

# MENTALIDAD EMPRENDEDORA

## EMP1100

Evelyn Medina

## **APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA CLASE**

> Práctica de Creación.



## **INDICADORES DE MENTALIDAD EMPRENDEDORA:**

### **Actitudes y habilidades que desarrollaremos:**

**1\_Usa la información disponible** como medio para generar nuevas ideas.

**2\_Analiza en conjunto con otros la presencia de necesidades u oportunidades** en el entorno.

**3\_Toma iniciativas frente a oportunidades** o necesidades del entorno considerando diferentes perspectivas (crea nuevas ideas).

**4\_Comunica sus propuestas** para enriquecerlas colaborativamente.

**5\_Reconoce la adversidad y el fracaso** como fuentes de aprendizaje.

**6\_Reconoce las capacidades propias y ajena**s.

**7\_Evalúa las propuestas** o soluciones planteadas, **sopesando sus posibles efectos o riesgos**.

## **INDICADORES DE CREATIVIDAD (COMPETENCIA EMPLEABILIDAD)**

**Actitudes y habilidades que desarrollaremos:**

**CR\_N1\_1 Aporta sugerencias a las ideas, situaciones, casos o problemas que le plantean (Coevaluación EV2).**

**CR\_N1\_4 Basándose en lo que conoce, genera nuevas ideas o soluciones a situaciones o problemas.**

**CR\_N1\_5 Transmite o expresa a otros las nuevas ideas generadas.**

# EVALUACIÓN 3

La evaluación consistirá en un reto creativo que deberán ejecutar como equipo.

EVALUACIÓN N°3	%
<b>RETO CON PRESENTACIÓN PITCH</b>	<b>25%</b>
<b>COEVALUACIÓN</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>35%</b>

Indicadores Creatividad que se medirán en la Coevaluación:

1. Basándose en lo que conoce, genera nuevas ideas o soluciones a situaciones o problemas.
2. Transmite o expresa a otros las nuevas ideas generadas.



## AGENDA



INFO GENERAL (FECHAS/AVA)

RETROALIMENTACIÓN EVALUACIÓN

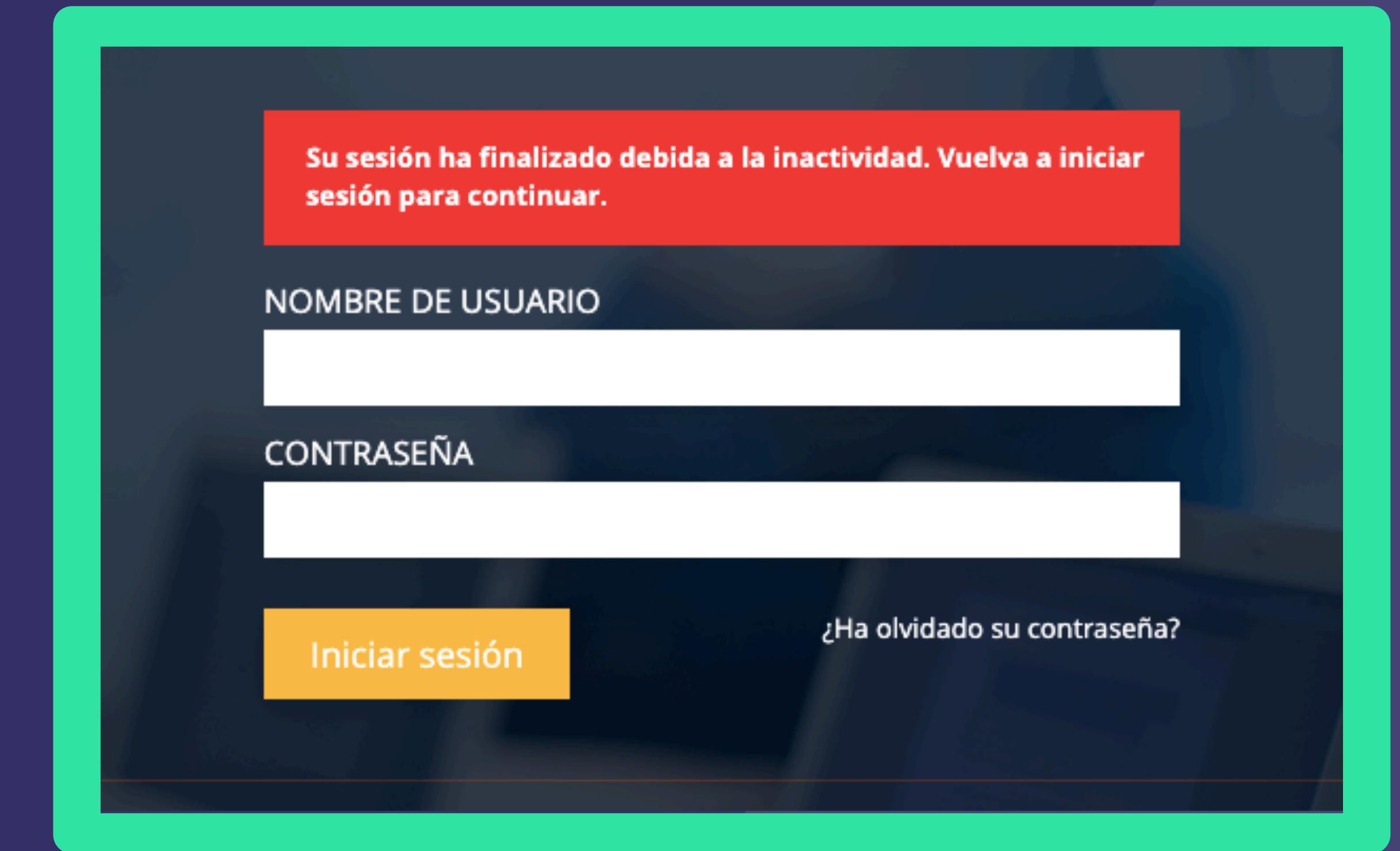
AGREGAR VALOR A UN PRODUCTO

# FECHAS CLAVES



# REVISEMOS AVA

Contentenido de AVA y  
Drive



# RETROALIMENTACIÓN EVALUACIÓN

01  
¿Qué  
funcionó?

02  
¿Qué no  
funcionó?

03  
¿Qué  
mejorarías?



VEAMOS LAS NOTAS!!!



3

## TERCERA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

"CREATIVIDAD PUESTA EN PRÁCTICA"



CONFORMEMOS  
EQUIPOS DE TRABAJO

Para conformar los equipos, no basta sólo trabajar con **quienes mejor te llevas**, o te caen bien.

*Es indispensable que se puedan complementar en base a sus propias características.*

**“TODOS POR UNA MISMA META”**











# EQUIPOS DE TRABAJO

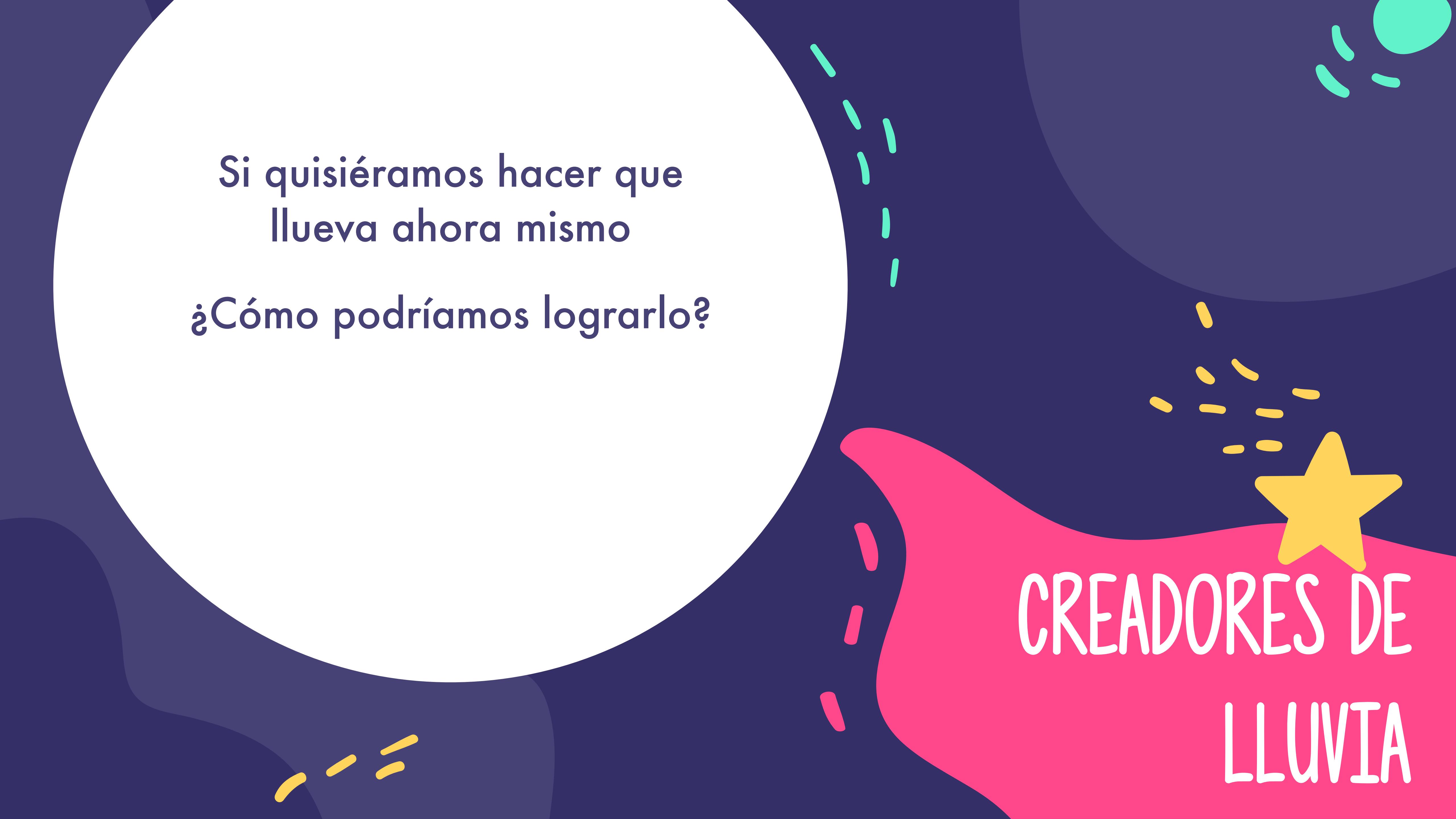
- Los equipos pueden ser de entre 4.
- No se permite realizar la actividad solo/a o en grupos de menos de 3 integrantes.
- Los equipos deben ser los mismos durante toda la Experiencia de Aprendizaje 3 y Examen Transversal.





# CREADORES DE LLUVIA



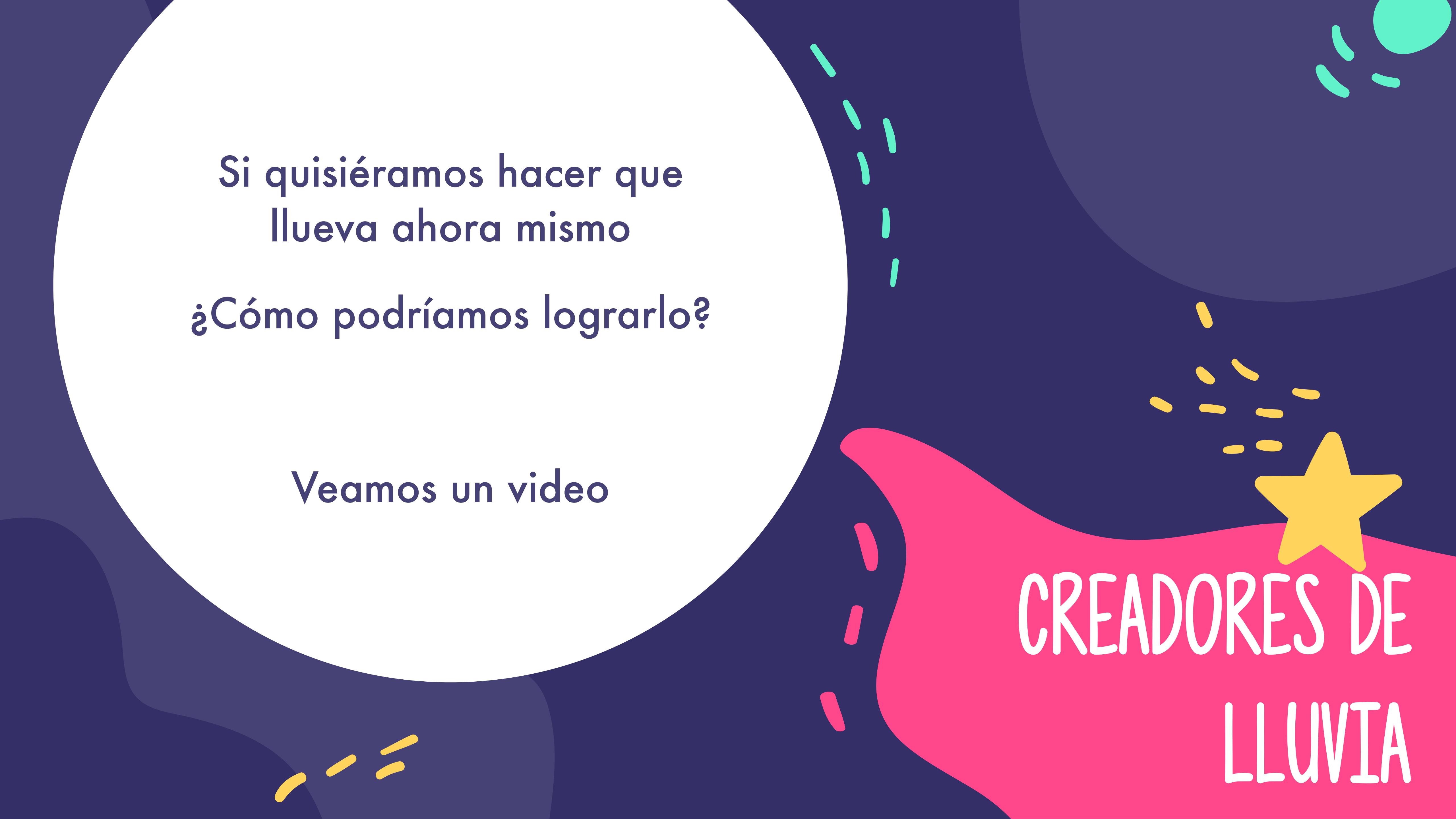


Si quisiéramos hacer que  
llueva ahora mismo

¿Cómo podríamos lograrlo?



CREADORES DE  
LLUVIA



Si quisiéramos hacer que  
llueva ahora mismo

¿Cómo podríamos lograrlo?

Veamos un video



CREADORES DE  
LLUVIA

# CREADORES DE LLUVIA

Cuando pregunté acerca de crear lluvia,

¿Estaba considerado el sonido en sus respuestas? ¿Por qué?

¿Cómo relacionas esta actividad con el identificar oportunidades y encontrar soluciones creativas?



## Pensamiento CONVERGENTE

Control

Análisis

Razón

Ciencia

Lógica

Arte

Deseos

Música

Paz

Libertad

Imaginación

Creatividad

Creativo



## Pensamiento DIVERGENTE

# LLUVIA DE IDEAS



Idearemos soluciones innovadoras para dar respuesta a las problemáticas identificadas.

**La cantidad y diversidad de ideas, son la base para encontrar una idea que valga la pena**

# IDEAR

01

No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra.

02

En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor.

03

A veces, las ideas más raras y poco usuales son las que generan soluciones visionarias.

# QUE ES UNA IDEACIÓN

No es Una Idea.

Abrazo.



Es Una Idea.

Dar un abrazo a todo el  
que compra Productos  
Km Cero.





A woman is climbing on top of a row of white and blue industrial washing machines in a laundromat. She is wearing blue jeans and brown shoes. A metal cart with laundry is visible in the foreground. The scene is set in a brightly lit laundry room with a tiled floor and ceiling fans.

LLUVIA DE  
PROBLEMAS

## ¿QUÉ ES UN PROBLEMA?

Dificultad que tiene un usuario, en un contexto específico que impide la realización de una tarea.



# **TODO PROBLEMA ES UNA OPORTUNIDAD**

Una oportunidad puede ayudarnos a solucionar algo de una manera

# ¡ INNOVADORA !



# METODO SCAMPER



Es una técnica que se utiliza por lo general para mejorar un producto, servicio o proceso existente.

Se trata de hacer preguntas en torno a este, a las que trataremos de dar respuesta de una forma lo más creativa posible.

# METODO SCAMPER

SUSTITUIR

¿Qué podemos sustituir para bajar costos?  
¿qué pasa si sustituimos una parte del producto?

COMBINAR

¿Podemos combinar diferentes piezas del producto? ¿Podemos combinar el producto con otro?

ADAPTAR

¿Cómo podemos adaptar este producto para usarlo en otro lado?  
¿Qué pasaría si adaptamos el producto para otra función?

MODIFICAR

¿Qué pasaría si se modifica el envoltorio, tamaño o forma del producto?

PONERLO  
EN USO

¿En qué otros contextos se podría usar?  
¿Puede ser usado por otro tipo de personas diferentes para las que fue diseñado?

ELIMINAR

¿Qué se puede eliminar para simplificar el producto?  
¿Se puede minimizar el peso o tamaño?

REORDENA  
R

¿Qué pasa si reorganizamos algunas funciones? ¿y si se reordena el proceso de fabricación?

# METODO SCAMPER

SUSTITUIR

*Utiliza madera o piedras en lugar de metal*

COMBINAR

*El reloj se combinó con el celular y se creó el Smartwatch*

ADAPTAR

*Utiliza el reloj como espejo reflector cuando te pierdas*

MODIFICAR

*Construye una esfera grande que sirva de posavasos*

PONERLO EN USO

*Enmarca el reloj como si fuera una obra de arte*

ELIMINAR

*Quita maquinaria del reloj y sustituye por la de un reloj de arena*

REORDENA R

*Cambia las manillas del reloj de modo que vayan al revés.*

# LLUVIA DE PROBLEMA

## R. DIDÁCTICO N°II / BITACORA

Cada equipo deberá seleccionar un objeto indicado por el Docente.

Control Remoto / silla de escritorio / tubo  
pasta de diente / llavero / destapado / maquina  
para cortar pelo

Utilizando el Recurso Didáctico N°11 deben:

1. Hablar con 3 personas y ver cuales son los problemas del objeto.
2. Lluvia de problemas.
3. Realizar el método scamper.
4. Seleccionar las 3 mejores ideas, según el método Scamper.

# PARA LA PRÓXIMA CLASE

1

Realizar bitácora hasta Idea seleccionada.



## **APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA CLASE**

> Práctica de Creación.



# Gracias!

Nos vemos la próxima  
clase...

Correo: [evel.medina@profesor.duoc.cl](mailto:evel.medina@profesor.duoc.cl)  
Teléfono: +569 62569334

