticas, entre otras. La entrevista, pensada como una técnica de investigación ofrece información relevante para abordar un problema y lograr los objetivos de un proyecto propuesto. La clasificación más común refiere las entrevistas estructuradas, semiestructuradas y las no estructuradas.

- Entrevistas estructuradas: El entrevistador realiza una serie de preguntas al entrevistado, a partir de un cuestionario previamente preparado, bajo un guión de preguntas cerradas, elaborado de forma secuenciada y dirigida. Las respuestas de los entrevistados deben ser concretas sobre lo que se le interroga.
- Entrevistas semiestructuradas: Se llevan a cabo a partir de un guión de preguntas abiertas que se le formulan al entrevistado, sin obligar al entrevistado que siga un orden determinado; dejando así lugar para la libre expresión.
- Entrevistas no estructuradas: El entrevistado no afronta un listado establecido de preguntas y la entrevista se desenvuelve abiertamente con mayor flexibilidad y libertad.

Ventajas y desventajas de la entrevista

- Ventajas
 - Permite percibir expresiones subjetivas del entrevistado por su comportamiento en el momento de la entrevista.
 - El entrevistador puede intervenir, si es necesario, para reforzar alguna pregunta o clarificar ideas.



- Puede ofrecer información importante que permita el uso de otras técnicas.
- Permite aclarar y repetir preguntas.
- Desventajas
 - Está condicionada al deseo de participación de los entrevistados
 - Al ser una relación interpersonal, si no existe empatía entre el entrevistador y el entrevistado, puede existir respuestas falseadas o exageradas.
 - El entrevistado puede responder mediante sus recuerdos, existiendo así una distancia con respecto a lo que sucedió realmente de cierto hecho o fenómeno.

La encuesta

Esta técnica consiste en la información que se extrae de una muestra acerca de un tema en particular. La encuesta es una técnica de recopilación de información donde el desarrollador del proyecto interroga a los investigados los datos que desea obtener. Se trata de conseguir información, de manera sistemática y ordenada de una población o muestra, sobre las variables consideradas en el proyecto La encuesta permite obtener información de un grupo socialmente significativo de personas relacionadas con el problema de estudio; que posteriormente mediante un análisis cuantitativo o cualitativo, generar las conclusiones que correspondan a los datos recogidos. Hurtado (2000), señala que en la encuesta el nivel de interacción del encuestador con la persona que posee la información es mínimo, pues dicha información es obtenida por preguntas realizadas con instrumentos como el cuestionario.

- Tipos de encuestas

Las encuestas varían ampliamente en su alcance, diseño y contenido. Por ello, la variada tipología de encuestas que existe, aunque todas ellas tienen aspectos en común. La encuesta se puede clasificar atendiendo diferentes criterios:

- Por la forma que adquiere el cuestionario:
 - · Encuesta personal
 - · Encuesta de lista
- Respecto a la población encuestada:
 - Censo
 - Encuesta
- Según la naturaleza de la investigación:
 - Encuesta sobre hechos
 - · Encuestas de opinión
- Por la forma de recolección:
 - Encuesta por entrevista
 - · Encuesta por correo
 - Encuesta por teléfono
- Atendiendo el carácter de la investigación:



- Encuesta estructural
- Encuesta coyuntural

Ventajas y desventajas de las encuestas

- Ventajas
 - Aplica a todos los encuestados las mismas preguntas, en el mismo orden y en un contexto social semejante.
 - Existe menos desviación de las respuestas de los encuestados, pues generalmente éstos son anónimos; ofreciendo mayor libertad para responder.
 - Difícil de alterar. Simplemente se recopila y presenta.
- Desventajas
 - No se tiene control directo sobre lo que se investiga.
 - Está sujeta al deseo de los encuestados a participar.
 - Puede que cierto porcentaje de preguntas no sean respondidas.

CONCLUSIÓN

La fase inicial de la recopilación de información y su sistematización es primordial para alcanzar un resultado exitoso en un trabajo de investigación. Tener certeza en la selección de la técnica de la recolección de los datos permitirá optimizar los requerimientos, que serán fundamentales para el desarrollo del trabajo investigativo. En consecuencia, es un requerimiento ineludible que el desarrollador de un proyecto, conozca las diferentes técnicas e instrumentos empleados para recabar sistemáticamente los datos requeridos en su proyecto, y decidir entre ellas, para alcanzar los mejores resultados.

Para el caso de los proyectos de modalidad innovación abierta, se recomienda a los estudiantes tener especial cuidado con las recomendaciones que hagan los proponentes, Salvaguardar la información compartida sobre el reto de innovación, del proponente o de terceros, se debe dar cuidadoso manejo sobre la reserva de la información del proponente externo, y mantener la confidencialidad.

Técnicas de recolección de información

Bibliografía

- 1. Ander-Egg, Ezequiel (1995). Técnicas de Investigación Social. Argentina: Lumen
- 2. Arias, Fidias. (2006). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Caracas: Episteme.
- 3. Bunge, Mario. (2000). La investigación científica, Barcelona: Ariel.
- 4. Cerda, Hugo. (1991).Los ele mentos de la Investigación. Bogotá: El Búho.
- 5. Flick, Uwe. (2004). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata
- 6. Hernández, Roberto., Fernández, Carlos., Baptista, Pilar, (1998). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill
- 7. Hurtado, Jacqueline. (2000). El Proyecto de Investigación. Segunda Edición. Caracas.
- 8. Pardinas, Felipe (1998). Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales. México:



Siglo XXI.

- 9. Rodríguez, Gregorio. Gil, Javier y García Eduardo (1996). Metodología de la Investigación cualitativa. Málaga: Aljibe.
- 10. Valles, S. Miguel (1999). Técnicas cualitativas de investigación social: reflexión metodológica y práctica profesional. Madrid: Síntesis, S.A

3.8. Anexo 8. Trabajo en equipo

Ver rúbrica de trabajo en equipo

3.9. Anexo 9. Trabajo interdisciplinar

Consultar SYLLABUS

3.10. Anexo 10. Acta de alcance del proyecto

1. Alcance del proyecto².

El alcance es la piedra angular del proyecto, se define como el trabajo que se necesita para alcanzar los objetivos del proyecto. Para ello deben cumplirse con las siguientes actividades:

- a. Recopilar los requisitos³ o intereses de las partes interesadas⁴.
- b. Definir el alcance, debe identificar aspectos claves como: el propósito del proyecto, los objetivos, entregables⁵ y su calidad en función de los requisitos.
- c. Incluye el cómo se va a aceptar y cómo se va a validar dicha aceptación. (En caso de que el proyecto lo haya propuesto alguien diferente a quien lo formula, debe retomarse y analizarse con las partes interesadas todos estos aspectos ya definidos). Aquí es necesario que se tenga una relación estrecha con los stakeholders. Y en el caso de los proyectos de innovación abierta, mantener constante comunicación con los líderes de innovación de los proponentes externos.
- d. Crear la Estructura de Desglose de Trabajo (EDT)⁶, permitiendo subdividir el trabajo en componentes más pequeños y fáciles de manejar denominados Paquetes de Trabajo TP⁷.

Lo anterior puede realizarse por el grupo de trabajo siguiendo la estructura de realizar: árbol de problemas, árbol de objetivos y árbol de alternativas.

² Corresponde a una de la "Buenas prácticas" referenciadas en el PMI y en la ISO 21500

³ Son las razones para emprender el proyecto, corresponden a objetivos estratégicos de la organización, requisitos: funcionales (qué debe hacer o no el producto), de calidad, de aceptación, entregables, fechas, presupuesto. Deben ser medibles, completos, coherentes y aceptables por los interesados del proyecto.

⁴ Para PMI los interesados son "Un individuo, grupo u organización que puede afectar, verse afectado, o percibirse a sí mismo como afectado por una decisión, actividad o resultado del proyecto. Pueden participar activamente en el proyecto o tener intereses a los que pueda afectar positiva o negativamente la ejecución del proyecto. El equipo del proyecto debe identificarlos para determinar los requisitos del proyecto y asegurar un resultado exitoso. El director del proyecto debe gestionar las influencias de los distintos interesados con relación a los requisitos del proyecto para asegurar un resultado exitoso"

⁵ Corresponde a un producto, servicio o resultado único y verificable según el PMI.

⁶ Denominada por el PMI como Work BreakDown Structurre WBS. Se le puede denominar como desglose de entregables.

⁷ WP Work Package, denominado así en el PMI.



2. Revisión del alcance.

Consiste en realizar una reunión entre el equipo de proyecto, las partes interesadas, los clientes y demás personas, quizá esto pueda tomar un par de reuniones.

Posteriormente a encontrar la alternativa, el asunto central consiste en verificar: objetivos, descripción de productos, entregables parciales, requerimientos, medición de la calidad, límites del proyecto (qué abarca y qué no). Esta revisión puede generar posibles ajustes. Hacer esta actividad previene cinco de los seis factores causantes del fracaso en la gestión de proyectos:

- Mala definición del alcance de los proyectos
- No implicación de los destinatarios
- · Carencia de recursos
- Falta de compromiso del equipo y de la Dirección del proyecto
- · Carencia de Planificación
- Inexperiencia del Director del proyecto8.

Como resultado de este trabajo resulta un documento que se denomina: ENUNCIADO DEL AL-CANCE DEL PROYECTO, en dicho documento se detallan los entregables y la forma de alcanzarlos. Es uno de los factores claves para el éxito del proyecto.

En el caso de los proyectos de innovación abierta, se debe acordar el alcance con el líder de innovación.

Bibliografía complementaria

- 1. Rousseau, V., Aube, C., & Savoie, A. (2006). Teamwork behaviors: A review and an integration of frameworks. Small Group Research, 37(5), 540-570.
- 2. Rousseau, V., Aube, C., Chiocchio, F., Boudrias, J. et Morin, E. M. (2008). Social interactions at work and psychological health: The role of leader-member exchange and work group integration. Journal of Applied Social Psychology, 38(7), 1755-1777.

3.11. Anexo 11. Técnica de formulación de preguntas

Es muy importante que dentro del desarrollo del proyecto se haga un proceso reflexivo, con el cual se identifiquen los aspectos más relevantes de un problema. En este proceso se hace muy importante que se generen la mayor cantidad de preguntas que describan todos los aspectos del problema.

Las preguntas planteadas deben resolverse y permitir que el estudiante desarrolle autonomía en su aprendizaje, se adueñe del conocimiento, conecte con otros temas relacionados y se concentre en los puntos relevantes dentro del análisis.

La técnica de formulación de preguntas debe enfocar a los estudiantes en los porqués de los resultados del entregable de un proceso de diseño, para profundizar en la conceptualización y entender dentro del proceso donde puede haber malas interpretaciones.

1. Objetivo



Desarrollar en los estudiantes la capacidad de formular preguntas esenciales que les permitan profundizar en la problemática y los conecten con el desarrollo del proyecto.

1.1. Objetivos específicos

- El estudiante es capaz de producir y mejorar sus propias preguntas en un proceso reflexivo.
- El estudiante es capaz de producir una estrategia para usar sus preguntas y analizar qué ha aprendido y cómo lo ha aprendido.

2. Desarrollo de la técnica

- Pídale a sus estudiantes que indaguen acerca del problema y que produzcan preguntas de o manera individual.
- El estudiante debe hacer tantas preguntas como pueda y debe registrarlas como fueron establecidas desde un principio.
- Las preguntas deben ser enumeradas y se deben cambiar los enunciados por preguntas.
- Pídale a los estudiantes que clasifiquen sus preguntas en abiertas (requieren una explicación más larga) y en cerradas (se responden con un si o un no o con una palabra).
- Las preguntas pueden modificarse de un tipo a otro y luego se les da prioridad.
- Las preguntas luego se separan en las que tienen variables y pueden generar una investigación adicional y en preguntas que estén relacionadas entre si. El objetivo en este paso es encontrar la mayor cantidad de conexiones posibles.
- Separe las preguntas que no aporten para resolver el problema.
- Permita que el estudiante reconozca patrones sobre el fenómeno o problema en estudio y que clasifique estas preguntas.
- Oriente al estudiante para que defina las preguntas que no contribuyen para resolver el problema.
- Pídale al estudiante que coloqué una clasificación y que construya un cuadro como el siguiente.

3.12. Anexo 12. Protocolo de elección y mentoría para proyectos de modalidad innovación abierta

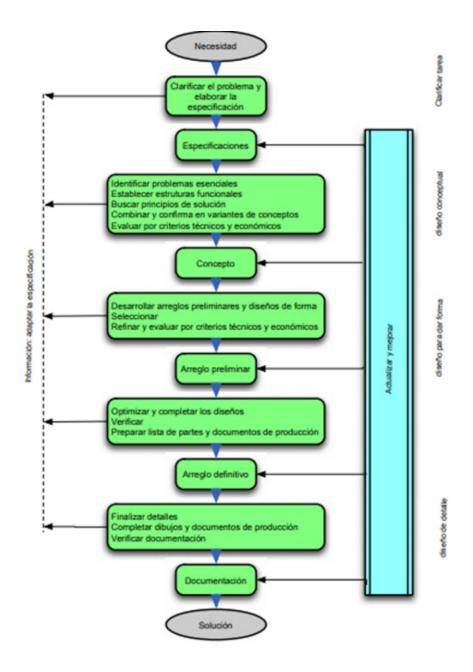
Consultar documento:

Protocolo de Selección y Mentoría para la Modalidad Proyectos de Innovación Abierta

3.13. Anexo 13. Modelo de diseño en ingeniería

Consultar documento:

Protocolo de Selección y Mentoría para la Modalidad Proyectos de Innovación Abierta.



Fuente: Cross (1999) (p. 37)

Bibliografía complementaria

Cross, N. (1999). Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos: Limusa Wiley

